

Gamificación en la enseñanza aprendizaje de la asignatura Asistencia y Mediación de Grupos en los estudiantes de II Bachillerato Técnico

Gamification in the teaching and learning of the subject Assistance and Mediation of Groups in the students of II Technical Baccalaureate

Rosa Esmeraldas Ortiz Zambrano ¹, (reortizz@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0009-0739-7884>)

Angi Lizbeth Zapata Cedeño ² (alzapatac@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0005-3363-9120>)

Wellington Isaac Maliza Cruz ³ (wimalizac@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0005-1426-583X>)

Resumen

La presente investigación tuvo como propósito aportar al avance del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la implementación de la técnica Gamificación, en la asignatura de Asistencia y Mediación de Grupos a los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la figura profesional Ventas e Información Turística de la Unidad Educativa “Veinticuatro de Mayo” del cantón Santo Domingo-Ecuador. Para determinar el problema en esta investigación se utilizó la técnica de investigación de campo, enmarcada con los enfoques cualitativo y cuantitativo. Como muestra se seleccionó al Segundo de Bachillerato Técnico paralelo “A” con una población de 20 estudiantes. En primera instancia se aplicó una entrevista a 3 docentes acerca de cuáles son estrategias de enseñanza-aprendizaje que emplean con los estudiantes de segundo de bachillerato técnico en las asignaturas de formación técnica; luego se aplicó una entrevista presencial a los estudiantes, mediante la cual se identificó deficiencia en el nivel de conocimiento; se realizó una encuesta que determinó que en la asignatura Asistencia y Mediación de Grupos el 70,3% de los estudiantes presentaron mayores dificultades de asimilación del contenido en esta asignatura. Con estos resultados se procedió a la elaboración y aplicación de una prueba diagnóstica, cuyos resultados arrojaron que el 25% de los estudiantes no asimilaron el contenido. En los resultados de la investigación se interpreta el progreso que se obtuvo al implementar la metodología de la gamificación con la herramienta digital Kahoot, que permitió la actividad interactiva fortaleciendo el proceso de enseñanzaaprendizaje en la asignatura de Asistencia y Mediación de Grupos, y se infirió exhibiendo las ventajas de haber utilizado esta metodología con Kahoot y las recomendaciones para innovar de manera dinámica y efectiva el proceso del aprendizaje significativo.

Abstract

The purpose of this research was to contribute to the advancement of the teachinglearning process through the implementation of the Gamification technique in the subject of Group Assistance and Mediation for first-year technical high school students of the professional figure Sales and Tourist Information at the "Veinticuatro de Mayo" Educational Unit in Santo Domingo, Ecuador. To determine the problem in this investigation, a field research technique was used, framed within qualitative and quantitative approaches. The second-year parallel technical high school "A" was selected as a sample, with a population of 20 students. A face-to-face interview was conducted, through which deficiencies in

¹ Universidad Bolivariana del Ecuador, 092405 Durán, Ecuador

² Universidad Bolivariana del Ecuador, 092405 Durán, Ecuador

³ Universidad Bolivariana del Ecuador, 092405 Durán, Ecuador

their level of knowledge were identified. A survey then determined that 70.3% of the students presented greater difficulties assimilating the content in the subject of Group Assistance and Mediation. Based on these results, a diagnostic test was developed and administered, the results of which showed that 25% of the students did not assimilate the content. The research results illustrate the progress achieved by implementing the gamification methodology with the digital tool Kahoot, which enabled interactive activities, strengthening the teaching-learning process in the subject of Group Assistance and Mediation. The advantages of using this methodology with Kahoot and recommendations for dynamically and effectively innovating the meaningful learning process were inferred.

Palabras clave: Gamificación, rendimiento académico, Bachillerato Técnico, Asistencia y Mediación de Grupos, metodologías activas, estrategias didácticas.

Keywords: Gamification, academic performance, Technical Baccalaureate, Group Assistance and Mediation, active methodologies, teaching strategies.

