

Gamificación en entornos virtuales de aprendizaje para adultos con educación inconclusa

Gamification in virtual learning environments for adults with unfinished education

 **Yomayra Rodríguez Mora***

yomirodriguez28@gmail.com

 **Paul Narváez Cuasapud***

paul.narvaez@quito.gob.ec

 **Omar Loachamín Pruna***

omarloachaminp@hotmail.com

*UEM Humberto Mata Martínez-Modalidad Virtual

Resumen

El ser humano es un ente que busca el continuo aprendizaje, es por ello por lo que independientemente de la edad deben existir opciones que permitan culminar los estudios. Para alcanzar esta finalidad la Educación a Distancia Virtual Intensiva (EDVI) permite a un diverso grupo de estudiantes de 18 años en adelante la oportunidad de educarse con la ayuda de clases virtuales en línea; ante este escenario profundizar en estrategias pedagógicas que incrementen la motivación del alumnado se hace indispensable. La investigación es de carácter descriptivo, para lo que se utilizó la metodología con enfoque mixto. La aplicación de actividades gamificadas, durante los tres últimos períodos lectivos desde agosto 2021 hasta el presente, permite evidenciar el incremento paulatino de estudiantes a las clases de manera sincrónica y el número de visualizaciones de los videos de las mismas de manera asincrónica, manteniendo el interés y motivación por aprender a lo largo del periodo lectivo en una población que presenta dificultades en la continuidad de sus estudios.

Palabras clave: educación para adultos, educación, educación inclusiva, gamificación, herramientas digitales, plataforma digital

Abstract

The human being is an entity that seeks continuous learning, which is why regardless of age there must be options that allow students to complete their studies. To achieve this purpose, Intensive Virtual Distance Education (EDVI) allows a diverse group of students aged 18 and over the opportunity to educate with the help of online virtual classes, but in this context to delve into pedagogical strategies that increase the motivation of the student seems to be impossible. This research is descriptive, for which the mixed approach methodology was implied. The application of gamified activities during the last 3 school periods from August 2021 to the present allows us to show the gradual increase of students in classes synchronously and the number of views of their videos in an asynchronous way, maintaining interest and motivation for learning throughout the school period in a population that presents difficulties in continuing their studies.

Keywords: adult education, education, inclusive education, gamification, digital tools, digital platform

Introducción

Los cambios económicos y tecnológicos empujan a la sociedad a satisfacer nuevas necesidades involucradas no solo con el desarrollo personal, sino también con lo profesional. De esta manera, se evidencia la importancia de culminar los estudios para poder desenvolverse en una sociedad en constante transformación; sin embargo, las oportunidades son inequitativas para la población. A finales del 2021, el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) revela que desde el 2018 no ha disminuido de manera notable el analfabetismo en la población ecuatoriana (Primicias, 2022); las razones de esta situación son diversas; pero la de mayor peso es la obligación de llevar comida a los hogares y priorizar el trabajo frente a pocas oportunidades de educación, especialmente para la población adulta del Ecuador, quienes tienen rezago escolar de varios años y/o educación inconclusa y temen volver al estudio.

Es de suma importancia garantizar el derecho a la educación, por lo que el sistema educativo debe presentar ambientes que otorguen la oportunidad de aprendizaje para todos; también, debe involucrar nuevas prácticas que orienten el proceso de formación de manera intuitiva y fácil, así se revitalizan los métodos de enseñanza. En este sentido, el uso de tecnología en la educación ha proporcionado mayores oportunidades para concluir los estudios y ha sido un aliado para los docentes. Un ejemplo claro es la educación en línea que mediante la flexibilización del tiempo-espacio, el uso de herramientas tecnológicas y estrategias pedagógicas adecuadas ha permitido incorporar una multiplicidad de escenarios que forman parte del ecosistema educativo (Coll, 2013) como son los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) donde se construye conocimiento desde cualquier lugar y espacio. Así, los estudiantes acceden a sus estudios con facilidad, sin descuidar sus trabajos, siendo un gran beneficio para la población adulta con educación inconclusa.

