

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE PARTICIPACIÓN EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS



GAMIFICATION AS A PARTICIPATION STRATEGY FOR UNIVERSITY STUDENTS

Indira Yesenia Florez Mujica ¹*

E-mail: iflorez@continental.edu.pe

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3424-8739>

Victoria Puente de la Vega Aparicio ²

E-mail: victoria.puentedelavega@unsaac.edu.pe

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5800-7569>

¹Universidad Continental. Perú.

²Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Perú

*Autor para correspondencia

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Florez Mujica, I.Y., y Puente de la Vega Aparicio, V. (2025). Gamificación como estrategia de participación en estudiantes universitarios. *Revista Conrado*, 21(103), e3992.

RESUMEN

La gamificación también denominada ludificación permite introducir actividades dinámicas propias de los juegos en el proceso enseñanza – aprendizaje, las cuales motivan a la participación de los estudiantes. En ese contexto el objetivo de la investigación fue determinar como la implementación de la gamificación mejora la participación de los estudiantes en las clases híbridas de la Universidad Continental – Sede Cusco. El método utilizado fue el hipotético deductivo, con un enfoque cuantitativo, el diseño fue pre experimental con pre test y post test, con una población de 60 estudiantes y una muestra de 50 estudiantes, para valorar los resultados se aplicó estadística descriptiva e inferencial, así como la Prueba t para medias de dos muestras emparejadas para la prueba de hipótesis. Los resultados evidencian que la implementación de la gamificación mejora la participación de los estudiantes en las clases híbridas de la Universidad Continental – Sede Cusco, de una participación frecuente y activa antes de la implementación del 40% a una participación frecuente y activa del 66% después de la gamificación. La Prueba t permitió validar la hipótesis alternativa, que afirma que la gamificación mejora la participación de los estudiantes, puesto el t de prueba (Estadístico t) fue de 2.09 el cual es mayor al t crítico (Valor crítico t) que fue de 1.677 lo cual permitió rechazar la hipótesis nula.

Palabras clave:

Gamificación, Participación, Clases Híbridas.

ABSTRACT

Gamification, also called gamification, allows the introduction of dynamic activities typical of games in the teaching-learning process, which motivate student participation. In this context, the objective of the research was to determine how the implementation of gamification improves student participation in the hybrid classes of the Continental University – Cusco Campus. The method used was the hypothetical deductive, with a quantitative approach, the design was pre-experimental with pre-test and post-test, with a population of 60 students and a sample of 50 students, to evaluate the results, descriptive and inferential statistics were applied, as well such as the t-test for paired two-sample means for hypothesis testing. The results show that the implementation of gamification improves student participation in the hybrid classes of the Universidad Continental – Cusco Campus, from a frequent and active participation before the implementation of 40% to a frequent and active participation of 66% after of gamification. The t-test allowed us to validate the alternative hypothesis, which states that gamification improves student participation, since the test t (Statistic t) was 2.09 which is greater than the critical t (Critical value t) which was 1.677. which allowed us to reject the null hypothesis. Keywords: versión en inglés de las palabras clave

Keywords:

Gamification, participation, hybrid classes



INTRODUCCIÓN

La inmersión de la tecnología en el mundo educativo, otorga un carácter innovador a las estrategias de aprendizaje y su proceso de implementación y aplicación se ha convertido en una necesidad apremiante por las organizaciones que ofrecen servicios educativos en todos los niveles, la pertinencia del uso de los recursos digitales representa un desafío de cambio y transición a una educación de calidad, moderna y adaptada al contexto actual en el que las tecnologías de la información, comunicación y sus variantes deberán insertarse en los procesos de aprendizaje.

La educación superior no ha sido ajena a este hecho, sobre todo después de la pandemia, para Valencia y Suárez (2023) “el Covid 19 marcó un antes y después en el desarrollo de asignaturas de pregrado, es así que las clases en el 2021 fueron híbridas” (p. 72), la necesidad de adaptarse a la no presencialidad por las políticas gubernamentales de aislamiento social, fueron una oportunidad para muchas instituciones de educación superior de explorar las formas de enseñanza virtual e híbrida.

