



## Explicación e Implementación del término gamificación en las aulas de los grupos de la carrera de administración de la Facultad de Contaduría Pública y Administración Campus Cadereyta

Carrión-García, Flor Elizabeth<sup>1</sup>; Lugo-De Los Santos Janneth Guadalupe<sup>2</sup>; Saldaña-Fermín, Samaria Dalila<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidad Autónoma de Nuevo León, Facultad de Contaduría Pública y Administración Monterrey, Nuevo León, México, lic.florcarrion-facpya@hotmail.com, Av. Universidad S/N Col. Ciudad Universitaria.

<sup>2</sup>Universidad Autónoma de Nuevo León, Facultad de Contaduría Pública y Administración Monterrey, Nuevo León, México, jannlugo@hotmail.com, Av. Universidad S/N Col. Ciudad Universitaria, (+52)828-294-24-73

<sup>3</sup>Universidad Autónoma de Nuevo León, Facultad de Contaduría Pública y Administración Monterrey, Nuevo León, México, samaria611@gmail.com, Av. Universidad S/N Col. Ciudad Universitaria, (+52)828-114-15-53

---

Artículo arbitrado e indexado en Latindex

Revisión por pares

Fecha de recepción: julio 2020

Fecha de publicación: diciembre 2020

---

### Resumen

Actualmente la sociedad exige nuevas formas de aprendizaje debido a las características propias de las nuevas generaciones. El presente trabajo de investigación muestra la importancia de la implementación de la gamificación en las aulas del nivel superior, específicamente en las aulas de la Facultad de contaduría pública y administración, Campus Cadereyta, en las carreras de Contador público y Licenciado en administración. La gamificación es una técnica que consiste en impartir cátedra a través de los juegos y su objetivo principal es aprender jugando. En este trabajo de investigación se lleva a cabo mediante una encuesta aplicada a un grupo de alumnos de la Facultad de contaduría pública y administración, Campus Cadereyta, en las carreras de Contador público y Licenciado en administración, además de la aplicación de una encuesta hecha únicamente a los docentes de las unidades de aprendizaje de los grupos de alumnos encuestados. Con los resultados obtenidos de la aplicación de ambas encuestas se llegan a ciertas conclusiones y además se agregan al final del presente trabajo de investigación una serie de recomendaciones para la implementación del proceso de gamificación.

**Palabras clave:** Gamificación, docentes, alumnos, cátedra, juegos

### Abstract

Currently society demands new forms of learning due to the characteristics of the new generations. This research paper shows the importance of the implementation of gamification in the upper level classrooms, specifically in the classrooms of the Faculty of Public Accounting and Administration, Campus Cadereyta, in the careers of Public Accountant and Bachelor of Administration. Gamification is a technique that consists of teaching chairs through games and its main objective is to learn by playing. This research work is carried out by means of a survey applied to a group of students of the Faculty of Public Accounting and Administration, Campus Cadereyta, in the Public Accountant and Bachelor of Administration careers, in addition to the application of a survey made only to the teachers of the learning units of the groups of students surveyed. With the results obtained from the application of both surveys, certain conclusions are reached and a series of recommendations for the implementation of the gamification process are added at the end of this research.

**Key words:** Gamification, teachers, students, chair, games

## 1. INTRODUCCION

La vida está siempre en un constante cambio, sobre todo cuando hablamos de temas como la educación, la enseñanza y el aprendizaje. Los alumnos actualmente se distraen con muchas cosas y es un poco difícil mantenerlos concentrados en algún tema y si a esto le agregamos que el tema visto en las aulas lo consideran aburrido, pues la apatía por parte de ellos es aún mayor.

Si la vida está en constante cambio porque no cambiar también los métodos de enseñanza- aprendizaje.

Hace algunos años comenzó en las aulas de nivel básico el concepto conocido como gamificación que no es más que aprender jugando.

Los alumnos de nivel básico aceptan con agrado esta nueva técnica y con este trabajo de investigación se quiere llegar al hecho de que los alumnos de nivel superior, también lo acepten, primero que lo conozcan y determinar que el nivel de aprendizaje mejora significativamente al implementarlo.

Es necesario mantenerse actualizado en los temas de educación y sobretodo en las técnicas de enseñanza- aprendizaje en las cuales la tecnología forma una labor también muy importante.

Como estudiantes a lo largo del periodo de enseñanza- aprendizaje se tiene el deseo de contar con una clase entretenida, divertida, interesante y sobretodo que sea dinámica e interactiva para que el proceso de enseñanza- aprendizaje sea aún más efectivo.

