

LA GAMIFICACIÓN EN LOS ENTORNOS VIRTUALES COMO UNA ALTERNATIVA PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES**Gamification in virtual environments as an alternative to promote student learning****A Gamificação em ambientes virtuais como uma alternativa para favorecer a aprendizagem dos estudantes**Lcda. María Valentina Morán Solís *, <https://orcid.org/0009-0002-2701-9310>Ing. Luis Alberto Guerrero Amaiquema, <https://orcid.org/0009-0002-0625-8857>PhD. Kenia Laurencio Rodríguez, <https://orcid.org/0000-0003-4194-9135>PhD. Hendy Maier Pérez Barrera, <https://orcid.org/0000-0003-1989-2136>

Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

*Autor para correspondencia. email mvmorans@ube.edu.ec

Para citar este artículo: Morán Solís, M. V., Guerrero Amaiquema, L. A., Laurencio Rodríguez, K. y Pérez Barrera, H. M. (2025). La Gamificación en los entornos virtuales como una alternativa para favorecer el aprendizaje de los estudiantes. *Maestro y Sociedad*, 22(3), 2186-2196. <https://maestroysociedad.ubo.edu.ec>

RESUMEN

Introducción: En el contexto educativo de Ecuador, el uso de entornos virtuales ha crecido significativamente, especialmente tras la pandemia de COVID-19, que impulsó la adopción de la educación a distancia. Sin embargo, la gamificación como estrategia para mejorar el aprendizaje, particularmente en Lengua y Literatura, presenta deficiencias en su implementación. Un diagnóstico en la Unidad Educativa Diez de Agosto evidenció obstáculos para su uso efectivo. Este estudio se propuso diseñar actividades gamificadas en Moodle para incrementar la motivación y el aprendizaje en estudiantes de Primero de Bachillerato. **Materiales y métodos:** Se emplearon métodos teóricos (análisis-síntesis, inductivo-deductivo, sistémico-estructural), empíricos (observación, entrevistas, encuestas, análisis documental, prueba pedagógica) y estadísticos (cálculo porcentual, estadística descriptiva). **Resultados:** Los resultados mostraron que Moodle es una herramienta eficaz para desarrollar habilidades lingüísticas y comprensión lectora, optimizando el tiempo docente y permitiendo retroalimentación, evaluación continua y seguimiento del progreso estudiantil mediante recursos virtuales. **Discusión:** La plataforma Moodle como entorno virtual de aprendizaje sirve de soporte para llevar a cabo la función docente con un rigor académico que admite comunicar el conocimiento de una asignatura y aprender fuera del espacio aúlico. **Conclusiones:** Se concluye que la gamificación en Moodle mejora el aprendizaje y la motivación, aunque se requiere fortalecer su implementación para superar las debilidades identificadas.

Palabras clave: entornos virtuales, gamificación, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), motivación, aprendizaje.

ABSTRACT

Introduction: In the educational context of Ecuador, the use of virtual environments has grown significantly, especially after the COVID-19 pandemic, which boosted the adoption of distance education. However, gamification as a strategy to improve learning, particularly in Language and Literature, presents deficiencies in its implementation. A diagnosis at the Diez de Agosto Educational Unit revealed obstacles to its effective use. This study aimed to design gamified activities in Moodle to increase motivation and learning in first-year high school students. **Materials and methods:** Theoretical methods (analysis-synthesis, inductive-deductive, systemic-structural), empirical methods (observation, interviews, surveys, documentary analysis, pedagogical testing), and statistical methods (percentage calculation, descriptive statistics) were used. **Results:** The results showed that Moodle is an effective tool for developing language skills and reading comprehension, optimizing teaching time and allowing feedback, continuous assessment, and monitoring of student progress through virtual resources. **Discussion:** The Moodle platform, as a virtual learning environment, supports teaching with academic rigor, enabling communication of subject knowledge and learning outside of the classroom.

Conclusions: It is concluded that gamification in Moodle improves learning and motivation, although its implementation needs to be strengthened to overcome the identified weaknesses.

Keywords: virtual environments, gamification, Information and Communication Technologies (ICT), motivation, learning.