Introducción

El desarrollo de la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del segundo año de Bachillerato Técnico en Ventas e información Turística, es un reto que día a día se forja para lograr el aprendizaje significativo. Uno de los factores que incide en esta problemática es la metodología tradicional utilizada en el aula, la cual, en muchas ocasiones, no logra captar el interés de los estudiantes ni promover un aprendizaje activo. En este sentido, la gamificación surge como una estrategia innovadora que, a través del uso de dinámicas propias del juego, puede incrementar la motivación y mejorar la retención del conocimiento. Sin embargo, en el ámbito de la educación técnica, su aplicación aún es limitada, lo que genera la necesidad de analizar su impacto real en el desempeño académico de los estudiantes.

La falta de recursos económicos, materiales y humanos esenciales limita la implementación efectiva de nuevas metodologías pedagógicas activas, especialmente aquellas que dependen del uso de las tecnologías de la información y la comunicación. En el contexto del Bachillerato Técnico en Ventas e Información Turística, específicamente en la asignatura de Asistencia y Mediación de Grupos, se subraya la importancia de integrar la gamificación como estrategia lúdica y didáctica. Esta metodología tiene el potencial de mejorar la transferencia de conocimientos, fomentando la motivación del estudiante mediante actividades lúdicas y didácticas que promuevan un intercambio bidireccional del conocimiento. Así, se busca optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, a pesar de las restricciones de recursos. El desafío de los docentes de abandonar la metodología pedagógica tradicional y adoptar enfoques activos en el proceso de enseñanza, respaldados por el uso de tecnologías de la información y la comunicación, se refleja en el contexto del Bachillerato Técnico en Ventas e

Información Turística, especialmente en la asignatura de Asistencia y Mediación de Grupos por los bajos niveles de rendimiento académico, una participación limitada en las actividades de clases, falta de interés de los estudiantes que no logran captar el interés de los ni promover un aprendizaje activo, este fenómeno no solo contribuye a la deficiencia en el aprendizaje, sino que también hace que la asignatura no sea percibida como atractiva. Resulta pertinente investigar cómo la gamificación puede influir en el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura Asistencia y Mediación de Grupos, considerando su potencial para fortalecer la participación, el trabajo en equipo y la adquisición de habilidades clave para su formación profesional. De esta manera, el presente estudio busca responder a la siguiente pregunta: ¿De qué manera la implementación de estrategias de gamificación impacta en el

rendimiento académico de los estudiantes de 2do de Bachillerato Técnico en Ventas e Información Turística en la asignatura Asistencia y Mediación de Grupos de la Unidad Educativa "Veinticuatro de Mayo"?

En este sentido, la gamificación surge como una estrategia innovadora que, a través del uso de dinámicas propias del juego, puede incrementar la motivación y mejorar la retención del conocimiento. Sin embargo, en el ámbito de la educación técnica, su aplicación aún es limitada, lo que genera la necesidad de analizar su impacto real en el desempeño académico de los estudiantes.

Fundamentación teórica

¿Qué es Kahoot?

Kahoot es una plataforma digital de aprendizaje basada en el juego (game-based learning), desarrollada en 2013 en Noruega, que permite a los usuarios crear cuestionarios interactivos conocidos como kahoots. Estos pueden ser utilizados como herramientas educativas en clases presenciales o virtuales, fomentando la participación activa y el aprendizaje colaborativo (Kapp, 2012). Su diseño amigable y su interfaz colorida lo convierten en una herramienta atractiva, especialmente para estudiantes de niveles escolares y técnicos. Kahoot se basa en la gamificación, una estrategia pedagógica que incorpora elementos de los juegos (puntuación, competencia, retroalimentación inmediata) en contextos no lúdicos como la educación formal.

¿Cómo funciona Kahoot?

Kahoot cumple diversas funciones educativas que lo posicionan como una herramienta versátil dentro del aula:

1. Evaluación diagnóstica, formativa y sumativa: permite al docente evaluar conocimientos previos, monitorear el aprendizaje en tiempo real o realizar exámenes de forma lúdica.
2. Fomento de la participación y motivación: al presentar las preguntas como un juego competitivo, se incrementa la implicación del estudiante en la actividad académica.
3. Retroalimentación inmediata: tanto los estudiantes como los docentes reciben resultados en tiempo real, lo que facilita la identificación de fortalezas y debilidades.
4. Personalización del aprendizaje: los docentes pueden adaptar los contenidos a las necesidades del grupo o de cada estudiante.
5. Interacción sincrónica y asincrónica: puede utilizarse en tiempo real o dejarse disponible para que los estudiantes lo completen en otros momentos.