Los EVA responden a la posibilidad de crear oportunidades para aprender con recursos versátiles que sirven para la sociedad del siglo XXI (Rodríguez, 2022); los cuales permiten que los alumnos adultos con rezago educativo se impliquen más en su proceso de aprendizaje, desarrollando habilidades de orden y autonomía, tan importantes en la vida laboral. En este sentido, nace Educación a Distancia Virtual Intensiva (EDVI) de la Secretaría de Educación, Recreación y Deporte del Municipio de Quito (SERD), modalidad que se ejecuta en la Unidad Educativa Municipal Humberto Mata Martínez; una oferta extraordinaria que brinda educación mediada por TIC que aporta al detrimento del rezago escolar, contribuyendo, en concreto, con la población adulta ecuatoriana.

La EDVI incluye en su diseño el uso de plataforma Moodle, clases virtuales en las noches (19.00 a 21.00) por Zoom, actividades sincrónicas y asincrónicas con docentes que se transforman en mediadores del proceso de enseñanza-aprendizaje. Al poseer grupos etarios diversos, personas que van desde los 18 a los 70 años, es relevante construir un ambiente virtual intuitivo que se conecte con los saberes pedagógicos imprescindibles y que sirva para los contextos de práctica de cada individuo. Es aquí donde el modelo profesor-alumno se transforma para dar paso al verdadero protagonista, el alumno; pues, la educación va centrada en y para él. De igual manera, se necesitan actividades dinámicas que promuevan el interés y la interacción virtual para fomentar el sentido de pertenencia de los alumnos y no se perciban aislados. Frente a esto, la obligatoriedad de motivar a los alumnos en las clases virtuales ha sido muy importante, incluir estrategias pedagógicas activas al momento de impartir las temáticas, ayuda a promover el sentimiento de que su esfuerzo es retribuido.

En este sentido, se ha combatido contra un enemigo muy grande, la deserción estudiantil, por falta de tiempo para clases virtuales y entrega de actividades. A través de una buena planificación

de los EVA se cambia la visión de una educación virtual plana, sin interacción, de solo lectura por una que conlleva comprensión, transferencia, profundización y dinamismo. Así, el uso de elementos de gamificación aporta al diseño de los ambientes virtuales, usando los elementos del juego en entornos no lúdicos.

En la reflexión pedagógica de la docencia se ha visualizado la importancia de las recompensas y estímulos para desarrollar acciones guiadas que permitan cumplir un objetivo en común. No es nueva la acción de “jugar en el aula”; sin embargo, establecer un objetivo de construcción de conocimiento junto con dinamismo es un reto que se ha podido superar mediante la potencialización de herramientas digitales y elementos de la gamificación. Como lo indican Romero y Torres (2018) “jugar en el aula” no es sinónimo de gamificación, ni tampoco lo es cuando se refieren al aprendizaje mediante videojuegos; así pues, trata del uso de los elementos de creación de juegos en ambientes tradicionalmente no lúdicos, los mismos que se han desarrollado de manera masiva en ambientes presenciales y han sido elementos poco aprovechados en la educación en línea.

La gamificación es una estrategia didáctica que usa elementos del juego para repercutir en la motivación de los estudiantes (Cuartero, 2019), comprendiendo que la motivación en el proceso educativo implica que desde los estudiantes se satisfaga la construcción de conocimiento siendo sus acciones y energía dirigidas a cumplir un objetivo que radica en aprender; la meta fundamental es activar el deseo de seguir aprendiendo del alumno.

Werbach y Hunter (2012) describen tres categorías de elementos claves para que exista la gamificación; estas serían: las mecánicas, las dinámicas y los componentes. Entendiéndose como mecánicas las reglas que determinan cómo se desarrollan las actividades con la finalidad de crear cierto compromiso en los estudiantes; es decir, ayuda a tener claro qué se debe realizar para obtener las recompensas disponibles o evitar ciertas sanciones. Las dinámicas, en cambio, se relacionan con la motivación directa de los participantes, con las razones, emociones y deseos que involucran a los estudiantes a querer conocer más de cómo se desarrolla el proceso de gamificación, incentivando por medio de narrativas la curiosidad por querer aprender y formar parte del proceso. Por último, los recursos necesarios para llevar a cabo el proceso de gamificación se conocen como componentes; estos abarcan una infinidad de material como insignias, cartillas de puntos, objetos de bonificación, contenido extra, etc.

En este sentido, la gamificación aplicada en los EVA ha traído ventajas incalculables, pues, en clases virtuales se pueden utilizar herramientas tecnológicas que muestran las actividades mediante desafíos y otorgan insignias, fomentando atención, mayor asistencia a clases e iniciativa. La gamificación influye en la educación virtual concediendo experiencias inmersivas que desarrollan aprendizaje para toda la vida.