Esta adaptación no solo represento un mecanismo de subsistencia, sino también un compromiso moral con la humanidad, ya que el garantizar la educación como principio fundamental de los estados, implica también salvaguardar su no interrupción y velar por su desarrollo en el marco de calidad e innovación. (Prince Torres, 2021)

En palabras de Viñas (2021) la educación como construcción humana tiene como fin el desarrollo de la humanidad, debiendo usar todo el potencial tecnológico para hacer de este proceso un espacio de democratización. Para Flores et al., (2021) la educación híbrida es útil para la etapa postpandemia, ya que se puede usar de manera indistinta tanto para educación presencial y educación a distancia, independiente y colaborativa.

En esta línea se afirma que la educación híbrida es una forma de democratizar la educación, su uso de forma indistinta, permite un mayor alcance, facilitando el acceso de estudiantes de zonas rurales y alejadas, estudiantes que laboran, estudiantes con discapacidades físicas que por su condición y ubicación presentan restricciones de acceso y desplazamiento, etc.

Por estas razones la mayoría de instituciones de educación posterior, en la etapa de postpandemia, han trasladado sus acciones administrativas y académicas, a la modalidad online o híbrida, este término acuñado el año 2008 por Michael Horn, menciona que la clase híbrida es la innovación disruptiva en la educación que transforma

la forma en la que el mundo aprende (Sacavino y Candau, 2022)

Pereira y Natali (2023) consideran que la Blended education utiliza a la tecnología como un medio facilitador para cumplir su finalidad y que, pese a lo desafiante de su implementación, esta metodología agiliza los procesos educativos y favorece el aprendizaje en diferentes niveles de educación.

En este contexto la educación híbrida posibilita utilizar herramientas que favorezcan la atención, el dinamismo, la participación colectiva, son consideradas ventajas que facilitan el aprendizaje y promueven espacios atractivos y creativos, al mismo tiempo son considerados como retos que la educación presencial está en proceso de entender y asimilar (Horta Parreira, 2022).

Una forma de potenciar las oportunidades que presenta una clase híbrida es la de introducir actividades dinámicas propias de los juegos en el proceso enseñanza – aprendizaje, desarrollando con ello una nueva y dinámica construcción de aprendizajes. (Martín-Párraga et al., 2021) para promover la participación de los estudiantes de modalidades presenciales y remotas a través de la gamificación o ludificación con herramientas como los juegos, aplicativos y programas etc.

Para Deterding et al cómo se menciona en Reyes-Cabrera (2022) La gamificación es la “utilización de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos” (p, 25), sin embargo, estas herramientas deben estar acompañadas de espacios de reflexión y compromiso con el propósito de la clase, para ello los estudiantes no deben perder de vista que el juego tiene un carácter pedagógico y de aprendizaje.

La utilización de la gamificación como método de aprendizaje se realiza en diferentes niveles de estudio, demostrando en todos ellos resultados positivos, sobre todo en niveles de educación iniciales, como la educación básica regular, sin embargo, en la educación superior también existen experiencias consistentes, como la del Instituto Politécnico Nacional (IPN) de México, donde la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos promueven la formación integral del estudiante, tanto en el desarrollo de su formación científica, tecnológica y humanística, así como en su formación ética a través de la adquisición de conocimientos, valores y actitudes a través del trabajo en equipo. (Zepeda Hurtado et al., 2022)

La gamificación también tiene beneficios positivos en la permanencia y asistencia de los estudiantes, según Ospina-Hernández et al., (2022) la aplicación de juegos diseñados para reforzar el aprendizaje y retroalimentar

los conceptos aprendidos disminuyen significativamente la deserción estudiantil. Así como representan un medio de reforzamiento en la capacitación y formación de docentes. (Pérez-López y García, 2017)

Dentro de la gamificación el uso de simuladores representa una alternativa para complementar contenidos temáticos bajo modelos de Aceptación tecnológica (TAM). Ojeda et al., (2022) experimento con simuladores en carreras del campo empresarial, sin embargo, Lozada y Betancur (2017) realizó estudios sobre gamificación en otras escuelas profesionales, encontrando efectos positivos en ingenierías y arquitectura, así como en ciencias de la salud.

Los múltiples beneficios de la gamificación, representan una metodología didáctica e innovadora para enfrentar los desafíos de la educación híbrida. Las aulas universitarias cada vez más adaptadas al cambio tecnológico y a la gran demanda de una educación inclusiva, han desarrollado productos educativos diversos, este es el caso de la Universidad Continental (UC).

La UC, es una institución dinámica, con un ecosistema educativo experiencial y colaborativo, cuya propuesta educativa ofrece cursos que se dictan de manera transversal a todas las carreras profesionales, como son los laboratorios de liderazgo e innovación. Entendiendo que estas materias contribuyen a la formación académica, laboral y personal de los estudiantes garantizando en ellos una visión emprendedora.