RESUMO

Introdução: No contexto educacional do Equador, o uso de ambientes virtuais cresceu significativamente, especialmente após a pandemia da COVID-19, que impulsionou a adoção do ensino a distância. No entanto, a gamificação como estratégia para melhorar a aprendizagem, particularmente em Língua e Literatura, apresenta deficiências em sua implementação. Um diagnóstico na Unidade Educacional Diez de Agosto revelou obstáculos para seu uso efetivo. Este estudo teve como objetivo projetar atividades gamificadas no Moodle para aumentar a motivação e a aprendizagem em alunos do primeiro ano do ensino médio. Materiais e métodos: Foram utilizados métodos teóricos (análise-síntese, indutivo-dedutivo, sistêmico-estrutural), métodos empíricos (observação, entrevistas, pesquisas, análise documental, testes pedagógicos) e métodos estatísticos (cálculo de porcentagem, estatística descritiva). Resultados: Os resultados mostraram que o Moodle é uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento de habilidades linguísticas e de compreensão de leitura, otimizando o tempo de ensino e permitindo feedback, avaliação contínua e monitoramento do progresso do aluno por meio de recursos virtuais. Discussão: A plataforma Moodle, como um ambiente virtual de aprendizagem, apoia o ensino com rigor acadêmico, permitindo a comunicação do conhecimento da disciplina e a aprendizagem fora da sala de aula. Conclusões: Conclui-se que a gamificação no Moodle melhora a aprendizagem e a motivação, embora sua implementação precise ser fortalecida para superar as fragilidades identificadas.

Palavras-chave: ambientes virtuais, gamificação, Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), motivação, aprendizagem.

Recibido: 15/4/2025 Aprobado: 2/7/2025

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los entornos virtuales se han convertido en espacios fundamentales para el proceso educativo, especialmente en el contexto de la educación superior y básica. Estos entornos, definidos como plataformas digitales que facilitan la interacción y el aprendizaje a través de recursos multimedia y actividades en línea, permiten a los estudiantes acceder a contenidos educativos de manera flexible y dinámica. Autores como Lanuza Gámez et al. (2018) y Guzmán et al. (2020) destacaron la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación, enfatizando cómo su integración transforma la enseñanza y el aprendizaje.

El uso de entornos virtuales favorece el aprendizaje al ofrecer diversas herramientas que promueven la interacción, la colaboración y el acceso a información actualizada. Por ejemplo, plataformas como Moodle y Google Classroom permiten a los docentes crear cursos interactivos que incluyen foros de discusión, evaluaciones en línea y recursos multimedia, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje (Rivero Padrón et al., 2020). Además, el aprendizaje basado en proyectos y el uso de recursos digitales son alternativas que complementan la enseñanza tradicional y fomentan la motivación de los estudiantes.

Dentro de este contexto, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora que aplica elementos de diseño de juegos en entornos no lúdicos para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Según Ardila-Muñoz (2019) y Guzmán et al. (2020), la gamificación no solo busca hacer el aprendizaje más atractivo, sino que también promueve la participación activa de los estudiantes, convirtiendo tareas que podrían resultar tediosas en actividades dinámicas y motivadoras. Esta técnica ha sido utilizada en diversas asignaturas, incluyendo Lengua y Literatura, donde se pueden implementar juegos de roles, quizzes interactivos y sistemas de recompensas que incentiven el aprendizaje (Sailer & Homner, 2020).

Este enfoque pedagógico se apoya en la inclusión de elementos característicos de los juegos, como la competencia y las recompensas, dentro de entornos que tradicionalmente no son lúdicos, que al ser incorporados en la educación no solo incrementa la motivación estudiantil, sino que también fomenta un aprendizaje más significativo y participativo (Boillo García, 2024). La gamificación fomenta la participación activa y la colaboración entre estudiantes (Velásquez Lecca, 2023). Debido a los constantes cambios tecnológicos, esta metodología innovadora ofrece una experiencia más atractiva y efectiva (Palma Rivera et al., 2022; Verdín Torres, 2022; Arce Ramírez et al., 2023).

En el contexto educativo de Ecuador, el uso de entornos virtuales ha crecido significativamente, especialmente a raíz de la pandemia de COVID-19, que obligó a muchas instituciones a adoptar la educación a distancia. Sin embargo, persisten deficiencias en la implementación de la gamificación como alternativa para favorecer el

aprendizaje de las asignaturas que reciben en dichas instituciones. Un diagnóstico realizado a la Unidad Educativa Diez de Agosto permitió identificar manifestaciones que dificultaban su uso efectivo, entre ellas están:

- Insuficiente uso de la tecnología por parte de los estudiantes para el desarrollo de actividades escolares.
- Limitado conocimiento sobre los entornos virtuales y las posibilidades de éstos en el aprendizaje de las asignaturas.
- Insuficiente uso de actividades gamificadas que motiven a los estudiantes a participar activamente en su proceso de aprendizaje, evidenciado en el bajo rendimiento académico.

Las manifestaciones antes mencionadas permitieron formular el siguiente problema científico: ¿Cómo pueden los docentes desde el empleo de entornos virtuales contribuir de manera efectiva a elevar la motivación y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Primero Bachillerato?

Para darle solución al problema de investigación se propuso como Objetivo: Diseñar actividades gamificadas en el entorno virtual Moodle para mejorar la motivación y aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes de Primero Bachillerato de la Unidad Educativa Diez de Agosto.