Estas funciones convierten a Kahoot en una herramienta pedagógica flexible y dinámica que se ajusta a distintos contextos educativos.

Kahoot en la Educación

El uso de Kahoot en el ámbito educativo ha demostrado ser eficaz para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes (Burch, 2020). En asignaturas como Asistencia y Mediación de Grupos, donde la comprensión de conceptos y la toma de decisiones grupales son fundamentales, Kahoot facilita la participación activa y promueve el aprendizaje colaborativo. Además, en entornos educativos fiscales Kahoot representa una opción accesible y efectiva para integrar las TIC sin requerir inversiones significativas.

Al convertir el proceso de evaluación en una experiencia interactiva y atractiva, Kahoot permite que los estudiantes asocien el aprendizaje con una vivencia positiva, lo que influye directamente en su satisfacción académica y en los resultados de aprendizaje.

Metodología

Para determinar el problema en esta investigación se utilizó la técnica de investigación de campo, enmarcada con los enfoques cualitativo y cuantitativo. La muestra fue el Segundo de Bachillerato Técnico paralelo "A", que a través de los instrumentos entrevistas, encuestas y pruebas diagnósticas se obtuvo el resultado que el 25% de los estudiantes no habían interiorizado los contenidos de la asignatura Asistencia y Mediación de Grupos.

Para aplicar la gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura Asistencia y Mediación de Grupo en los estudiantes de segundo de bachillerato técnico se utilizaron los siguientes materiales didácticos digitales, que se los desarrolló en 3 fases:

1. Fase de Planificación:

Definición de objetivos:

- Analizar el impacto de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de 2do de Bachillerato Técnico en Ventas e Información Turística en la asignatura de Asistencia y Mediación de Grupos en la Unidad Educativa "Veinticuatro de Mayo".
- Diagnosticar del nivel de rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Asistencia y Mediación de Grupos antes de la implementación de estrategias de gamificación.
- Diseñar e implementar estrategias de gamificación como metodología de enseñanza en la asignatura.
- Evaluar la influencia de la gamificación en la motivación, participación y aprendizaje de los estudiantes.
- Comparar los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de la gamificación para determinar su impacto en el rendimiento académico

Para aplicar la gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura Asistencia y Mediación de Grupo en los estudiantes de segundo de bachillerato técnico se pueden utilizar los siguientes materiales didácticos:

Plataformas digitales gamificadas:

Kahoot!, Quizizz, Classcraft o Edmodo, que permiten crear retos, cuestionarios interactivos y competencias grupales. Google Classroom o plataformas LMS similares para organizar recursos, actividades y monitorear el progreso.

Tableros de puntos o recompensas:

Tablas visibles en el aula (digitales o físicas) donde se registren avances, logros, "insignias", niveles o premios.

Videos y simulaciones:

Casos prácticos de mediación de grupos (reales o ficticios) para analizar en clase y resolver en formato juego.

Material audiovisual:

Infografías, podcasts, y presentaciones dinámicas con contenido gamificadas.

Métodos Gamificados:

Aprendizaje basado en juegos (Game-Based Learning):

Integrar juegos diseñados específicamente para enseñar competencias de asistencia y mediación, como resolver casos ficticios, identificar emociones o trabajar la escucha activa.

Variable Independiente: Gamificación

Corresponde al factor que se introduce para observar su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Indicadores:

- Uso de elementos lúdicos (puntos, insignias, niveles, recompensas).
- Integración de la plataforma gamificada Kahoot.
- Participación del docente en el diseño de experiencias gamificadas.
- Frecuencia de actividades gamificadas en clase.
- Motivación inicial hacia las dinámicas de juego.

Variable Dependiente: Proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura Asistencia y Mediación de Grupos

Es el proceso con el que se espera impactar con la implementación de la gamificación.

Indicadores:

- Nivel de comprensión de los contenidos teóricos.
- Aplicación práctica de los conocimientos en actividades grupales.
- Participación activa en clase.

- Nivel de retención de la información.
- Desempeño académico (calificaciones o resultados de evaluación).
- Trabajo colaborativo y mediación entre compañeros.

Figura 1. Diseño de la plataforma de Kahoot.