Los laboratorios de innovación son clases híbridas donde participan un promedio de 60 estudiantes 35 de manera presencial y 25 de manera remota, desarrollar las clases aplicando la misma metodología en ambos grupos, se convierte en una tarea compleja y genera problemas en los estudiantes de la modalidad remota, pues no logran el involucramiento ni participación en las clases desarrolladas, debido a las restricciones de conectividad que impide el encendido de las cámaras, por ende su atención en clases es baja.

Es por ello que investigar herramientas y estrategias de aprendizaje innovadoras, que mejoren la participación de los estudiantes y que garanticen una mejor experiencia de aprendizaje es importante, el experimentar con la gamificación en una clase híbrida permitió conocer de manera objetiva el efecto de esta herramienta en la dinámica de una sesión de aprendizaje. Los resultados permitieron evidenciar la incidencia positiva de la gamificación en la participación estudiantil, lo que podrá ser replicado en otras asignaturas y contextos que representaran un punto de partida para el diseño metodológico de este tipo de clases.

El objetivo de la investigación fue determinar como la implementación de la gamificación mejora la participación de los estudiantes en las clases híbridas de la Universidad Continental – Sede Cusco.

Las hipótesis del estudio fue que la implementación de la gamificación si mejora la participación de los estudiantes en las clases híbridas de la Universidad Continental – Sede Cusco.

MATERIALES Y MÉTODOS

El presente estudio de caso se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, ya que como indica Hernández y Mendoza (2018) este enfoque realiza un análisis numérico, objetivo, el cual utiliza la estadística para procesar e interpretar sus resultados. El diseño del estudio fue pre experimental, ya que el grado de control fue mínimo utilizando un diseño de pre prueba y posprueba con un único grupo de estudio. En cuanto al nivel o alcance de estudio, este es explicativo pues se analizó la relación causal que existe entre la variable gamificación y participación. (Hernández y Mendoza, 2018).

El método utilizado fue el hipotético deductivo, ya que se realizó un proceso de inducción donde se analizaron estudios previos, para llegar a la deducción a través de la definición de las hipótesis y finalmente se procedió a verificar o comprobar dichas hipótesis nuevamente bajo la inducción, es decir se estableció que la gamificación mejora la participación en clases híbridas esto a partir del análisis teórico y casos de estudios previos donde se demuestra los efectos positivos de la gamificación y finalmente se corroboró estadísticamente dicha hipótesis.

La población de estudio fue un grupo de 60 estudiantes, compuestos por 35 estudiantes que asisten de manera presencial y 25 que asisten de manera remota, ambos grupos reciben las clases de manera simultánea. El muestreo fue no probabilístico, por conveniencia, ya que se consideró como muestra a 50 estudiantes, que respondieron de manera voluntaria a los instrumentos

El proceso metodológico de implementación de la gamificación, se hizo en el marco del curso de Innovación Pedagógica dictado en la Universidad Continental, se desarrolló en 3 etapas.

La primera etapa fue el diseño del instrumento en base a los indicadores de las dimensiones: (1) Nuevas pedagogías, competencias y perfil, (2) equipamiento y conectividad, (3) Plataformas y contenidos y (4) Datos y seguimiento de estudiantes, el instrumento se diseñó en base a los indicadores de la Tabla 1.

Tabla 1: Operacionalización de variables e indicadores de medición

Variable	Dimensiones	Indicadores
Gamificación en clases híbridas	Nuevas pedagogías, competencias y perfil docente	Estrategias pedagógicas
		Competencias docentes
	Plataformas y contenidos	Plataformas didácticas
		Contenidos del aula virtual
	Equipamiento y conectividad	Aspectos físicos
		Conexión
	Datos y seguimientos de estudiantes	Retroalimentación
		Participación en clase
Participación		Cantidad de participaciones hechas en la sesión de aprendizaje

Fuente. Elaboración propia en base a lo extraído en Viñas (2021).

Se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados del pre test y del post test, resaltando en porcentajes las respuestas con mayor frecuencia. La estadística inferencial se utilizó para realizar la prueba de hipótesis, considerando que los datos tienen una distribución normal, se consideró el T de student para dos muestras relacionadas o pareadas

RESULTADOS-DISCUSIÓN

El estudio se realizó bajo la siguiente estructura metodológica, en base a la cual se preparó el cuestionario en línea pre y post, entendiendo que cada indicador representa una pregunta dentro del cuestionario.