Esta investigación se fundamentó en diversos sustentos teóricos que exploran el uso de la gamificación en contextos de educación virtual. Autores como Marín-Díaz (2015) y Zichermann y Cunningham (2018), profundizaron en el impacto de la gamificación en el aprendizaje en línea, destacando su capacidad para fomentar la participación activa y el compromiso de los estudiantes; sostienen que la gamificación, al integrarse en plataformas virtuales, puede crear experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas, lo que es especialmente útil para mantener el interés de los estudiantes en entornos donde la presencialidad es limitada.

La investigación también se apoyó en la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (1985), que enfatiza la importancia de satisfacer las necesidades psicológicas básicas de competencia, autonomía y relación para fomentar la motivación intrínseca. Estudios recientes, como los de Sailer y Homner (2020), demostraron que la gamificación en entornos virtuales puede satisfacer estas necesidades al ofrecer retroalimentación inmediata, opciones personalizadas y oportunidades de colaboración, lo que incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación propuesta sobre la gamificación en los entornos virtuales como una alternativa para favorecer el aprendizaje de los estudiantes se clasifica como investigación aplicada. Este tipo de investigación busca resolver problemas prácticos mediante la aplicación de teorías y conceptos existentes, con el objetivo de implementar y evaluar estrategias que mejoren la motivación y el compromiso de los estudiantes en contextos específicos. El enfoque de la investigación fue explicativo, ya que se centró en comprender y explicar las relaciones causales entre la implementación de estrategias de gamificación y los cambios en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. A través de este enfoque, se analizaron las razones subyacentes por las cuales la gamificación podía influir en el aprendizaje, explorando los mecanismos que facilitan o limitan el impacto de estas estrategias en los estudiantes.

La población de esta investigación estuvo constituida por los 40 estudiantes que cursan el Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Diez de Agosto y 4 docentes que imparten la asignatura de Lengua y Literatura. Se emplearon métodos teóricos (análisis-síntesis, inductivo-deductivo) y empíricos (observación, entrevistas, encuestas), basados en los principios de la Teoría de la Autodeterminación (Deci & Ryan, 1985). Se tomó una muestra aleatoria de 20 estudiantes y 4 docentes del mismo año y la misma Unidad Educativa a cargo de la asignatura de Lengua y Literatura, así como a directivos y docente de informática. Se identificaron métodos teóricos y empíricos para fundamentar y validar el uso de la gamificación con el propósito de mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.

Para la recolección de los datos se aplicaron diferentes instrumentos que brindaron información relevante para el desarrollo de la investigación tales como:

- Observación a las clases para analizar cómo los docentes promovían el desarrollo de las habilidades en la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes.
- Entrevista a docentes para obtener información sobre las experiencias previas que poseían los docentes con respecto al uso de la gamificación en su enseñanza e identificar los posibles desafíos a que se han enfrentado para la implementación de juegos y actividades lúdicas en los entornos virtuales.

- Encuestas a estudiantes para conocer sobre la motivación y percepción antes, durante y después del uso de juegos y actividades gamificadas en su aprendizaje.
- Análisis documental para la revisión de los diferentes documentos normativos y planes de estudio, que permitieran comprobar el nivel de profundidad con que eran abordados los contenidos de la asignatura Lengua y Literatura.
- Prueba pedagógica para diagnosticar el estado que presentaba el aprendizaje de los estudiantes y a la vez conocer la efectividad del uso de la gamificación en entornos virtuales.

Durante toda la investigación se tuvieron presentes los métodos:

- Análisis síntesis para procesar y determinar los fundamentos teóricos metodológicos de la propuesta y para el análisis de los resultados obtenidos en la aplicación de los diferentes instrumentos.
- Inductivo deductivo en la fundamentación de la investigación a través de una lógica que va desde lo general a lo particular y de este a lo singular.
- Sistémico estructural para estructurar y analizar el tema de estudio a investigar y de la propuesta a implementar.
- Cálculo porcentual para analizar y presentar resultados porcentuales de las encuestas y entrevistas realizadas a los estudiantes y docentes sobre uso de la gamificación en el aprendizaje de la asignatura Lengua y literatura.
- Estadística descriptiva para hacer valoraciones respecto de los datos recopilados en el proceso investigativo.

RESULTADOS

Resultados de la Observación en Clases de Lengua y Literatura

A lo largo de la clase, se identificaron diversas dificultades que afectaron el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes. En cuanto a las estrategias de enseñanza, el docente empleó principalmente la lectura en voz alta y la discusión. Sin embargo, se notó una falta de recursos didácticos, como materiales visuales o tecnológicos, que podrían haber enriquecido la experiencia de aprendizaje. A pesar de que se planteó una actividad de redacción de un poema, muchos estudiantes mostraron desinterés y dificultad para expresar sus ideas creativamente. Esto indica que las estrategias utilizadas no estaban alineadas con las necesidades y expectativas del grupo.

