

Uso del *Gimkit* como Recurso Didáctico para Ambientar la Enseñanza-Aprendizaje Virtual

Autores: Juan Gabriel Jaramillo Jimbo
Universidad Estatal Amazónica, **UEA**
jg.jaramilloj@uea.edu.ec
Puyo, Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-9241-5411>

Ana Bélgica Masaquiza Guamán
Universidad Estatal Amazónica, **UEA**
ab.masaquizag@uea.edu.ec
Puyo, Ecuador
<https://orcid.org/0009-0008-2927-2217>

Verónica Paulina Quishpe Quishpe
Universidad Estatal Amazónica, **UEA**
vp.quishpeg@uea.edu.ec
Puyo, Ecuador
<https://orcid.org/0009-0001-1395-6947>

Neida Daniela Wisum Sensu
Universidad Estatal Amazónica, **UEA**
nd.wisums@uea.edu.ec
Puyo, Ecuador
<https://orcid.org/0009-0006-4873-2034>

Resumen

La educación virtual demanda el uso efectivo de herramientas tecnológicas para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este estudio analiza el uso de *Gimkit* como recurso didáctico tecnológico para ambientar la enseñanza-aprendizaje virtual en la carrera de Educación Básica e Inicial de una institución de educación superior ecuatoriana. La investigación siguió un enfoque cuantitativo, no experimental y transversal, con nivel descriptivo, aplicando un cuestionario online de 11 ítems con escala Likert a 132 estudiantes seleccionados mediante muestreo no aleatorio. Los resultados evidencian que *Gimkit* es valorado positivamente en cuatro aspectos fundamentales: facilidad de uso (61%), motivación (59,1%), interacción y participación (72%), y utilidad (69,5%). Además, se destacó su efectividad en la comprensión de contenidos (71,2%), fomento del aprendizaje autónomo (77,5%) y dinamismo en la interacción (89,5%). La investigación concluye que *Gimkit* representa una innovación significativa en la ambientación del proceso de enseñanza-aprendizaje virtual, con una valoración promedio del 92,05% en términos de pertinencia y factibilidad desde la perspectiva estudiantil.

Palabras clave: recursos educacionales; enseñanza a distancia; tecnología educacional; método de enseñanza; aprendizaje activo.

Código de clasificación internacional: 5801.01 - Medios audiovisuales.

Cómo citar este artículo:

Jaramillo, J., Masaquiza, A., Quishpe, V., & Wisum, N. (2024). **Uso del Gimkit como Recurso Didáctico para Ambientar la Enseñanza-Aprendizaje Virtual**. *Revista Scientific*, 9(34), 84-107, e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.34.4.84-107>

Fecha de Recepción:
09-05-2024

Fecha de Aceptación:
18-10-2024

Fecha de Publicación:
05-11-2024

Using Gimkit as a Didactic Resource to Enhance Virtual Teaching and Learning

Abstract

Virtual education demands the effective use of technological tools to enhance the teaching-learning process. This study analyzes the use of Gimkit as a technological didactic resource to enhance virtual teaching-learning in the Basic and Initial Education program at an Ecuadorian higher education institution. The research followed a quantitative, non-experimental, and cross-sectional approach, with a descriptive level, applying an online 11 item questionnaire with Likert scale to 132 students selected through non-random sampling. Results show that Gimkit is positively valued in four fundamental aspects: ease of use (61%), motivation (59,1%), interaction and participation (72%), and utility (69,5%). Additionally, its effectiveness was highlighted in content comprehension (71,2%), promotion of autonomous learning (77,5%), and dynamic interaction (89,5%). The research concludes that Gimkit represents a significant innovation in setting up the virtual teaching-learning process, with an average rating of 92,05% in terms of relevance and feasibility from the student perspective.

Keywords: educational resources; distance education; educational technology; teaching methods; active learning.

International classification code: 5801.01 - Audiovisual media.

How to cite this article:

Jaramillo, J., Masaquiza, A., Quishpe, V., & Wisum, N. (2024). **Using Gimkit as a Didactic Resource to Enhance Virtual Teaching and Learning**. *Revista Científica*, 9(34), 84-107, e-ISSN: 2542-2987. Retrieved from: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.34.4.84-107>

Date Received:
09-05-2024

Date Acceptance:
18-10-2024

Date Publication:
05-11-2024

1. Introducción

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2024a): en el contexto mundial especifica que el 63% de la población global utiliza internet. Para el año 2021, dicha cifra ha ido creciendo, por lo cual, los educandos se hallan en una transición acelerada de procesos de enseñanza y aprendizaje desde las aulas a la virtualidad (Aguilar, 2020). En este sentido, los estudiantes se encuentran en una era marcada por la educación virtual y el manejo de herramientas tecnológicas que han cobrado relevancia, cubriendo sus necesidades de aprendizaje y mejorando sus competencias intelectuales (Molinero y Chávez, 2019).

De acuerdo con la UNESCO (2024b): América Latina y el Caribe también se encuentra en la corriente de la educación virtual, cerca del 38% de los países de esta región a partir de la década del 2000 estableció un marco de formación para docentes regido en competencias de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). En la actualidad, conforme a Barráez-Herrera (2022): la prioridad no es solo ingresar a los espacios virtuales, más bien es mejorar la ambientación que se visualiza y percibe en estos entornos educativos con la mira de perfeccionar el conocimiento.