Proceso de implementación de la gamificación

En la aplicación del cuestionario previo a la implementación de la gamificación, se obtuvieron resultados que se muestran en la Tabla 2, donde se interpretan los 2 resultados con mayor frecuencia por cada pregunta desarrollada.

Tabla 2: Resultados de la Pre – test

Dimensiones	Indicadores	Sub indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Nuevas pedagogías, competencias y perfil docente	Estrategias pedagógicas más adecuadas	Gamificación (juegos)	34	68%
		Ejercicios y/o casos	9	18%
	Competencias de los docentes	Manejo de herramientas tecnológicas	24	48%
		Paciencia y Empatía con las aulas presenciales y remotas	17	34%
Plataformas y contenidos	Plataformas didácticas	Quizz, Badoo, Juegos dinámicos, Mentimeter, Kahoot, Padlet		
	Contenidos del aula virtual	Que se incluya imágenes y videos ilustrativos	33	66%
		Que se considere videos interactivos	13	26%
Equipamiento y conectividad	Aspectos físicos	Cámara del computador y de la sala	20	40%
		Pizarra virtual	14	28%
	Conexión	Estudiante de clase presencial	37	74%
		Estudiante de clase remota por medio del meet	13	26%
Datos y seguimiento del estudiante	Retroalimentación	Si	45	90%
		A veces	5	10%
	Participación en clases	Participa regularmente	21	42%
		Participo frecuentemente	11	22%

Fuente: Elaboración propia.

Se obtuvo que dentro de las estrategias pedagógicas preferidas por los estudiantes a desarrollar en clases esta la gamificación con 68% y los ejercicios y casos 18%, mostrando la necesidad de los estudiantes de aprender con metodologías modernas que los acerquen a la práctica, en el caso de las competencias docentes, los estudiantes consideran que el manejo de herramientas tecnológicas por parte de los docentes es muy importante con un 48%, en cuanto a las plataformas didácticas sugeridas por los estudiantes fueron quizizz y Badoo, siendo importante que en el aula virtual se incluyan imágenes y videos en un 66%.

En cuanto a los aspectos físicos del equipamiento, la cámara y computador de la sala de clases es un aspecto muy importante para los estudiantes y tiene una relevancia del 40%, al inicio de la encuesta el 74% de estudiantes prefería asistir a las clases presenciales y solo el 26% a las clases remotas ya que veían las clases presenciales más activas, participativas y efectivas en cuanto al logro de aprendizajes a diferencias de las clases remotas.

La implementación de la gamificación consistió en la aplicación de 2 juegos obtenidos del canal de youtube <https://www.youtube.com/@ElProfeVictor>, donde el autor proporciona herramientas virtuales para propiciar la participación activa de estudiantes, mayormente dirigido a docentes de educación básica regular, los juegos aplicados fueron Football Quiz y Dulce o truco, ambos juegos permitían generar una competencia sana entre 2 equipos realizando preguntas de repaso.

Una vez descargados los materiales se procedió a ingresar información de la asignatura impartida, desarrollando ejemplos, preguntas y casos de análisis para corroborar si los estudiantes entienden y asimilan el contenido de la sesión, retroalimentando los conocimientos luego de cada participación de los equipos, siendo un equipo los estudiantes de modo presencial y el otro equipo los estudiantes de modalidad remota.

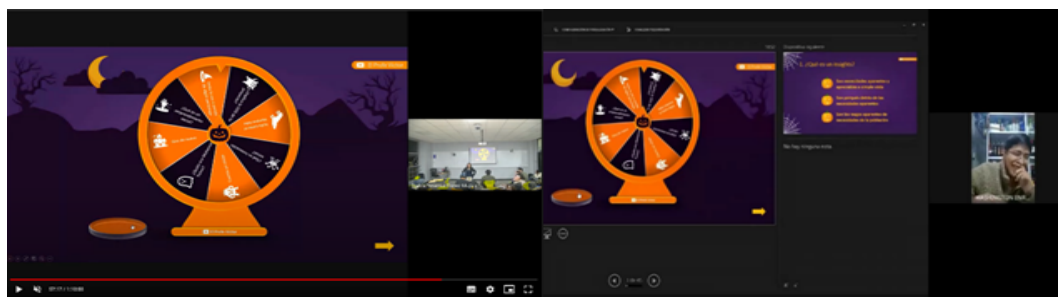
Fig 1: Juegos aplicados



Fuente. Extraídos del canal de YouTube Profe Víctor <https://www.youtube.com/@ElProfeVictor>

En la aplicación de ambos juegos se pudo apreciar la interacción activa tanto de los estudiantes de modalidad presencial como de modalidad remota, estudiantes de modalidad remota encendieron sus cámaras, respondieron las preguntas y se premió la participación con puntos, se escucharon risas y el ambiente de clase fue más ameno.