Respecto al desarrollo de habilidades lingüísticas, la comprensión lectora se vio afectada por las preguntas formuladas por el docente, que eran mayormente cerradas y limitaban el análisis profundo del texto. Pocos estudiantes participaron activamente en la discusión, lo que sugiere una falta de comprensión del poema. En cuanto a la escritura, la actividad de redacción no resultó efectiva, ya que muchos estudiantes no se sintieron capacitados para escribir y no se proporcionó un espacio para la revisión y edición, lo que impidió un aprendizaje significativo. Además, la expresión oral fue escasa; solo un par de estudiantes se animaron a compartir sus opiniones, lo que refleja una falta de un ambiente seguro para discutir ideas.

La promoción del pensamiento crítico también fue deficiente. Las preguntas planteadas no fomentaron la reflexión, ya que se centraron en detalles específicos en lugar de invitar a un análisis más profundo. No se llevaron a cabo debates sobre los temas del poema, lo que pudo haber ayudado a los estudiantes a conectar el contenido con su vida cotidiana. La dinámica entre el docente y los estudiantes fue limitada; el docente no motivó la participación activa y, en ocasiones, pareció frustrado con la falta de respuesta. Las opiniones de los estudiantes no fueron suficientemente valoradas, lo que generó un ambiente menos inclusivo. La retroalimentación brindada fue escasa y no siempre constructiva, dejando a los estudiantes sin guías claras para mejorar.

Por último, en términos de inclusión y diversidad, no se observó una adaptación a los diferentes estilos de aprendizaje. Los estudiantes con dificultades lingüísticas se sintieron excluidos, y los textos seleccionados no reflejaron la diversidad cultural presente en el aula, lo que pudo haber limitado el interés de algunos estudiantes.

Resultados de la entrevista sobre Gamificación en la Enseñanza de Lengua y Literatura

De los 4 docentes entrevistados, 3 (75 %), respondieron que No han utilizado estrategias de gamificación en las clases de Lengua y Literatura, coincidiendo con hallazgos previos (Marín Díaz, 2015), sólo 1 (25 %) dijo que Sí, validando estudios como los de Zichermann y Cunningham (2018). (Figura 1).

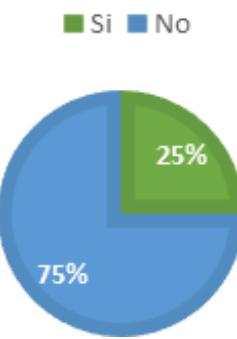


Figura 1 Utilización de las estrategias de gamificación en la Enseñanza de Lengua y Literatura

Con relación a las motivaciones que llevaron al docente a incorporar la gamificación en su enseñanza 3 (75%) respondieron que, para Mejorar la motivación de los estudiantes, 1 (25%) para Fomentar la participación activa (Figura 2).



Figura 2 Motivos para incorporar la gamificación en clases

A la pregunta de cómo calificarías la respuesta de tus estudiantes a las actividades gamificadas en una escala del (1 al 5), 2 docentes (50%), la calificaron de muy Negativas, y 1 docente (25%) Negativa y 1 docente (25%) Positiva (Figura 3).

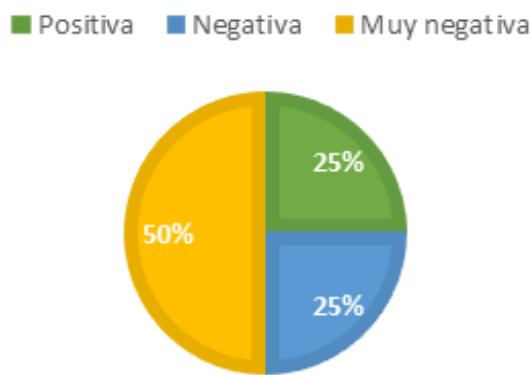


Figura 3 Respuestas de los estudiantes a las actividades gamificadas

Al preguntar si han observado mejoras en el aprendizaje de los estudiantes debido a la gamificación, 2 docentes (50%) dijeron que Si y 2 docentes (50%) dijeron que No (Figura 4). De los que expresaron que Si (50%, 2), al calificarlas en una escala del 1-5, 1 docente (50%) dijo que en Comprensión lectora; 1 docente (50%) en Escritura (Figura 5).

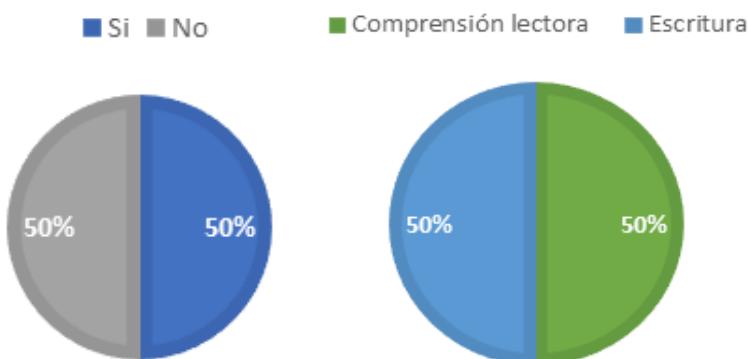


Figura 4 y 5 Mejoras en el aprendizaje debido a la gamificación

Con relación a los cambios o mejoras que les gustaría implementar en futuras actividades gamificadas, 2 docentes (50%), plantearon que debían Incorporar más tecnología; 2 docentes (50%), Mayor variedad de actividades.