En definitiva, la población adulta con educación inconclusa tiene la oportunidad de seguir sus estudios mediante los EVA sin que esto repercuta en su estabilidad laboral, permitiendo mayores ventajas en su vida profesional. De esta manera, acceden a una educación activa, participativa que, a través de la gamificación, promueve atención, motivación, dinamismo e interactividad.

Materiales y métodos

La investigación es de carácter descriptivo, para lo que se utilizó la metodología con enfoque mixto, ya que, el plano cuantitativo permite recopilar los datos sobre el ingreso a clases virtuales, mientras que el plano cualitativo refleja la percepción de los alumnos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los participantes de la investigación son alumnos adultos, hombres y mujeres, entre 18 a 73 años de edad, de escasos recursos que han pasado por un periodo de rezago educativo de más de tres años, que cursan el segundo y tercer año de Bachillerato General Unificado (BGU) en la modalidad de educación a distancia virtual intensiva.

La muestra tomada en cuenta para el proyecto consta de los alumnos de los paralelos A y B de los años mencionados; siendo 60 alumnos de los 150 pertenecientes en segundo año BGU y 60 alumnos de 153 en tercer año BGU durante el ciclo EDVI agosto 2020-enero 2021. La muestra responde al estrato asignado al momento de la matrícula por el orden de los apellidos; teniendo en común a los tres investigadores como docentes a cargo de las asignaturas de Química-Biología y Lengua y Literatura.

La primera parte del proyecto de gamificación en EVA para adultos con educación inconclusa se basó en la recolección de datos sobre el número de alumnos que ingresaban a clases virtuales y mantenían participación activa, información que se obtuvo de los informes de aprendizaje de los docentes presentados en juntas de curso del ciclo EDVI agosto 2020-enero 2021, tomando en cuenta que al ser educación intensiva un año lectivo se desarrolla en cinco meses. La revisión consistió en identificar por qué se reportaban menos ingresos de alumnos a las clases virtuales y una baja participación. Los resultados obtenidos fueron agrupados de la siguiente manera:

- Razones de las inasistencias a clases virtuales
- Razones de las bajas participaciones

Estas secciones permitieron distinguir que en la mayoría de asignaturas de Bachillerato el número de participantes era bajo y esto se refleja en la falta de ingreso a las clases virtuales de manera sincrónica y la poca visualización de los videos grabados de las mismas de manera asincrónica y esto repercutió en la dificultad para realizar las actividades y asimilar las diferentes temáticas tratadas en el periodo lectivo. Así, se logró reconocer que la principal razón del no ingreso a clases virtuales era la falta de motivación en las mismas. Se evidenció un modelo pasivo de aprendizaje de solo lectura y memorización, lo cual en lugar de ayudar a comprender el desarrollo de las actividades asincrónicas terminaron produciendo apatía en los estudiantes, lo cual deriva en la falta de comprensión de las tareas asignadas y la ausencia en la entrega de las mismas.

En la siguiente etapa del proyecto se buscó profundizar en estrategias pedagógicas que incrementen la motivación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de herramientas digitales; por lo cual, los nuevos docentes de las asignaturas de Lengua y Literatura y Química-Biología de segundo y tercer año BGU se propusieron incluir en sus asignaturas nuevas estrategias pedagógicas, para los nuevos ciclos escolares (febrero-julio 2021, agosto 2021-enero 2022, febrero-julio 2022, agosto 2022-enero 2023) y renovar los EVA que usaban, desde la creación de recursos propios interactivos a planificar actividades que generen dinamismo en las clases virtuales y permitan a la población adulta sentirse en comunidad y con las mismas oportunidades de estudio.

A continuación, se describen los elementos de gamificación y herramientas digitales que se utilizaron en los EVA.

Actividades gamificadas mediante herramientas digitales

Es fundamental tomar en cuenta que para gamificar el proceso de aprendizaje en cualquier espacio educativo existen diversas estrategias; sin embargo, en los EVA, se potencian las actividades gamificadas mediante el uso de herramientas digitales. El diseño de experiencias de aprendizaje

que puedan ser vividas como un juego y aplicadas en la vida diaria es el objetivo de la planificación de estas actividades.