Algunas veces en nuestra institución se cuenta con unidades de aprendizaje muy tradicionales o muy poco flexibles y un tanto difíciles y es necesario cambiar el estilo de enseñanza para ver resultados satisfactorios en cuanto al aprendizaje de los alumnos.

Pero sobretodo es necesario y obligatorio que los docentes también

cuenten con la preparación o capacitación en los temas actuales para que mejoren su proceso de enseñanza- aprendizaje, especialmente en la técnica que se quiere implementar conocida como gamificación e ir más allá del memorizar las exposiciones, todo esto en pro de un buen aprendizaje de los alumnos.

## 2. MARCO TEORICO

### *Antecedentes*

El primer uso y documentación del término Gamificación (gamification), se realizó en el 2008. El término se utilizó en una publicación de blog de Brett Terrill en donde describe la palabra como el acto de “tomar la mecánica de un juego y aplicarla a otras propiedades para aumentar el compromiso”. Pero este concepto no fue generalizado sino hasta el segundo semestre de 2010 por Nick Pelling quién introdujo el término cuando escribió un trabajo como consultor para una empresa de fabricación de hardware, y gracias a la publicación de Deterding, Dixon, Khaled y Nacke en 2011. Desde entonces, la gamificación ha despertado gran interés tanto en la industria como cada vez más en la academia en los últimos años.

### Concepto

Primero que nada, es necesario conocer el concepto de gamificación el cual puede definirse como utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para así atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.

Por lo tanto, si se decide aplicar la técnica de gamificación en las unidades de aprendizaje resulta más interesante y atractivo para los alumnos el estar motivados y mantenerse concentrados al estar viendo nuevos temas dentro de las aulas.

En la gamificación se usan recursos utilizados en los videojuegos tales como puntos, niveles, grados, desafíos y

recompensas, los cuales ayudan a la superación, es decir, cuando superas un reto o nivel, psicológicamente estás superando tus expectativas.

Algunos investigadores comparten un concepto donde definen a los elementos de la gamificación como son, primero que nada se trata de un juego, cuyo propósito es motivar a los participantes al aprendizaje y a la participación del mismo juego de una manera positiva, ya dentro del juego la idea es que los participantes superen los retos que se les impone a través de normas y reglas y que obtengan puntos o puntuaciones para que por último que exista un ganador ya sea en equipo o de forma individual.

En esta investigación se define de manera personal el concepto de gamificación como: “técnica mediante el cual el alumno es motivado al aprendizaje a través del juego, en el mismo se obtendrán recompensas que al final se le hará ganador, cuyo objetivo principal es sin duda el reforzamiento al proceso enseñanza-aprendizaje.

Fröbel (1826), filósofo educativo alemán, fundador del concepto de los jardines de infancia (kindergarten), defendía la mecánica de trabajo espontánea, dándole al juego un importante papel en la educación, este filósofo sostenía la idea de que los alumnos aprenden jugando y no de una forma impositiva y estricta por parte del sistema o sus maestros. Se centraba en tres tipos de operaciones básicas: la acción, el juego y el trabajo.

Bruner, psicólogo y pedagogo estadounidense, (1984) declara que el juego no solo es juego infantil, es una forma de utilizar la mente, es un marco de referencia en el que poner a prueba las cosas, un proceso en el que se puede combinar pensamiento, lenguaje y fantasía.

Bruner piensa que el desarrollo del individuo se lleva a cabo en etapas, pero le atribuye más importancia al ambiente que al desarrollo. Las etapas que marca son la ejecutora, la icónica y la simbólica.

Piaget, psicólogo suizo famoso por su teoría constructivista, es otro de los autores que hablan del juego. Defiende la idea de que el juego forma parte del desarrollo cognitivo de los alumnos ya que a través de él representan el mundo de una manera u otra, según la etapa evolutiva en la que se encuentren. Por ello asocia las estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento: el juego simple o de ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado.

El juego implica una serie de procesos que contribuyen al desarrollo integral, emocional y social de las personas, de los jóvenes y adultos. Sostiene que los juegos son actividades amenas que indudablemente requieren esfuerzo físico y mental, sin embargo, el alumnado las realiza con agrado; no percibe el esfuerzo y sí la distracción.

El juego es un medio para poner a prueba los conocimientos de un individuo, favoreciendo de forma natural la adquisición de un conjunto de destrezas, habilidades y capacidades de gran relevancia para el desarrollo tanto personal como social.

El juego es una actividad atractiva y aceptada con facilidad por los estudiantes que la

encuentran novedosa, los juegos son elementos de su realidad y desarrollan su espíritu competitivo. Además, el juego estimula el desarrollo social de los estudiantes, favoreciendo las relaciones con otras personas, la expresión, la empatía, la cooperación y el trabajo en equipo, la aceptación y seguimiento de unas normas, la discusión de ideas, y el reconocimiento de los éxitos de los demás y comprensión de los propios fallos.