■ Si ■ No

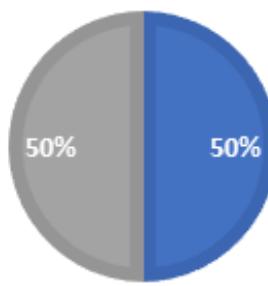


Figura 6 ¿Qué cambios les gustaría implementar?

Resultados de la guía de encuesta

Los resultados de la guía de encuesta a los estudiantes permitieron indagar sobre la motivación y percepción de los estudiantes ante el uso de juegos y actividades gamificadas en su aprendizaje. De los 20 estudiantes, 35% (7 estudiantes) manifestaron que Nunca usan juegos educativos en su aprendizaje, 40% (8) Raramente; 15% (3) Ocasionalmente; 10% (2) Frecuentemente (Figura 7).

■ Nunca ■ Raramente ■ Ocasionalmente ■ Frecuentemente

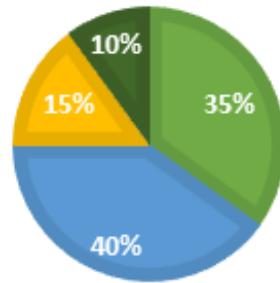


Figura 7 Motivación y percepción de los estudiantes

Al preguntarles sobre el nivel de motivación que tenían para aprender mediante juegos educativos 15% (3 estudiantes) presentan un nivel Muy bajo; 30% (6 estudiantes) Bajo; 35% (7 estudiantes) Neutral; 15% (3 estudiantes) Alto; 5% (1 estudiante) Muy alto (Figura 8).

■ Muy alto ■ Alto ■ Neutral ■ Bajo ■ Muy bajo

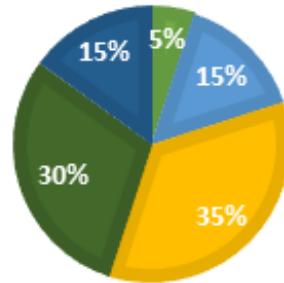


Figura 8 Nivel de motivación para aprender

Al solicitarles que seleccionaran los tipos de juegos educativos que han utilizado el 45% (9 estudiantes) mencionó a los Quizzes/Cuestionarios; 15% (3 estudiantes), Simulaciones; 10% (2 estudiantes), Juegos de rol; 25% (5 estudiantes), Rompecabezas/Puzzles; 30% (6 estudiantes), Juegos de memoria; 20% (4 estudiantes) Competencias/Desafíos (Figura 9).

- | | | |
|-------------------------|--------------------------|-----------------|
| ■ Quizzes/Cuestionarios | ■ Simulaciones | ■ Juegos de rol |
| ■ Rompecabezas/Puzzles | ■ Competencias/Desafíos. | |

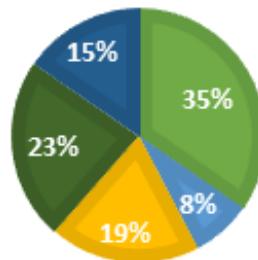


Figura 9 Tipos de juegos educativos

Con relación a las principales deficiencias que ellos consideraban que existían para el aprendizaje de la asignatura Lengua y la Literatura mediante el empleo de gamificación, el 60% (12 estudiantes) se refirieron a la Falta de acceso a recursos tecnológicos; el 75% (15 estudiantes) plantearon que era por el Desconocimiento de herramientas gamificadas; 45% (9 estudiantes) se refirieron a la Resistencia al cambio metodológico; el 55% (11 estudiantes), tenían una Percepción de los juegos como poco serias (Figura 10).

- | |
|---|
| ■ Falta de acceso a recursos tecnológicos |
| ■ Desconocimiento de herramientas gamificadas |
| ■ Resistencia al cambio metodológico |
| ■ Percepción de los juegos como poco serias |

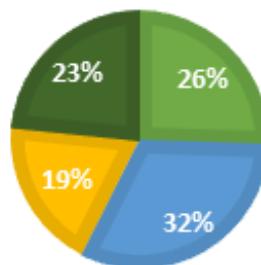


Figura 10 Principales deficiencias

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos a través de la aplicación de diferentes instrumentos se pudo concluir que, el problema central radicó en la falta de integración efectiva de la tecnología y los entornos virtuales en la práctica educativa, lo que afectaba negativamente la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, específicamente en la asignatura Lengua y Literatura; para ello fue fundamental capacitar a los docentes en el uso de herramientas digitales y gamificación, así como fomentar una mayor familiarización de los estudiantes con los entornos virtuales, con el fin de crear un ambiente de aprendizaje más dinámico, interactivo y motivador.