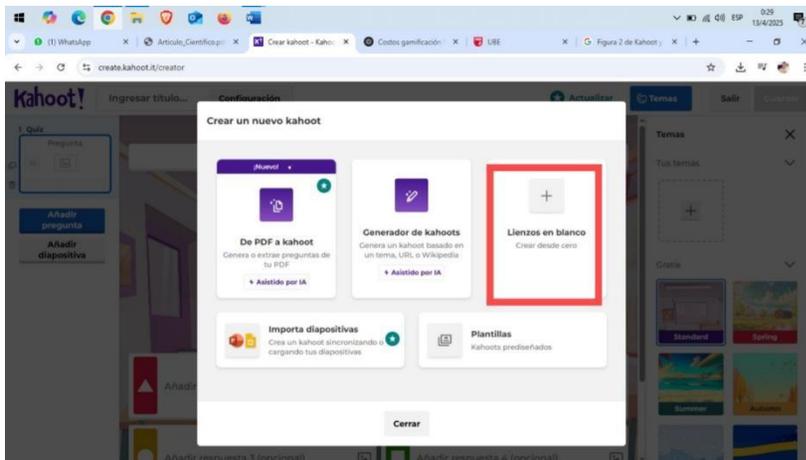
Fuente: (Plataforma Kahoot , 2025)

2. Fase de Aplicación:

- Elaboración de plantilla: Crear plantilla a la derecha de la barra de navegación superior.
- Selecciona la opción Kahoot del menú desplegable para hacer un Kahoot

Figura 2

Diseño de plantilla.



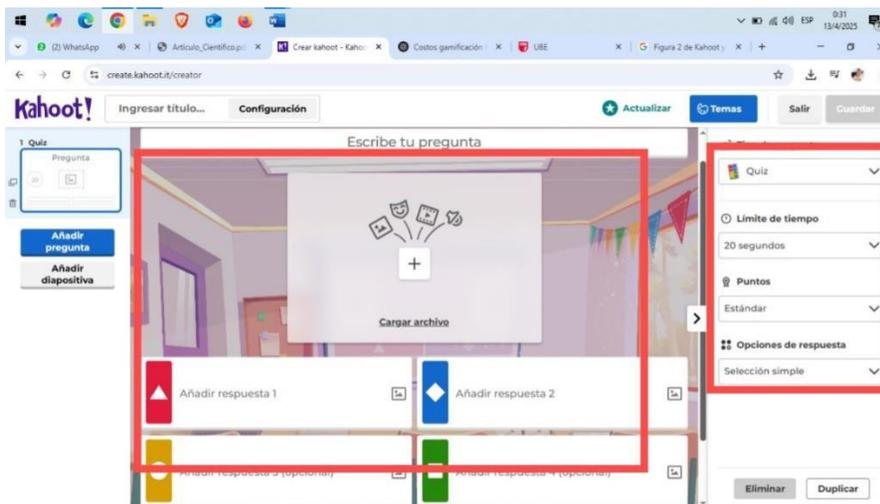
Fuente: (Plataforma Kahoot, 2025)

3. Fase de Evaluación.

A través de la barra lateral izquierda. Puedes crear nuevas preguntas desde cero, generar un kahoot utilizando IA o basado en PDF, sincronizar diapositivas de Google Slides o Microsoft PowerPoint, copiarlas de otros kahoots, importar diapositivas de una presentación o importar preguntas de un cuestionario desde una hoja de cálculo.

Figura 3.

Navegar entre las preguntas y añadir otras nuevas.



Fuente: (Plataforma Kahoot, 2025)

Resultados

Estos estudios respaldan la eficacia de Kahoot como herramienta de gamificación para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Su aplicación en la asignatura de Asistencia y Mediación de Grupos podría potenciar el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico presenta los siguientes resultados:

1. Costos de Implementación:

- Es fundamental considerar el acceso gratuito que ofrece Kahoot en su versión básica, la cual permite crear cuestionarios interactivos, juegos educativos y evaluaciones en tiempo real sin necesidad de inversión económica. Los costos asociados se reducen principalmente a la disponibilidad de dispositivos electrónicos como celulares, tabletas o computadoras, así como acceso a internet, los cuales pueden gestionarse a través de los recursos existentes en la institución o mediante estrategias de trabajo colaborativo entre estudiantes. En este sentido, la implementación de Kahoot no solo resulta viable, sino también accesible, favoreciendo un aprendizaje más dinámico y participativo sin generar una carga financiera significativa para la escuela ni para las familias.