Los procesos de la pedagogía deben estar enfocados a los alumnos, donde haya una variedad de situaciones y estrategias para promover que todos y cada uno realicen aprendizajes significativos, participen activamente en su proceso y cooperen entre ellos.

El proceso de enseñanza- aprendizaje debe estar enfocado más con el conocimiento y proponer, el conocer, el hacer, el aprender, el convivir y el ser de cada alumno y hacerlo de una forma motivadora e interesante para él y así facilite el proceso de aprendizaje.

Se han desarrollado propuestas orientadas a la incorporación de nuevos métodos de enseñanza o de las nuevas tecnologías, en la perspectiva de lograr una mayor integración del conocimiento, la capacidad de solución de problemas, de fomentar la participación en equipos o de incentivar un comportamiento más autónomo por parte del estudiante e incluso, de formar individuos con capacidades para el autodidactismo.

La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de no-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora

La raíz de la palabra gamificación es "game" ("juego" en español), a lo largo de los años se han dado muchas definiciones diferentes. "Un juego es un sistema en el que los jugadores participan en un conflicto artificial, que se define por reglas y que se traduce en un resultado cuantificable" Karl. M. Kapp (2012), profesor de la Universidad de

Bloomsburg, detalla cómo "los elementos de los juegos combinados crean un evento mayor que cada uno de esos elementos individuales" Un jugador se involucra en un juego porque el feedback y la interacción constante están relacionados con el desafío del juego, que está definido por las reglas, que a su vez se enmarcan dentro de un sistema para provocar una reacción emocional y, finalmente, resulta en un resultado cuantificable dentro de una versión abstracta de un sistema mayor. La gamificación es un concepto nacido en la última década en el mundo empresarial. Sin embargo, en los últimos años se ha convertido en una tendencia que ha ido ganando en popularidad y el estudio de su aplicación ha comenzado a expandirse en otros ámbitos.

Es importante conocer los elementos que forman la gamificación para decidir cuáles encajan en las actividades didácticas que se diseñan, se clasifican estos elementos en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes. Se entiende por mecánicas a los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento, por otro lado, las dinámicas son la forma en que se ponen en marcha las mecánicas; determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de los alumnos. Por último, los componentes son los recursos con los que se cuenta y las herramientas que se utilizan para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación.

#### *Tipos de jugadores*

Otra de las características que se debe tener en cuenta a la hora de gamificar actividades o procesos educativos es el tipo de perfil o perfiles que un jugador puede manifestar a lo largo de la duración de un ejercicio, y que se encuentra en relación directa con sus objetivos dentro del juego. Conocer los diferentes intereses y motivaciones de los participantes ayuda

a crear un ambiente atractivo y agradable para los estudiantes y, además, garantiza el correcto dimensionamiento y optimización de la práctica gamificada. El Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2016), considerando los estudios elaborados por autores como Bartle, Foundry y Marczewski, ha confeccionado un breve listado donde se describen los seis tipos de jugadores que pueden encontrarse en las actividades gamificadas:

- Exploradores: se entretienen al observar todas las posibilidades que el juego plantea. Pueden sentirse fácilmente identificados con una historia o un personaje.

- Socializadores: disfrutan al trabajar de manera colaborativa y cuando empatizan con sus compañeros. Buscan el beneficio de la interacción social y conocer a personas con intereses similares.

- Pensadores: buscan la manera de resolver problemas, acertijos, o incógnitas, mediante el empleo de diferentes estrategias; suelen ser creativos.

- Filántropos: jugadores altruistas; se sienten motivados por el mero hecho de ayudar al resto de jugadores a avanzar y concluyen satisfechos solo con saber que otros lograron sus objetivos gracias a la ayuda que ellos ofrecieron.

- Triunfadores: de carácter competitivo; siempre tienen el deseo de ganar y de superar todos los retos

- Revolucionarios: es el tipo de jugador más escaso de todos los presentados hasta el momento pues ansían saber cuáles son las cosas más extrañas que pueden realizar dentro de un juego. Ganar no es suficiente para ellos y necesitan, también, que alguien pierda para poder mostrar su poder y recibir admiración y respeto.

#### *Enfoques y Teorías*

La teoría de David Ausubel acerca del aprendizaje significativo, es una de las precursoras dentro del paradigma

cognitivo. Adquiere gran relevancia en las condiciones actuales debido a dos razones fundamentales.