En este sentido, se empleó la gamificación tipo *plugged*, en las clases virtuales mediante Zoom, que se basa netamente en actividades de juegos desarrolladas con la ayuda de herramientas tecnológicas. A continuación, el detalle de las herramientas digitales usadas, su planificación y aplicación.

Quizizz

Permite la elaboración y aplicación de evaluaciones internas individuales y grupales de modo dinámico, presenta una interfaz fácil en su uso, solo mediante clic en un enlace pueden participar; también, es llamativa a la vista por sus colores. Un ejemplo de actividad gamificada fue “Modernismo y Vanguardismo ecuatoriano” en la asignatura de Lengua y Literatura (<https://n9.cl/qzhim/>).

Se describe la planificación de la actividad.

- **Objetivo:** Identificar las principales características de los movimientos literarios denominados Modernismo y Vanguardismo en Ecuador, sus representantes y obras.
- **Dinámica:** Emociones, al inicio de la clase se despierta la curiosidad mediante un rompecabezas sobre movimientos literarios anteriormente estudiados. También, se usa el elemento de limitaciones; en el juego de preguntas de Quizizz, aplicado al final de la clase, deben responder en un tiempo limitado a las preguntas de repaso de la temática estudiada. En este sentido, se trabajó de manera colaborativa con todo el curso, pues, algunos estudiantes usan dispositivos con bloqueos de páginas o siguen en horario laboral.
- **Mecánica:** Recompensas, esta mecánica incentiva al estudiante a terminar el juego de repaso, a quedarse en la clase virtual, porque todos pueden obtener el premio, no solo el primero.
- **Componentes:** Se usan las insignias para reconocer los logros del curso participante, fueron gestionadas en badge maker y atribuía un plus que podía usarse en cualquier actividad que deseara mejorar el puntaje.

Genially

Esta herramienta permite la elaboración de contenidos interactivos como presentaciones, infografías y juegos interactivos como el “escape room”; combina elementos visuales y auditivos importantes para captar la atención. En este sentido, se hizo la actividad denominada “Escape room: la Mazmorra del Dragón alquimista” en la asignatura de Química-Biología (<https://n9.cl/6ukac/>).

- **Objetivo:** Identificar la estructura atómica y molecular de los compuestos y reacciones químicas.
- **Dinámica:** Emociones, en esta actividad se diseñó un entorno divertido que contenía misiones, una temática progresiva y narrativa, que fue utilizado como repaso y preparación para la evaluación final. También, se usó el elemento de las reflexiones en el juego, ya que cuentan con preguntas finales que les hacen pensar y resolver ejercicios.
- **Mecánica:** Feedback, esta mecánica proporcionó al estudiante una comunicación fluida y clara sobre la temática tratada, también expresaron sus dudas, el docente refuerza el conocimiento con ejemplos claros y didácticos aprovechando el “escape room”.
- **Componentes:** se cumplieron misiones, coleccionando claves que se entregaron al resolver las incógnitas que se propusieron en la actividad, una vez que se obtuvieron todas las claves

los estudiantes accedieron a la fase final, donde derrotaron al dragón alquimista, fueron condecorados como leyendas y obtuvieron un diploma como recompensa.

Neardpod

Herramienta que encaja muy bien en la gamificación; se pueden crear ambientes de aprendizaje donde el estudiante se sienta motivado en participar completa y activamente en el desarrollo de su conocimiento, ya que se pueden crear actividades personalizadas para el salón de clases como cuestionarios, búsqueda de pares, juegos de palabras. En este sentido, se hizo la actividad denominada “La cocina de la química” en la asignatura de Química-Biología (<https://n9.cl/jy4qt/>).

- **Objetivo:** Analizar los mecanismos asociados a la formación de compuestos, reconociendo las principales diferencias y similitudes entre compuestos binarios, ternarios y cuaternarios.
- **Dinámica:** Actividad que se diseñó en un entorno con el elemento narrativo donde la mezcla de ingredientes fue la interfaz usada, fue utilizada para abordar toda la temática a tratar, se compacta con las aventuras, cuestionarios y acertijos que se diseñaron, también utilizó dinámicas reflexivas y mejoró la escucha activa.
- **Mecánica:** *Feedback*, esta mecánica proporcionó al estudiante una comunicación fluida y clara sobre la temática tratada, también expresaron sus dudas, el docente motivó a los estudiantes a través de recompensas por su participación.
- **Componentes:** Los estudiantes al participar en clases respondiendo las preguntas de la plataforma y las del docente llegan a ganar puntos extras que les servirá para mejorar las calificaciones; se utilizaron recompensas, puntos y regalos.