2. Comprensión y Habilidades Técnicas:

- Fortalecer significativamente tanto la comprensión de contenidos como el desarrollo de habilidades técnicas. Al participar en dinámicas interactivas, los estudiantes no solo refuerzan conceptos clave de la asignatura de manera lúdica y participativa, sino que también mejoran su capacidad de análisis, atención y toma de decisiones en tiempo real.
- El uso de Kahoot fomenta competencias digitales esenciales, como el manejo de plataformas educativas, el uso responsable de dispositivos tecnológicos y la navegación básica por internet, aspectos cruciales en el entorno educativo actual.

3. Satisfacción y Retroalimentación:

- Satisfacción de los estudiantes: Los estudiantes quienes valoran positivamente el aprendizaje interactivo, dinámico y participativo que ofrece esta herramienta. La posibilidad de aprender jugando motiva a los estudiantes, incrementa su concentración y participación en clase, y crea un ambiente más colaborativo y menos estresante.
- Retroalimentación de los docentes: Kahoot proporciona una valiosa retroalimentación inmediata sobre el nivel de comprensión de los estudiantes, permitiendo identificar de forma clara qué contenidos han sido asimilados y cuáles requieren refuerzo. Esta información facilita la toma de decisiones pedagógicas más efectivas, adaptando la enseñanza a las necesidades del grupo.

Conclusiones

- La gamificación mediante el uso de Kahoot se configura como una estrategia pedagógica efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura Asistencia y Mediación de Grupos, ya que promueve la participación activa, el interés y la motivación de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico.
- Los niveles de satisfacción estudiantil aumentan significativamente cuando se implementan dinámicas gamificadas, debido a que el entorno de aprendizaje se vuelve más interactivo, lúdico y menos tradicional, lo cual favorece un clima emocional positivo dentro del aula.
- La herramienta Kahoot permite una retroalimentación inmediata y eficaz, facilitando al docente la identificación de fortalezas y debilidades en la comprensión de los contenidos. Esto contribuye a una mejor toma de decisiones pedagógicas y a la planificación de estrategias de refuerzo individual y grupal.
- Desde una perspectiva inclusiva y de equidad, Kahoot representa una alternativa accesible para instituciones fiscales, ya que su versión gratuita ofrece funcionalidades suficientes para implementar actividades educativas significativas sin requerir una alta inversión tecnológica o económica.
- El uso de Kahoot no solo fortalece la comprensión conceptual, sino también

las habilidades digitales de los estudiantes, preparándolos para enfrentar entornos virtuales y tecnológicos en contextos académicos y profesionales.

Referencias

- Andrade Abarca, P. S., & Jumbo Narvaéz, R. M. (2022). Empleo de Kahoot como herramienta de gamificación para la motivación en el aprendizaje de los estudiantes. Universidad Técnica Particular de Loja.
- Armijos Ordoñez, J. W., & Vera Calle, S. P. (2022). Impacto de la Gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la UEFSA-Extensión Sígsig 20212022. Universidad Técnica Particular de Loja.
- Calvache Quinchuela, D. P. (2022). Incidencia de la estrategia didáctica gamificación mediante el uso de Kahoot en el proceso enseñanza-aprendizaje de ecuaciones de la recta en Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal “Economista Abdón Calderón” en el año lectivo 2021-2022. Universidad Central del Ecuador.
- Gómez Espín, D. B., & Tituaña Pujos, A. S. (2023). Gamificación y gestión de la innovación digital: Caso de estudio de la educación superior. Universidad Técnica de Ambato.
- Revelo Madruñero, Y. E. (2024). La Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales. Universidad Politécnica Estatal del Carchi.
- Rodríguez Andrango, C. M. (2023). Desarrollo de materiales de gamificación con la herramienta Kahoot para mejorar las competencias digitales de los docentes de matemática del bachillerato de la Unidad Educativa Urcuquí. Universidad Técnica del Norte.
- Villena López, J. P. (2023). Gamificación con Kahoot, Cerebriti Brainscape para el aprendizaje de la biología en estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Santa Teresita”, ciudad de Celica, año lectivo 2022-2023. Universidad Técnica del Norte.