Ausubel (1963) señala que el aprendizaje significativo es el mecanismo humano por excelencia para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e información representadas en cualquier campo de conocimiento; es el proceso mediante el cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende. Para este autor el aprendizaje es producto de la aplicación reflexiva e intencional de estrategias para abordar la información, concretamente los contenidos escolares; estas se caracterizan como los procedimientos o cursos de acción que utiliza el sujeto como instrumentos para procesar la información (codificar, organizar, recuperar). En otros términos, las estrategias de aprendizaje constituyen un “saber cómo conocer”, de ahí su importancia (Paris et al., 1983).

### **3. METODOLOGIA**

La metodología de la investigación que se va a utilizar para comprobar la problemática planteada, se encuentra formada por las siguientes etapas.

- Encuesta aplicada a los docentes
- Encuesta aplicada a los alumnos

#### *Diseño de la investigación*

El estudio de investigación cuenta con un enfoque del tipo cualitativo de exploración, apoyados en datos reales obtenidos directamente de las respuestas de los encuestados.

El estudio cuenta con dos fuentes de información, primaria extraída de la aplicación de las encuestas aplicadas a la muestra obtenida de acuerdo a una prueba de confianza consistente en un total de 50 alumnos.

### *Muestra poblacional*

El grupo donde se realiza la observación está compuesto por un conjunto de alumnos de 2° semestre de la carrera de Lic en Administración que dan un total de 50, de los cuales 21 son hombres y 29 mujeres de las edades de 17 a 20 años.

Para la entrevista a docentes que aún no implementan la gamificación se tomarán en cuenta solo 6 de ellos de un total de 21 con los que cuenta la institución, los docentes incluidos en las encuestas son los que imparten cátedra a los grupos de alumnos encuestados.

Los instrumentos de recolección de datos que se utilizarán en dicha investigación consiste en dos encuestas aplicadas, una es aplicada a los docentes y la otra encuesta es aplicada a los docentes los cuales están dentro de los anexos.

## **4. RESULTADOS**

### *Encuesta aplicada a los docentes*

1. Mencione la unidad de aprendizaje que usted imparte a los grupos de la carrera de administración de 2° semestre en campus Cadereyta.

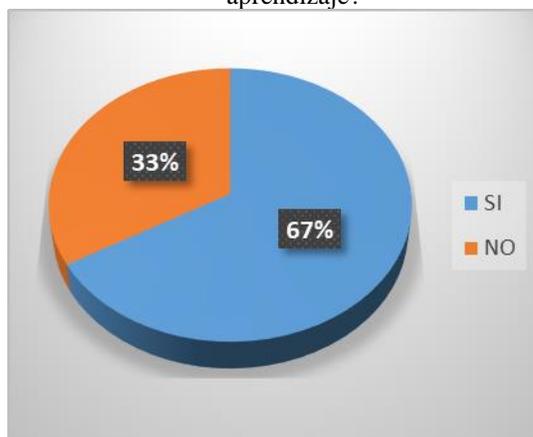
La encuesta se aplica a 6 docentes los cuales imparten las materias de la carrera de LA de segundo semestre. Las materias son: proceso administrativo, estadística, derecho mercantil elementos del costo, ética y tópicos de liderazgo.

2. ¿Qué método de enseñanza o estrategia emplea en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

El total de los encuestados coincide en su método de enseñanza, la cual consiste en: explicación de temas o exposición de clase, dinámicas y ejercicios.

3. ¿Cree que el juego puede utilizarse en el aula para llevar a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje?

*Figura 1.* ¿Cree que el juego puede utilizarse en el aula para llevar a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje?



Fuente: Elaboración propia.

El 67% de los docentes encuestados que equivale a 4 de 6 consideran que el juego es una herramienta importante para emplearse en su unidad de aprendizaje.

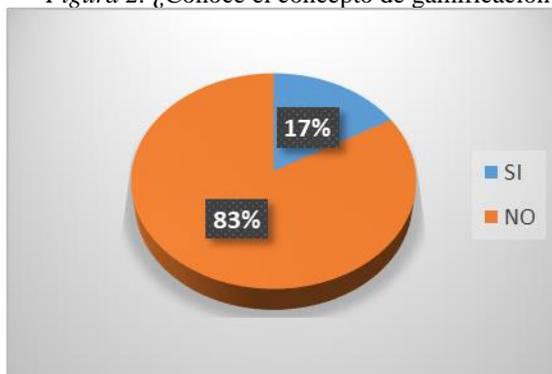
4. ¿Intenta estar al día en las innovaciones educativas?

El 100% de los docentes encuestados comenta que, si se encuentra al día en las

innovaciones educativas, además de recibir constantemente capacitaciones y actualizaciones de los temas de interés de sus unidades de aprendizaje.

5. ¿Conoce el concepto de gamificación?

Figura 2. ¿Conoce el concepto de gamificación?