Recursos didácticos con elementos de la gamificación

Es necesaria la creación de recursos didácticos que inviten a la práctica constante y el refuerzo del conocimiento. En consecuencia, se emplea la herramienta Wordwall para desarrollar glosarios de repaso con su plantilla “Persecución en el laberinto” misma que cumple con los elementos de la gamificación: dinámica, mecánica y componentes; donde, los alumnos pueden repasar términos importantes durante las jornadas de estudio.

La creación del recurso gamificado, en la asignatura de Lengua y Literatura, se desarrolló de la siguiente manera:

- **Objetivo:** Reforzar el conocimiento sobre autores, obras y términos primordiales sobre el cuento de ciencia ficción.
- **Dinámica:** Posee narrativa acorde con la temática de cada unidad de estudio; por ejemplo, en una unidad se habló acerca de cuentos de ciencia ficción y el personaje del recurso fue un astronauta y el laberinto estaba en el espacio.
- **Mecánica:** *Feedback*, si realiza correctamente el repaso de cada término tiene la oportunidad de vencer a los villanos, en este caso, extraterrestres; si no regresa al punto de error y puede corregir.
- **Componentes:** Puntos y clasificación; se otorga un puntaje en el laberinto cada vez que llega al lugar de la respuesta correcta, lo cual, permite ingresar a una tabla de clasificación del recurso creado y obtener beneficios por participación asincrónica en el EVA.

Dichos recursos gamificados para repaso se publican en los EVA, se los usa en clases virtuales y se mantiene una revisión constante de las participaciones.

Con la finalidad de incentivar el ingreso y participación a las clases virtuales también se optó por el empleo de uno de los componentes previamente utilizados fuera de las clases virtuales

entregando insignias de participación para ser exhibidas en el perfil de usuario de la plataforma Moodle. Se buscaba incentivar ciertos hábitos como la entrega de tareas en los primeros días de asignación, la revisión de las guías de contenidos y del material adicional como videos, infografías, lecturas o actividades lúdicas.

Es necesario especificar que las insignias no eran entregadas en todas las clases, esto con el propósito de evitar caer en el conductismo y que los estudiantes solo busquen obtener insignias en lugar de comprender de mejor manera las temáticas socializadas.

Resultados y discusión

El presente proyecto rompe con el estereotipo de que el juego solo es para los niños, ha permitido dinamizar el proceso de aprendizaje de adultos con educación inconclusa, quienes, de forma general tenían miedo al estudio, algunos con más de diez años de rezago y no saber a qué enfrentarse; otros, por contar con poco tiempo para comprender el contenido. Sin embargo, el carácter flexible de la gamificación otorgó una nueva respuesta a la demanda de aprendizaje de los estudiantes.

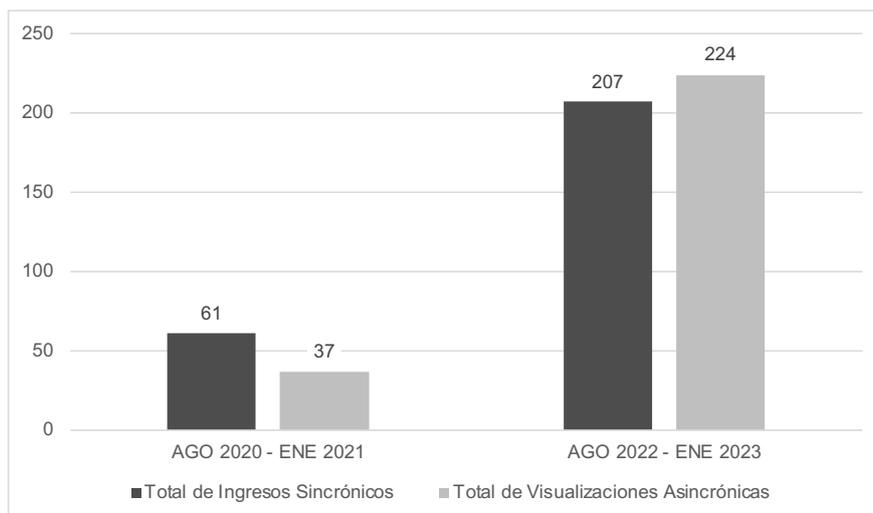
En este sentido, se puede indicar que en los ciclos educativos (febrero-julio 2021, agosto 2021-enero 2022, febrero-julio 2022, agosto 2022-enero 2023) donde se aplicó gamificación a través de herramientas tecnológicas, se evidenció un incremento paulatino de estudiantes que ingresaban a las clases de manera sincrónica y se mantenían en la clase virtual; de igual manera, el número de visualizaciones asincrónicas aumentaron, demostrando una mayor preocupación por ver la repetición de la clase grabada.