Fig 2: Juegos Implementación del juego



Fuente. Grabación de la clase híbrida mediante enlace meet

Después de la aplicación del juego y habiendo reforzado los aprendizajes de la sesión se aplicó nuevamente la encuesta en línea para conocer la efectividad de la gamificación y corroborar la participación activa de los estudiantes a la clase, para ello la sesión fue grabada con la finalidad de contabilizar las participaciones de los estudiantes, obteniendo los siguientes resultados.

Tabla 3: Resultados de la Post – test

Dimensiones	Indicadores	Sub indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Nuevas pedagogías, competencias y perfil docente	Eficiencia de la gamificación	Muy eficiente	30	60%
		Eficiente	17	34%
	Competencias de los docentes	Paciencia y Empatía con las aulas presenciales y remotas	24	48%
		Habilidades comunicativas	13	26%
Plataformas y contenidos	Opinión sobre el juego	Es interesante y didáctico, me gustó mucho que haya más, entretenido y brinda mucho aprendizaje, es bastante innovador y permite que las clases sean dinámicas y por tanto sean bastante eficientes en cuanto al aprendizaje.		
	Mejoras en la aplicación del juego	Que los juegos sean escalables o por niveles	17	34%
		Que existan mayores premios a los ganadores	15	30%
Equipamiento y conectividad	Aspectos físicos que se mejoraron	Audio del docente	19	38%
		Cámara del computador y de la sala	13	26%
	Papel que prefiere tomar	Estudiante de clase presencial	36	72%
		Estudiante de clase remota por medio del meet	14	28%
Datos y seguimiento del estudiante	Se lograron aprendizajes con el juego	Si	41	82%
		Regular	7	14%
	Participación en clases	Participo frecuentemente	18	36%
		Participó activamente	15	30%

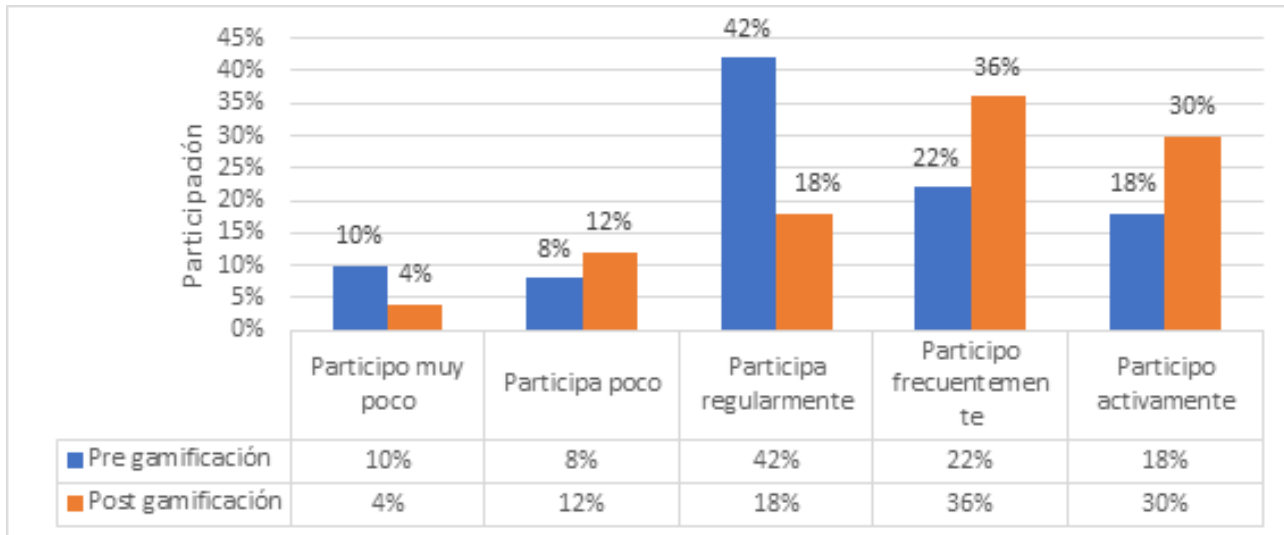
Fuente: Elaboración propia en base a los resultados del Post-test en SPSS

La post evaluación muestra que la aplicación del juego tuvo resultados positivos, ya que los estudiantes consideraron que la metodología fue muy eficiente 60% y eficiente 34%. Considerando con un 48% que la empatía con las aulas presenciales y remotas es una competencia muy importante por parte de los docentes, lo que refuerza el uso de metodologías como la gamificación. Su opinión con respecto al juego fue que es muy interesante, que hace las clases dinámicas y que es eficiente en cuanto al aprendizaje.