Actividades gamificadas para la asignatura de Lengua y Literatura en el entorno virtual Moodle

1. Viaje Literario a Través del Tiempo

- **Descripción:** Los estudiantes crearon un recorrido virtual por diferentes épocas literarias utilizando herramientas de presentación (ej. Prezi o Google Slides).

- **Objetivo:** Fomentar la comprensión de contextos históricos y literarios.

- **Elementos Gamificados:** Puntos por creatividad en la presentación y una "medalla de viajero literario" al completar el viaje.

2. Escape Room: El Misterio de los Personajes

- **Descripción:** Juego en el que los estudiantes debían resolver enigmas sobre personajes literarios usando foros y cuestionarios.

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades de análisis y comprensión de personajes.

- **Elementos Gamificados:** Puntos por cada pista resuelta y un "certificado de detective literario" al finalizar.

3. Crea tu Poema Interactivo

- **Descripción:** Utilizando herramientas como Canva o Genially, los estudiantes debían crear un poema visual y multimedia.

- **Objetivo:** Fomentar la creatividad y la expresión emocional.

- **Elementos Gamificados:** Puntos por la originalidad y un "trofeo de poeta digital" para los mejores trabajos.

4. Debates Literarios en Línea

- **Descripción:** Foros de discusión donde los estudiantes debaten sobre obras literarias.

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades argumentativas y de pensamiento crítico.

- **Elementos Gamificados:** Puntos por contribuciones significativas y un "badge de orador" para los participantes más activos.

5. Trivia Literaria Interactiva

- **Descripción:** Cuestionarios de opción múltiple sobre autores y obras, con preguntas de diferentes niveles de dificultad.

- **Objetivo:** Reforzar conocimientos sobre literatura de manera divertida.

- **Elementos Gamificados:** Clasificación de puntos y un "ranking de literatos" para los mejores jugadores.

Propuesta de Autores, Obras literarias

Autores:

1. Gabriel García Márquez- Conocido por su realismo mágico.
2. Jorge Luis Borges- Maestro de la narrativa breve y los laberintos literarios.
3. Pablo Neruda- Poeta chileno, famoso por su poesía amorosa y política.
4. Virginia Woolf- Referente del modernismo y la narrativa experimental.
5. Mario Vargas Llosa- Autor peruano, ganador del Premio Nobel, conocido por su crítica social.

Obras:

1. Cien años de soledad- Gabriel García Márquez
2. El Aleph- Jorge Luis Borges
3. Veinte poemas de amor y una canción desesperada- Pablo Neruda
4. La señora Dalloway- Virginia Woolf
5. La ciudad y los perros- Mario Vargas Llosa

6. Book Trailer Digital

- **Descripción:** Los estudiantes debían crear un video corto promocionando un libro con herramientas como iMovie o WeVideo.

- **Objetivo:** Fomentar la síntesis de información y la creatividad visual.

- **Elementos Gamificados:** Puntos por visualización y un "premio al mejor tráiler" al final del curso.

7. Diario de Lectura Digital

- **Descripción:** Crear un blog o un documento compartido donde los estudiantes registren sus reflexiones sobre las lecturas.

- **Objetivo:** Promover la reflexión crítica sobre el contenido literario.

- **Elementos Gamificados:** Puntos por entradas regulares y un "badge de lector reflexivo" al final.

8. Juego de Roles: Autores Famosos

- **Descripción:** Los estudiantes debían investigar y representar a un autor, respondiendo preguntas en un foro.

- **Objetivo:** Profundizar en la biografía y estilo de diferentes escritores.

- **Elementos Gamificados:** Puntos por respuestas creativas y un "diploma de experto en autores" al finalizar.

9. Crea tu Personaje Literario

- **Descripción:** Utilizando herramientas digitales, los estudiantes tenían que diseñar un personaje, incluyendo su historia y características.

- **Objetivo:** Fomentar la creatividad y el desarrollo narrativo.

- **Elementos Gamificados:** Puntos por originalidad y un "badge de creador de personajes" al finalizar.

10. Poesía y Música: Proyecto Audiovisual

- **Descripción:** Crear una presentación que combine poesía con música, utilizando herramientas como Adobe Spark o Canva.

- **Objetivo:** Explorar la conexión entre poesía y otras formas artísticas.

- **Elementos Gamificados:** Puntos por la calidad de la presentación y un "premio a la expresión artística" al final.

Evaluación y Retroalimentación

• **Rúbricas:** Desarrolla rúbricas claras para evaluar cada actividad.

• **Insignias y Certificados:** Ofrece insignias digitales y certificados como reconocimiento por logros.