En el análisis cuantitativo se obtienen los siguientes resultados: los estudiantes del segundo año BGU pasaron de 61 a 207 asistencias sincrónicas, comparando los periodos agosto 2020-enero 2021 y agosto 2022-enero 2023. En el caso de las visualizaciones asincrónicas comparadas en el mismo grupo y tiempo pasaron de 37 a 224 en total. Esto muestra un aumento significativo de seis veces más visualizaciones de los recursos después de las clases. La buena realización del material didáctico y la manera en que se socializaron los temas de clase con ayuda de la gamificación son causa para este incremento que lleva a la motivación para conseguir la comprensión de las temáticas tratadas por parte de los estudiantes como se muestra en la Tabla 1 y Figura 1.

Tabla 1. Comparación del ingreso a clases sincrónicas y visualización asincrónicas de segundo BGU

Períodos lectivos	Total de ingresos sincrónicos	Total de visualizaciones asincrónicas
Ago 2020-ene 2021	61	37
Ago 2022-ene 2023	207	224

Fuente: elaboración propia

Figura 1. Comparación del ingreso a clases sincrónicas y visualización asincrónicas de segundo BGU

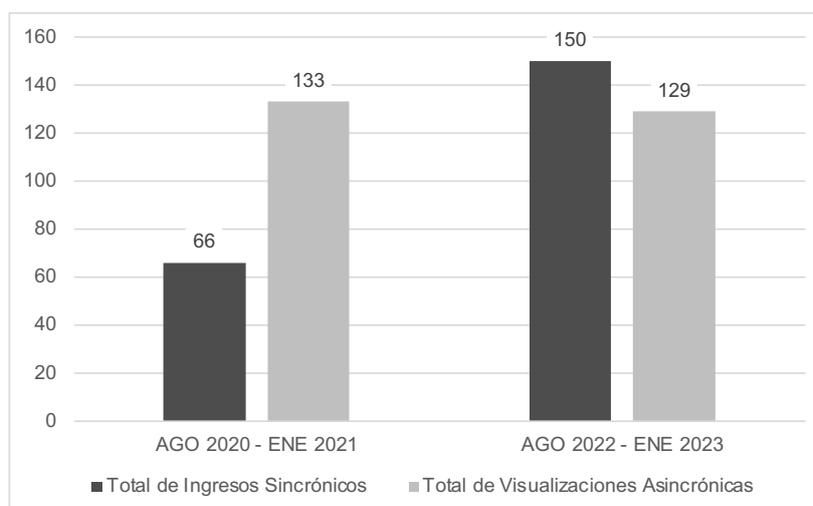
Fuente: elaboración propia

Al comparar los mismos periodos académicos en el tercer año BGU los ingresos sincrónicos totales pasan de 66 a 150, con incremento del 250 %. Sin embargo, al comparar la cantidad de visualizaciones asincrónicas de las clases virtuales se observa que se mantienen constantes en los diferentes periodos. Se esperaba esta situación, pues al participar más estudiantes de forma sincrónica no existía la necesidad de revisar el material asincrónico para afianzar las temáticas.

Tabla 2. Comparación del ingreso a clases sincrónicas y visualización asincrónicas de 3.º BGU

Períodos lectivos	Total de ingresos sincrónicos	Total de visualizaciones asincrónicas
Ago 2020-ene 2021	66	133
Ago 2022-ene 2023	150	129

Fuente: elaboración propia

Figura 2. Comparación del ingreso a clases sincrónicas y visualización asincrónicas de 3.º BGU

Fuente: elaboración propia

En el análisis cualitativo se percibe que aquellas clases virtuales en las que se usaron actividades gamificadas tuvieron más aceptación del alumnado, como lo indicó la estudiante G. S. en Química/Biología de 2.º BGU en el ciclo agosto 2022-enero 2022:

Estoy agradecida de haber aprendido con usted, de verdad, nos enseñó como a niños, con mucha paciencia, de maneras divertidas para no cansarnos después de nuestros trabajos. El siguiente año quiero ir con usted otra vez porque explica bonito.