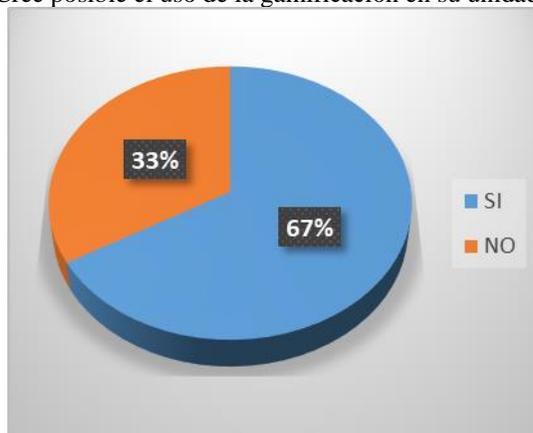


Fuente: Elaboración propia.

Solo 1 docente de los 6 encuestados conoce el término de gamificación, pero lo conoce con otro nombre debido a que ya lo utiliza en otra institución educativa.

6. ¿Cree posible el uso de la gamificación en su unidad de aprendizaje?

Figura 3. ¿Cree posible el uso de la gamificación en su unidad de aprendizaje?

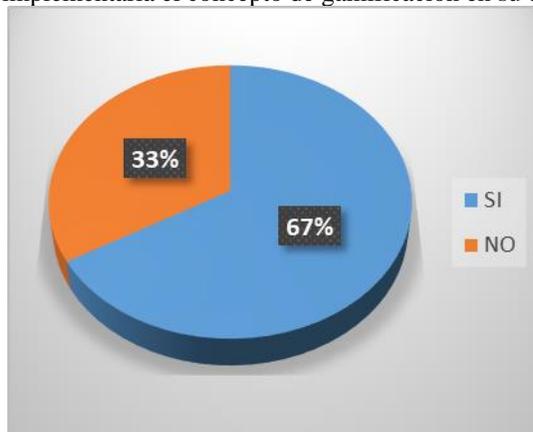


Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de los docentes desean implementar el proceso de gamificación y creen posible hacerlo en su unidad de aprendizaje, estos docentes representan un 67% que equivale a 4 docentes.

7. ¿Usted implementaría el concepto de gamificación en su unidad de aprendizaje?

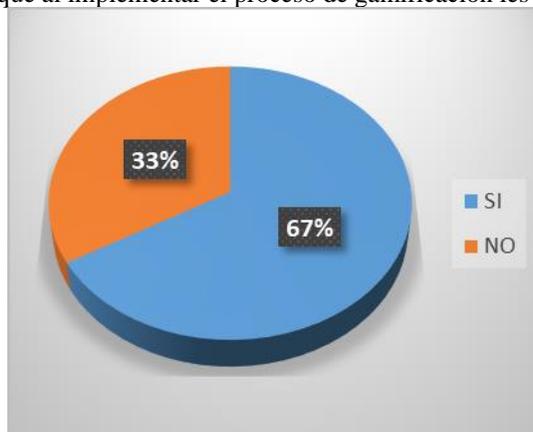
Figura 4. ¿Usted implementaría el concepto de gamificación en su unidad de aprendizaje?



Fuente: Elaboración propia.

8. ¿Cree usted que al implementar el proceso de gamificación les beneficiaría a sus alumnos?

Figura 5. ¿Cree usted que al implementar el proceso de gamificación les beneficiaría a sus alumnos?



Fuente: Elaboración propia.

El 67% de los encuestados comentan que si se benefician los alumnos con este nuevo proceso de gamificación.

9. ¿Si la respuesta anterior es SI, en que beneficiaría a sus alumnos el implementar la gamificación?

Los docentes encuestados son 6 de los cuales 4 están dispuestos a implementar el proceso de gamificación, estos docentes coinciden en que el beneficio de los alumnos sería en gran medida el

aprendizaje de los mismos, puesto que sería más fácil y rápido ese proceso.

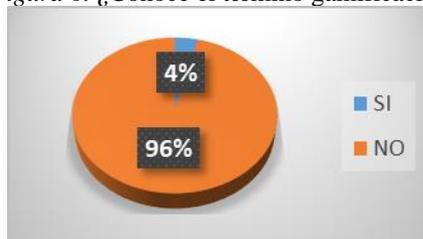
10. ¿Qué tipo de recompensa les daría a sus alumnos al utilizar el proceso de gamificación?

Sin duda la única recompensa que sería de interés del alumno y que el docente está dispuesto a proporcionar sería puntos extras para elevar la calificación de los alumnos.

*Encuesta aplicada a alumnos*

1. ¿Conoce el termino gamificación?