La valoración de las actividades gamificadas se realizó mediante el método de criterio de especialistas, seleccionando a dos expertos con experiencia en gamificación y educación virtual:

Los especialistas analizaron las actividades propuestas (ej: Escape Room Literario, Trivia Interactiva) utilizando una guía estructurada con los siguientes criterios de evaluación:

1. Alineación con Objetivos Curriculares

- Ambos especialistas, verificaron que las actividades desarrollaran competencias específicas de Lengua y Literatura (ej: comprensión lectora, análisis crítico).
- Ejemplo: La Creación de Poemas Interactivos fomentó la expresión creativa, alineándose con los estándares ecuatorianos.

2. Viabilidad Técnica y Contextual

- Evaluaron la adaptabilidad a las limitaciones de infraestructura (ej: acceso a internet, dispositivos) de la Unidad Educativa Diez de Agosto.
- Ejemplo: En los Debates Literarios en Línea se requería solo foros de Moodle, accesibles incluso con baja conectividad.

3. Potencial Motivacional

- Valoraron si los elementos gamificados (puntos, insignias) incentivaban la participación activa, basándose en la Teoría de la Autodeterminación (Deci & Ryan, 1985).
- Ejemplo: Si el Ranking de Literatos en la trivia promovía competencia sana y refuerzo positivo.

4. Innovación Pedagógica

- Analizaron cómo las actividades integraban herramientas digitales (Canva, Genially) para transformar prácticas tradicionales.
- Ejemplo: Si el Book Trailer Digital combina literatura con habilidades multimedia, innovando en la evaluación.

De manera general los especialistas significaron que la propuesta posee pertinencia curricular, creatividad en el diseño especialmente en el Escape Room y Diario de Lectura Digital. Sin embargo, recomendaron que se podían haber incluido tutoriales para docentes sobre configuración de insignias en Moodle y que se pudo haber ajustado la dificultad de los enigmas en el Escape Room para niveles iniciales. Por otro lado, la resolución de estas actividades demostró ser una experiencia innovadora con resultados significativos para los estudiantes ya que se evidenció un aumento del interés por la asignatura, principalmente por la dinámica que se utilizó, se evidenció un mayor desarrollo en las habilidades argumentativas de los mismos y sobre todo mayor confianza para el trabajo con las tecnologías educativas.

DISCUSIÓN

En la actualidad existen múltiples investigaciones acerca de la plataforma Moodle y sus potencialidades educativas aplicadas a la enseñanza universitaria tanto a nivel internacional como nacional (Tapia, 2022; Vivas Escalante & Doria Velarde, 2024).. Surge en el año 1999 y se apoya en la teoría pedagógica del construcciónismo social siendo una herramienta que facilita desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea. Un software que pertenece al grupo de los gestores de contenidos educativos (LMS, Learning Management Systems) Entornos Virtuales de Aprendizaje EVA, Virtual Learning Management) con el soporte de internet que admite crear aulas virtuales. En el año 2015, Moodle fue el entorno virtual de aprendizaje más utilizado por los usuarios en todo el mundo. En la etapa de pandemia por el Covid-19 (2020-2021) se llegó a acelerar como catalizador del empleo de la virtualización. (Rivero, Pastora y Albuja, 2020; Barén, Zambrano y de la Peña, 2023)

Es un recurso que sirve como complemento en el proceso educativo y que su utilidad depende de la acción pedagógica que el docente determine con la intención de lograr el aprendizaje esperado para desarrollar no sólo los procesos cognitivos de los estudiantes sino también la formación integral hacia un modelo social-ecológico-productivo-humanístico que requiere la sociedad del siglo XXI. (Rivero, Pastora y Albuja, 2020) Es una plataforma virtual que facilita la creación de diferentes escenarios para que los estudiantes se desempeñen por su cuenta generando un autoaprendizaje. Además, las diferentes herramientas que Moodle ofrece como juegos, foros, chats, cuestionarios, talleres y el enlace con otras aplicaciones promueven el incremento de destrezas en la gestión del conocimiento, así como la posibilidad de la evaluación por pares, autoevaluación y la retroalimentación en todo el proceso de aprendizaje igualmente. (Tapia, 2022)

La plataforma Moodle como entorno virtual de aprendizaje sirve de soporte para llevar a cabo la función docente con un rigor académico que admite comunicar el conocimiento de una asignatura y aprender fuera del espacio aúlico. A la vez permite brindar asesoramiento individual, y grupal en la formación integral del educando. En su implantación exige un docente capacitado para administrar su aula virtual con actividades educativas y recursos didácticos de innovación que faciliten la interacción activa entre los participantes; el acompañamiento continuo de los estudiantes demostrándoles responsabilidad, y dedicación en cada una de sus acciones docentes a partir de una perspectiva amplia de lo que necesita aprender el estudiante para generar un pensamiento crítico, y de respuesta en un escenario incierto, y en constante transformación social. Requiere para su administración que el profesor posea las competencias tecnológicas básicas y un nivel adecuado de manejo de los recursos y actividades que son diversas y de fácil aplicación, es importante sin embargo la capacitación permanente con el fin de reforzar el uso de recursos e innovación lo cual permite Moodle en las actualizaciones existentes cada cierto tiempo. (Rivero, Pastora y Albuja, 2020; Tapia, 2022)