Los estudiantes sugirieron que los juegos pueden ser escalables por niveles en un 34% para generar mayor atención y que si hay aspectos de equipamiento que mejoraron para la implementación del juego como son el audio y la cámara con un 38% y 26% respectivamente. Si bien los estudiantes están conforme con la modalidad con la que están, un 82% manifestó que si lograron aprender el tema desarrollado en la sesión y que ello hizo que su participación en un 36% de frecuente y un 30% sea activa.

La implementación de la gamificación y la participación de los estudiantes en las clases híbridas de la Universidad Continental – Sede Cusco

Fig 3: Nivel de participación pre y post la gamificación en las clases híbridas



Fuente. Elaboración propia en base a los resultados del Pre-test y Post-test en excel

En base a los resultados obtenidos en el pre-test y post-test se puede apreciar que el nivel de participación posterior a la gamificación fue superior, es así que antes de la gamificación en la clase híbrida de la asignatura de Innovación Social se tuvo una participación regular de 42% y frecuentemente de 22 %, sin embargo, posterior a la gamificación los porcentajes de participación fueron de 36% como frecuente y 30% una participación activa. Lo que refleja que la participación frecuente y activa fue mayor gracias a la interacción que proporciona la gamificación.

Tabla 4: Gamificación y participación en las clases híbridas

Participo muy poco		Participación en clases híbridas					Total
		Participa poco	Participa regularmente	Participo frecuentemente	Participó activamente		
Eficiencia de la gamificación	Poco eficiente	1	0	0	0	0	1
	Regularmente eficiente	0	0	2	0	0	2
	Eficiente	0	3	6	8	0	17
	Muy Eficiente	1	3	1	10	15	30
Total		2	6	9	18	15	50

Fuente. Elaboración propia en base a los resultados del Post-test en SPSS

La tabla 4 muestra como la eficiencia en la implementación de la gamificación se relaciona con la participación en las clases híbridas, ya que según la percepción de 47 estudiantes encuestados la implementación de la herramienta de gamificación utilizada fue eficiente y fue muy eficiente, incrementando su nivel de participación a una participación frecuente y activa.

Prueba de hipótesis: La implementación de la gamificación si mejora la participación de los estudiantes en las clases híbridas de la Universidad Continental – Sede Cusco

Para realizar la prueba de hipótesis se utilizó la prueba T student para medias de dos muestras emparejadas, la cual es útil cuando se realiza pre test y post test, primero se estableció 2 hipótesis estadísticas:

Ha: que la implementación de la gamificación si mejora la participación de los estudiantes en las clases híbridas de la Universidad Continental – Sede Cusco, es decir que la primera observación muestra una participación menor a la segunda observación post la implementación

Ho: que la implementación de la gamificación no mejora la participación de los estudiantes en las clases híbridas de la Universidad Continental – Sede Cusco.

El porcentaje de error aceptable en investigaciones de ciencias sociales es de 0.05, y los valores críticos y de prueba son, t de prueba (Estadístico t) de 2.09 y el t crítico (Valor crítico t) de 1.677. En base a la regla de decisión donde si el valor de t de prueba es > al valor de t crítico se rechaza la hipótesis nula y si el valor de t de prueba es < al valor de t crítico se acepta la hipótesis nula.

Tabla 5: Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	Variable 1	Variable 2
Media	3.76	3.3
Varianza	1.28816327	1.35714286
Observaciones	50	50
Coefficiente de correlación de Pearson	0.08643581	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	49	
Estadístico t	2.09	
P(T<=t) una cola	0.02080617	
Valor crítico de t (una cola)	1.677	
P(T<=t) dos colas	0.04161235	
Valor crítico de t (dos colas)	2.00957524	

Fuente. Elaboración propia en base a los resultados del Pre-test y Post-test en excel

Bajo esta premisa se rechaza la Ho y acepta la Ha, es decir que la implementación de la gamificación si mejora la participación de los estudiantes en las clases híbridas de la Universidad Continental – Sede Cusco.