Figura 6. ¿Conoce el termino gamificación



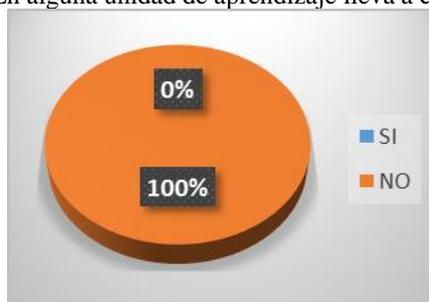
Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo a los resultados de la encuesta aplicada a los alumnos solo un 4% conoce el término gamificación y no es preocupante tal situación debido a que con esta investigación se pretende dar a

conocer el concepto e implementarlo en las aulas.

2. ¿En alguna unidad de aprendizaje lleva a cabo esta técnica?

Figura 7. ¿En alguna unidad de aprendizaje lleva a cabo esta técnica?

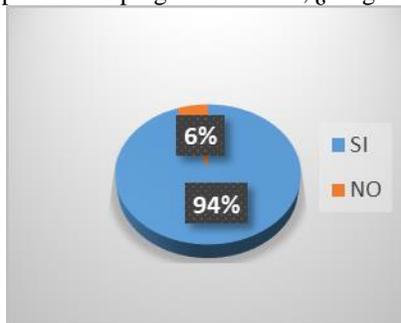


Fuente: Elaboración propia.

Debido a que los alumnos no conocen la gamificación obviamente no la implementan en ninguna de sus unidades de aprendizaje.

3. De ser No la respuesta a la pregunta anterior, ¿Le gustaría llevar a cabo esta técnica?

Figura 8. De ser No la respuesta a la pregunta anterior, ¿Le gustaría llevar a cabo esta técnica?



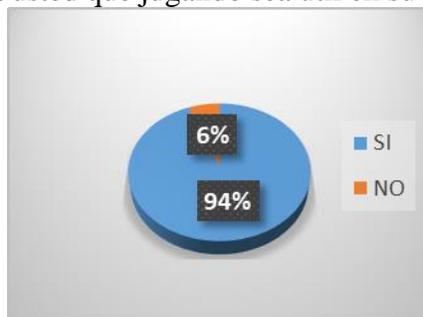
Fuente: Elaboración propia.

Un total de 94% de los alumnos están dispuestos a llevar el proceso de gamificación en sus aulas, el 6%

representa solo 4 alumnos del total de 50 encuestados que esta apático ante el nuevo proceso.

4. ¿Considera usted que jugando sea útil en su unidad de aprendizaje?

Figura 9. ¿Considera usted que jugando sea útil en su unidad de aprendizaje?



Fuente: Elaboración propia.

Solo 4 alumnos que representa el 6% de la totalidad encuestados siente que el juego no será útil en su unidad de aprendizaje.

5. ¿En qué unidad o unidades de aprendizaje le gustaría implementarlo?

Figura 10. ¿En qué unidad o unidades de aprendizaje le gustaría implementarlo?



Fuente: Elaboración propia.

Los alumnos consideran que la gamificación sería ideal en un 18% en las unidades de aprendizaje de tópicos de liderazgo y derecho mercantil debido a los temas que marca el programa, sin

embargo, el proceso puede adaptarse a cualquier unidad de aprendizaje.

6. ¿Qué tipo de juego le gustaría implementar en su unidad de aprendizaje?

Figura 11. ¿Qué tipo de juego le gustaría implementar en su unidad de aprendizaje?



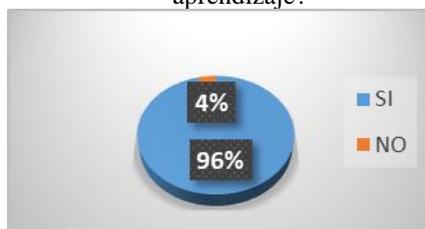
Fuente: Elaboración propia.

El 40% de los alumnos encuestados prefieren memoramas como juego en la implementación de la gamificación en sus aulas, el 10% prefieren algunos otros

juegos como son los relacionados con moverse fuera del aula.

7. ¿Le gustaría tener una recompensa al utilizar esta técnica de gamificación en su unidad de aprendizaje?

Figura 11. ¿Le gustaría tener una recompensa al utilizar esta técnica de gamificación en su unidad de aprendizaje?

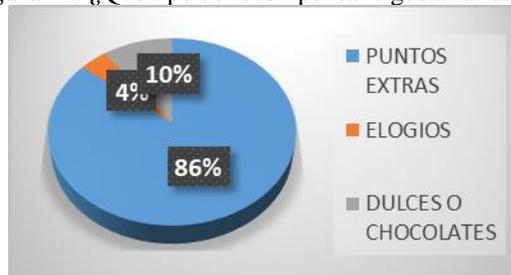


Fuente: Elaboración propia.