CONCLUSIONES

El estudio realizado sobre la gamificación en entornos virtuales, específicamente en la plataforma Moodle, demostró que esta es una herramienta eficaz para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura. A través de las actividades gamificadas, propuestas se observó un incremento en la participación activa de los estudiantes, así como una mejora en sus habilidades lingüísticas y comprensión lectora. Moodle, como entorno virtual de aprendizaje, contribuyó a optimizar el tiempo y el trabajo del docente, permitiendo una retroalimentación inmediata y un seguimiento continuo del progreso estudiantil. De igual manera, la plataforma facilitó la creación de un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo, lo que favoreció un aprendizaje más significativo. Sin embargo, se identificaron desafíos en la implementación de la gamificación, como la falta de acceso a recursos tecnológicos y el desconocimiento de herramientas gamificadas por parte de los docentes y estudiantes. Para superar estas limitaciones, fue fundamental capacitar a los docentes en el uso de tecnologías educativas y fomentar una mayor familiarización de los estudiantes con los entornos virtuales. La gamificación, cuando se aplica de manera adecuada, puede transformar la experiencia educativa, fomentando la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arce Ramírez, A. A., Vera Sesme, C. D., & Gonzalez Soledispa, E. E. (2023). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje en la universidad agraria del Ecuador. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria, 7(1). DOI:10.37811/cl_rcm.v7i1.4852

Ardila-Muñoz, J. (2019). Gamificación en la educación: Una revisión de la literatura. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 15(2), 45-62. <https://doi.org/10.17151/rlee.2019.15.2.4>

Barén Vinces, J. A., Zambrano Acosta, J. M., & de la Peña Consuegra, G. (2023). Plataforma virtual Moodle en el proceso de aprendizaje en la educación de posgrado, Universidad Técnica de Manabí. *Revista Cubana de Educación Superior*, 42(1). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142023000100015

Boillo García, F. (2024). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica. [Tesis de doctorado. Universidad de La Rioja]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=325324>

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. Plenum Press. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-4899-2271-7>

Guzmán, M. A., Escudero-Nahón, A., & Canchola-Magdaleno, S. L. (2020) "Gamificación" de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas: cartografía conceptual. *Sinéctica*, 54, 1–20. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2020000100120

Lanuza Gámez, F. I., Rizo Rodríguez, M., & Saavedra Torres, L. E. (2018). Uso y aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, (25), 16-30. <https://portal.amelica.org/amelia/journal/337/3371600003/3371600003.pdf>

Marín Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, (27). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2020000100120

Palma Rivera, D. P., Machuca Vivar, S. A., Jalon Arias, E. J., & Sampedro Guaman, C. R. (2022). Gamificación en entornos virtuales de aprendizaje para la unidad educativa distrito metropolitano. *Conrado*, 18(85), 212-217. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000200212&lng=es&nrm=iso

Rivero Padrón, Y., Pastora Alejo, B., & Albuja Mariño, P. A. (2020). La plataforma Moodle como recurso tecnológico de complemento para la función docente universitaria. *Conrado*, 16(73). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000200237

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77-112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>

Tapia, C. (2022). Moodle: Un entorno virtual de aprendizaje que promueve el trabajo autónomo y el pensamiento crítico. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(26). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.488>

Velásquez Lecca, S. (2023). Gamificación para la enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje. *Etic@net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 23(2), 395-418. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9265267>

Verdín Torres, Y. (2022). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje. *Formación Estratégica*, 6(2). <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/66>

Vivas Escalante, A. D., & Doria Velarde, A. (2024) Plataforma Moodle y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de educación. *Aula Virtual*, 5(11). https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-03982024000100227

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2018). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media. https://books.google.com.cu/books/about/Gamification_by_Design.html?hl=es&id=Hw9X1miVMMwC&redir_esc=y

Conflictos de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

Declaración de responsabilidad de autoría

Los autores del manuscrito señalado, DECLARAMOS que hemos contribuido directamente a su contenido intelectual, así como a la génesis y análisis de sus datos; por lo cual, estamos en condiciones de hacernos públicamente responsable de él y aceptamos que sus nombres figuren en la lista de autores en el orden indicado. Además, hemos cumplido los requisitos éticos de la publicación mencionada, habiendo consultado la Declaración de Ética y mala praxis en la publicación.

Lcda. María Valentina Morán Solís, Ing. Luis Alberto Guerrero Amaiquema, PhD. Kenia Laurencio Rodríguez y PhD. Hendy Maier Pérez Barrera: Proceso de revisión de literatura y redacción del artículo.