Los alumnos ingresaban más motivados a sus clases virtuales, pues, sabían que iban a interactuar con el juego y con sus compañeros, fomentando así una dinámica divertida, competitiva y, sobre todo, educativa. También, se observó un aumento de estudiantes que leían la guía de contenidos para participar en las clases virtuales, que dejaron de ser solo exposiciones del docente para ser construidas en conjunto. Las iniciativas y las participaciones eran más activas al crear experiencias inmersivas y diferentes. Manifestaban que leían las guías con el fin de poder participar más en las misiones que se desarrollaban en las actividades gamificadas, lo cual, permitía que ellos tuvieran una actitud crítica frente a los retos propuestos.

De igual manera, al usar los elementos gamificados de insignias, diplomas y/o potenciadores, los alumnos expresaron sentir que su esfuerzo por entrar a las clases virtuales era recompensado, así, ya no importaba qué tan cansados llegaban a sus casas, se esforzaban por ingresar y colaborar. Si estaban en sus trabajos, todavía en jornada laboral, buscaban la manera de participar y disfrutar del conocimiento compartido. Para ellos resultó un refugio el aprendizaje más que una carga, como lo indica de manera escrita, a través de la mensajería de la plataforma Moodle, la estudiante O. L. de 2.º BGU, en la asignatura de Lengua y Literatura.

Al ser grabadas las clases virtuales y publicadas en el EVA los alumnos tenían la oportunidad de revisar los videos las veces necesarias y jugar de manera asincrónica para compartir la experiencia que los demás estudiantes tuvieron, siendo este un elemento que permitía mayor comprensión de la temática expuesta para quienes el tiempo ha sido un problema.

De esta manera, se facilitó el acceso a la educación a una población que tuvo pocas oportunidades para seguir adelante en el sistema educativo.

Si bien se evidencia el incremento en las visualizaciones asincrónicas en las clases virtuales, no se puede determinar la atención y comprensión de los alumnos durante la observación de los videos. En consecuencia, existe la posibilidad que el alumno haya reproducido más de una vez el mismo video.

De igual manera, se recalca la importancia de este proyecto debido a la falta de literatura acerca de gamificación aplicada en educación para adultos, por lo que dicha investigación puede resultar como una base para futuros proyectos relacionados con tecnología para la educación.

Conclusiones

Mantener el interés y la motivación de la población adulta con educación inconclusa es factible desde el eficaz uso de herramientas digitales y la implementación de elementos de gamificación para el desarrollo de recursos y actividades que mejoren la calidad de enseñanza. Un claro ejemplo fueron las insignias que fomentaron el reconocimiento frente a los compañeros de clase al ser una representación visual de los logros obtenidos. Como docentes comprendemos que para mejorar los resultados de motivación en las clases virtuales es imprescindible un mayor esfuerzo creativo y actualizarse continuamente. La adecuada planificación de los EVA es el eslabón que permite

activar el deseo de seguir aprendiendo, por ello debe centrarse en ser dinámico e intuitivo. El transformar un modelo plano y memorístico a un modelo que permitiera “jugar en los EVA” desarrolló compromiso, iniciativa y un verdadero gusto por aprender en nuestra población de estudiantes.

Referencias bibliográficas

- Coll, C. (2013). *El currículo escolar en el marco de la nueva ecología del aprendizaje*. Aula de Innovación Educativa.
- Cuartero, N. (2019). *Creación de contenidos, Mobile Learning y gamificación en el Aula*. Universidad Internacional de La Rioja.
- Primicias. (11 de mayo, 2022). El 6 % de ecuatorianos mayores de 15 años no sabe leer ni escribir. *Primicias*. <https://n9.cl/ghirs/>
- Rodríguez, Y. (2022). *El impacto de los entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo*. Universidad Andina Simón Bolívar, sede Ecuador.
- Romero, L. y Torres, A. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. En *Educación para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital. Aprender jugando. La gamificación en el aula*, pp. 61-72. Universidad Politécnica Salesiana. <https://acortar.link/7hsgX2/>
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.