Como es de esperarse el 96% de los alumnos encuestados desean tener alguna recompensa al implementar la gamificación.

8. ¿Qué tipo de recompensa le gustaría recibir?

Figura 12. ¿Qué tipo de recompensa le gustaría recibir?



Fuente: Elaboración propia.

Sin duda alguna la mayoría de los alumnos, muy específicamente el 86% de los encuestados desean que se les

recompense con puntos extras que ayuden a aumentar su calificación.

9. ¿Considera usted que se promueven los valores al utilizar la técnica de gamificación?

Figura 13. ¿Qué tipo de recompensa le gustaría recibir?



Fuente: Elaboración propia.

Al implementar el proceso de gamificación el 92% de los encuestados considera que se promueven los valores dentro del aula.

10. ¿Cuáles son esos valores?

Los valores que los encuestados consideran que se promueven al implementar el proceso de gamificación son, el trabajo en equipo, el respeto, solidaridad, convivencia sana entre otros.

## 5. CONCLUSIONES

Dentro de este trabajo de investigación se dio a conocer el concepto de gamificación, en cual se presenta una explicación abundante del tema además de agregar contenido de grandes autores.

Lo que se pretende es implementar el nuevo proceso de gamificación en las aulas y para conocer la aceptación de alumnos y docentes fue necesario la aplicación de encuestas a los alumnos y a los docentes agregados en la parte de anexos de este trabajo de investigación, para ver su grado de conocimiento del tema y grado de aceptación del nuevo proceso de implementación.

Como puede observarse en base a los resultados de las encuestas aplicadas a docentes y a alumnos se llega a la conclusión única que a pesar de no estar relacionados con el concepto de gamificación los alumnos estarían

dispuestos a llevarlo a cabo dentro de sus aulas y los docentes encuestados están dispuestos a implementar el proceso con éxito.

Los alumnos de la actualidad ya no están dispuestos a aprender con los típicos y tradicionales métodos de enseñanza, a ellos les agrada la idea de implementar nuevos procesos para captar su atención y mantenerlos entretenidos la mayor parte de la clase, sobre todo los métodos en los cuales sea la tecnología una de las herramientas, dichos métodos son de mayor aceptación por parte de los alumnos.

La mayor parte de los docentes están dispuestos a implementar técnicas nuevas en sus unidades de aprendizaje, el porcentaje que está dispuesto a hacerlo es un 67% e incluso están dispuestos a capacitarse en estos nuevos temas que se desea implementar en las aulas del Campus Cadereyta.

Realmente el trabajo no es fácil, pero si se diseña un buen proceso de implementación de la gamificación será más sencillo para todos adecuarse al nuevo sistema. A continuación, se presenta algunas recomendaciones para iniciar el proceso de implementación de la gamificación.

### *Recomendaciones*

Las recomendaciones que se pueden agregar en este trabajo de investigación son sencillas y fáciles de implementar las cuales consisten en:

- Capacitar a la totalidad de los docentes en el tema de gamificación:

Para llevar a cabo esta recomendación será necesario impartir un curso donde la idea es dar a conocer el tema gamificación y diseñar un proceso de implementación de tal concepto.

- Adecuar los programas de cada unidad de aprendizaje para implementar actividades con el proceso de gamificación:

Para esto es necesario reunirse con los encargados de la elaboración de los programas de cada unidad de aprendizaje y comentarles del nuevo proceso para llevar a cabo los cambios necesarios en los mismos.

- Dar a conocer a los alumnos de la nueva implementación del proceso de gamificación:

Esta recomendación es sencilla y fácil de aplicar debido a que los propios alumnos están dispuestos a recibir un nuevo proceso de enseñanza –aprendizaje debido a los cambios tecnológicos que se está enfrentando la sociedad.

- Motivar a los alumnos a participar en el proceso de gamificación:

Al igual que la recomendación anterior para llevar a cabo esto solo basta con dar a conocer los cambios y ya dentro de las aulas considerar a la gamificación como parte de la ponderación de la calificación de cada unidad de aprendizaje.

- Motivar a los docentes a que les sean otorgados a los alumnos alguna recompensa por usar este método de gamificación como puede ser los puntos extras para aumentar la calificación de los mismos.