Entre los resultados más relevantes de la investigación es que el 60% de los encuestados indicaron que la gamificación fue muy eficiente y el 34% indicaron que fue eficiente, es decir que la percepción del uso de una herramienta lúdica en el proceso de enseñanza por parte de los estudiantes es positiva, y esto se ve reflejado en el nivel de participación de los estudiantes en clase.

La participación de los estudiantes antes de realizar la gamificación fue regular con un 42%, sin embargo, posterior a la sesión de clases donde se realizó la implementación la participación fue 36% frecuente y 30% activa. Al comparar los resultados de la participación frecuente y activa con el pre test fue de 40% sin embargo, en el post test fue de 66%.

Estos resultados son coherentes con estudios previos como con Ospina-Hernández et al., (2022) que, si bien el aborda el análisis desde una perspectiva teórica, muestra una serie de argumentos propios de la revisión sistémica de literatura para explicar que la aplicación de juegos refuerzan considerablemente el aprendizaje y retroalimentan los conceptos aprendidos lo cual disminuye la deserción estudiantil, lo cual se puede traducir en que la participación e involucramiento de los estudiantes fue mayor.

Lo propio con Ojeda et al., (2022) que concluye que la estrategia pedagógica activa que es la gamificación permite una mejor transferencia de conocimiento a los estudiantes, generando en ellos competencias específicas, sin embargo el nivel de fortalecimiento de las competencias de los estudiantes varia por la estructura o el diseño preconcebido del escenario gamificado, es decir que existen variables exógenas alrededor de la implementación que afectan el nivel de eficacia de un juego, este aspecto es relevante ya que en la investigación el escenario de aplicación fue una clase híbrida, que si bien dificulta implementar la estrategia de manera homogénea, igualmente mostro resultados positivos.

Un referente teórico importante fue el de Lozada y Betancur (2017) que presenta una recopilación de estudios primarios, donde muestra experiencias de gamificación en diferentes áreas como la administración, economía, ciencias naturales, ciencias de la salud, ciencias jurídicas, ingenierías, arquitectura, arte y humanidades, donde en todos los casos la gamificación tiene resultados favorables en la confianza, motivación y participación de los estudiantes. Lo cual es coherente con lo hallado en el proceso de investigación.

Este último punto de contrastación es relevante porque el escenario donde se llevó a cabo la investigación fue una asignatura del área de humanidades que se imparte de manera transversal a todas las Escuelas Profesionales de la Universidad.

A nivel de limitaciones, el principal obstáculo fue la propia estructuración y diseño de la gamificación, puesto que si bien se contó con una herramienta de uso libre en el canal de youtube <https://www.youtube.com/@ElProfeVictor>, el establecer los parámetros para la aplicación y la participación de los estudiantes tanto de manera presencial como de manera remota fue sumamente retador, empero fue una experiencia grata y posible de replicar en otras asignaturas de la universidad.

El número de estudiantes en el aula, 35 de manera presencial y 25 de manera remota, hacen que el trabajo de evaluación sea más laborioso por lo que mantener el control y la atención durante toda la jornada académica es bastante extenuante para el docente, sin embargo la gamificación no solo activa y motiva a los estudiantes sino que también el docente está completamente involucrado en la sesión, alerta y retroalimentando constantemente, todo ello genera un ambiente de trabajo participativo y de aprendizaje horizontal.

Finalmente, el estudio permite profundizar líneas de investigación referidas a las metodologías de enseñanza – aprendizaje, a la gamificación, y demás estrategias pedagógicas, saliendo un poco de las investigaciones teóricas y bibliográficas, enfocándose más en estudios de tipo experimental, posibilitando incluso los estudios comparativos, para analizar la eficiencia entre una metodología frente otra.

CONCLUSIONES

La implementación de la gamificación si mejora la participación de los estudiantes en las clases híbridas de la Universidad Continental – Sede Cusco, de una participación frecuente y activa antes de la implementación de 40% a una participación frecuente y activa del 66% después de la gamificación. Los estudiantes manifestaron que la eficiencia del juego implementado en la sesión híbrida fue de 94%, reflejando mayor involucramiento, participación y satisfacción con la sesión de clases impartida.