## REFERENCIAS

- Ausubel, D. P.: Novak, J.D. y Hanesian, H. (1983).
- Beltrán, J. (1989). *Aprender a aprender: Desarrollo de estrategias cognitivas*. Madrid: Cincel.
- Bruner, J. (1988). *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Morata.
- Froebel, F. (2003). *La educación del hombre*. Recuperado en <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf>
- Borrás, O.. (2015). *Fundamentos de la gamificación* (1ed.). Madrid: Tele educación .
- Contreras , R. . (2017). *Experiencias de gamificación en las aulas* (1ed.). Balletera: Barcelona
- Kapp, Karl M. *The Gamification of Learning and Instruction*. ASTD. Obtenido en: [www.pfeiffer.com](http://www.pfeiffer.com) 2012
- Ortiz, A.. & Jordan, J.. (2018). *Gamificacion en educación* (1ed.). Londres: Universidad de Jaén.
- Parra, E. & Torres, M. (2018). *La gamificación como recurso didáctico* (1ed.). España: España.
- Sampieri, Roberto. *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill. Cuarta edición. 2006.
- J. Gallego, Francisco. (2015). *Gamificar una propuesta docente* (1ed.). España: Madrid.
- González, M. (2016). *Gamificacion hagamos que aprender sea divertido* (1ed.). Londres : Master universitario.
- Garcia, A. (2015). *Gestión de aula y gamificación* (1ed.). Madrid: Madrid.
- Herrera, F. (2014). *Gamificar el aula de español* (1ed.). Madrid: Internacional house.
- Reyes, D. (2018). *Gamificacion de espacios virtuales de aprendizaje* (1ed.). España: Universidad de artes visuales .
- Morales, Belén. (2018). *Gamificando la clase de historia* (1ed.). Madrid: Facultad de educación.
- Tecnologico de Monterrey (2016). *Gamificación* (1ed.). Monterrey.

## ANEXOS

*Anexo 1. Encuesta para determinar el grado de conocimiento y aceptación del termino gamificación para los docentes.*

Estimado docente, su opinión es muy importante para nuestra institución.

Se le pide leer las siguientes preguntas y contestar con un alto grado de sinceridad para obtener un resultado confiable.

1. Mencione la unidad de aprendizaje que usted imparte a los grupos de la carrera de administración de 2° semestre en campus Cadereyta.

---

2. ¿Qué método d enseñanza o estrategia emplea en el proceso de enseñanza –aprendizaje?

---

3. ¿Cree que el juego puede utilizarse en el aula para llevar a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

4. ¿Intenta estar al día en las innovaciones educativas?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

5. ¿Conoce el concepto de gamificación?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

6. Lea el siguiente concepto

**GAMIFICACION:** es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

¿Cree posible el uso de la gamificación en su unidad de aprendizaje?

SI \_\_\_\_ NO \_\_\_\_

7. ¿Usted implementaría el concepto de gamificación en su unidad de aprendizaje?

SI \_\_\_\_ NO \_\_\_\_

8. ¿Cree usted que al implementar el proceso de gamificación le beneficiaría a sus alumnos?

SI \_\_\_\_ NO \_\_\_\_

9. ¿Si la respuesta anterior es SI, en que beneficiaría a sus alumnos el implementar la gamificación?

---

10. ¿Qué tipo de recompensa usted proporcionaría a sus alumnos?

---

*Anexo 2. Encuesta para determinar el grado de conocimiento y aceptación del termino gamificación*

Grupo \_\_\_\_\_ aula \_\_\_\_\_ fecha \_\_\_\_\_

Estimado alumno, su opinión es muy importante para nuestra institución.

Se le pide leer las siguientes preguntas y contestar con un alto grado de sinceridad para obtener un resultado confiable. Marque con una X la respuesta que usted decida.

¿Conoce el termino gamificación?	SI ____ NO ____
GAMIFICACION: es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.	
¿En alguna unidad de aprendizaje lleva a cabo esta técnica?	SI ____ NO ____
De ser No la respuesta a la pregunta anterior, ¿Le gustaría llevar a cabo esta técnica?	SI ____ NO ____
¿Considera usted que jugando sea útil en su unidad de aprendizaje?	SI ____ NO ____
¿En qué unidad o unidades de aprendizaje le gustaría implementarlo?	R _____
¿Qué tipo de juego le gustaría implementar en su unidad de aprendizaje?	MEMORAMAS ____ SOPA LETRAS ____ DEBATES ____ ACERTIJOS ____ OTROS ____
¿Le gustaría tener una recompensa al utilizar esta técnica de gamificación en su unidad de aprendizaje?	SI ____ NO ____
¿Qué tipo de recompensa le gustaría recibir?	PUNTOS EXTRAS ____ ELOGIOS ____ DULCES/CHOCOLATES

¿Considera usted que se promueven los valores al utilizar la técnica de gamificación?	SI _____ NO _____
¿Cuáles son esos valores?	RESPONSABILIDAD RESPECTO CONVIVENCIA TOLERANCIA TRABAJO EN EQUIPO