La Prueba t para medias de dos muestras emparejadas, permitió validar la hipótesis alternativa, que afirma que la gamificación mejora la participación de los estudiantes, puesto el t de prueba (Estadístico t) fue de 2.09 el cual es mayor al t crítico (Valor crítico t) que fue de 1.677 lo cual permitió rechazar la hipótesis nula.

Los estudiantes valoraron positivamente la gamificación en la sesión, apreciando lo interesante, didáctico, entretenido y sobre todo efectivo con respecto al logro de aprendizajes, ya que la sesión se llevó a cabo de una forma innovadora, permitiendo que las clases sean dinámicas y haciendo eficiente el aprendizaje.

Las nuevas pedagogías, competencias y perfil docente, las plataformas y contenidos, el equipamiento y conectividad y los datos y seguimiento del estudiante, que representan dimensiones de la gamificación en las clases híbridas permitieron realizar un análisis de los aspectos a considerar en la implementación de la gamificación, los cuales influyeron en el éxito de la aplicación de este instrumento

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Flores, G., Roque, R., López, A., y Mota, S. (2021). La educación superior pospandemia: percepciones estudiantiles en una universidad mexicana. *Nova Scientia*, 14(28), 1–13. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-07052022000100202&script=sci_arttext
- Hernández Sampieri, R., y Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología De La Investigación: Las Rutas Cuantitativa*. <https://www.academia.edu/43711980/metodologia-de-la-investigacion-las-rutas-cuantitativa-cualitativa-y-mixta>
- Horta Parreira, M. J. (2022). Education beyond the pandemic: The interactive documentary as a hybrid learning opportunity. *Sinéctica*, 58, 1–18. [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2022\)0058-007](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2022)0058-007)
- Lozada Ávila, C., y Betancur Gómez, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 97–124. <https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>
- Martín-Párraga, L., Palacios-Rodríguez, A., y Gallego-Pérez, Ó. M. (2021). ¿Jugamos o gamificamos? Diseño y evaluación de experiencia formativa para la mejora de las competencias digitales del profesorado universitario. *Alteridad*, 17(1), 36–49. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.03>
- Ojeda, A. D., Solano-Barliza, A. D., Ortega, D. D., y Cañavera, A. M. (2022). Quantitative analysis of a teaching process supported by a gamification pedagogical strategy. *Formacion Universitaria*, 15(6), 83–92. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062022000600083>
- Ospina-Hernández, C., Ceballos, Y. F., y Moreno-Cadavid, J. (2022). Systematic Literature Review (SLR) on the application of serious games in basic science courses for the virtual modality as a strategy to improve the student retention rate. *DYNA (Colombia)*, 89(222), 136–144. <https://doi.org/10.15446/dyna.v89n221.101834>

- Pereira, M., y Natali, C. A. (2023). O Estado Da Arte Sobre Transformação Digital E Blended Education. *Educação & Sociedade*, *44*, 1–19. <https://doi.org/10.1590/es.274155>
- Pérez-López, I., y García, E. R. (2017). Formar docentes, formar personas: Análisis de los aprendizajes logrados por estudiantes universitarios desde una experiencia de gamificación. *Signo y Pensamiento*, *36*(70), 114–131. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp36-70.fdfp>
- Prince Torres, Á. C. (2021). Aulas híbridas: Escenarios para transformación educativa dentro de la nueva normalidad. *Podium*, *39*, 103–120. <https://doi.org/10.31095/podium.2021.39.7>
- Reyes-Cabrera, W. (2022). Gamification and collaborative online learning: an analysis of strategies in a Mexican university. *Alteridad*, *17*(1), 24–35.
- Sacavino, S. B., y Candau, V. M. (2022). Blended Learning: challenges and potentialities. *Estudios Pedagógicos*, *48*(2), 257–266. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052022000200257>
- Valencia Cárdenas, S., y Suárez García, Y. D. (2023). Uso pedagógico de tecnologías en la enseñanza del derecho de la Universidad de San Buenaventura Medellín. *Revista Científica UISRAEL*, *10*(1), 61–80. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.676>
- Viñas, M. (2021). Retos y posibilidades de la educación híbrida en tiempos de pandemia. *Plurentes. Artes y Letras*, *12*, 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.24215/18536212e027>
- Zepeda Hurtado, M. E., Cortés Ruiz, J. A., y Cardoso Espinosa, E. O. (2022). Estrategias para el desarrollo de habilidades blandas a partir del aprendizaje basado en proyectos y gamificación. In *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, *13* (25). <https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1348>