En Ecuador, los datos del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC, 2023): reflejan el incremento del uso de internet que pasó de 69,7% en julio 2022 al 72,7% en julio 2023 y se observó una disminución del analfabetismo digital de 8,2% a 7,6% en el mismo periodo, debido al aumento en el acceso a plataformas didácticas en línea. En el presente son varias las instituciones públicas y privadas que ofrecen educación en línea generando la exigencia de ir innovando sus plataformas educativas conforme al nivel de competencia virtual actual, permitiendo generar nuevas técnicas pedagógicas gracias a las herramientas tecnológicas y recursos lúdicos que hacen del aprendizaje interactivo (Medina-Chicaiza, González-Hernández y Chilinguina-Vejar, 2022).

En conformidad con Espinoza (2022): en la Amazonía ecuatoriana, evidenció las precariedades en servicios básicos, especificando el contexto educativo el acceso a luz eléctrica, internet y tecnología para afrontar los problemas surgidos en la pandemia por COVID-19. Por lo cual, el gobierno ha venido trabajando en dar soluciones a estas problemáticas, los resultados reflejan el incremento en el ingreso a estos servicios básicos, lo que conlleva al requerimiento de docentes capacitados en tecnología y ambientes virtuales para llegar a estos lugares con la educación virtual y con ambientes didácticos que beneficien el difundir la comprensión de una forma más rápida y atractiva al estudiantado.

Pues, aquellos estudiantes, muchas de las veces por sus condiciones económicas y lugares de vivienda no pueden acceder a un derecho prioritario como lo es la educación. Desde esa perspectiva, este trabajo aborda la necesidad de considerar los recursos tecnológicos disponibles en la web con fines didácticos y pedagógicos.

La teoría que sustenta este trabajo se centraliza en el constructivismo, destacando las plataformas interactivas que promueven la construcción activa del conocimiento mediante la interacción dinámica y colaborativa (Stojanovic, 2002). El recurso que se aborda es una herramienta virtual cuya interfaz responde a las Tecnologías de la Información y Comunicación (Sobrino, 2014).

En relación con las plataformas, recursos y herramientas digitales en la enseñanza-aprendizaje virtual, Del Prete y Cabero (2019): perciben a las plataformas de educación virtual como herramientas tecnológicas con gran potencial didáctico, que facilitan la renovación pedagógica con la ejecución de nuevos esquemas educativos integrados que promueven la innovación manteniendo las premisas de colaboración, participación y diálogo, que ayudan al desarrollo integral de los escolares.

El uso de las plataformas pedagógicas permite ingresar a los entornos virtuales, donde, se ha conseguido disminuir la brecha cognitiva presente entre

la teoría y la práctica. Además, para su creación hay que pensar en las limitaciones de los educandos y las habilidades que requieren desarrollar (Macías, López, Ramos y Lozada, 2020); aquí se pueden concebir varios recursos digitales, es decir, materiales y contenidos en formato digital que facilita la comprensión del discernimiento manteniendo el entretenimiento debido al manejo de instrumentos digitales como aplicaciones o softwares destinados a educar de forma divertida (Barcos-Arias y Santos-Jara, 2022).

Por otro lado, en la gamificación en la educación, la enseñanza hoy por hoy enfrenta serios desafíos en el compromiso añadido al estímulo que desarrollan los estudiantes en contextos de aprendizaje. En este sentido, Ortiz, Jordán y Agredal (2018a): destacan la gamificación como una solución efectiva, porque utiliza elementos del diseño de videojuegos en entornos no lúdicos para hacer que una aplicación destinada a educar sea más divertida, atractiva y estimulante para la formación. De este modo, se captura la atención y el interés de los educandos en los entornos virtuales.

La gamificación se cimenta en los juegos, de acuerdo con Acosta-Yela, Aguayo-Litardo, Ancajima-Mena y Delgado-Ramírez (2023): hay que considerar sus componentes, en base al modelo de Mecánicas, Dinámicas y Estética (MDA); las mecánicas hacen referencia a las reglas del juego, las configuraciones y las tablas de codificación; las dinámicas son los elementos que motivan acciones, como puntos, trofeos y medallas. No obstante, la estética se relaciona con las emociones que el juego provoca. Conforme el estudio de Ojeda-Lara y Zaldívar-Acosta (2023): estipula que las aplicaciones más conocidas para utilizar en el contorno educativo son el *MakeBadge*, *Kahoot!*, *Memrise*, *Storytelling*, *Gimkit*, entre otras.

En referencia con el recurso didáctico que se ha utilizado, el *Gimkit* ofrece prácticas de formación gamificadas, promoviendo a los docentes el configurar actividades lúdicas que incentiven a los estudiantes en la intervención activa centrado en el juego y manteniendo su motivación.

Además, permite la retroalimentación del discernimiento y la adaptación del aprendizaje de forma dinámica y atractiva desde sus computadoras, tables o móviles (Guerrero y Mestre, 2024).

Según Avşar, Ozan y Aydin (2023a): *Gimkit* es una aplicación interactiva direccionada al contorno educativo, porque su funcionalidad permite a los docentes crear cuestionarios personalizados adaptados a distintos niveles de dificultad, formato de juego competitivo que incentiva a los educandos a participar activamente para ganar puntos y premios virtuales. Así también, ofrece herramientas de análisis detallado que ayudan a los docentes a valorar el conocimiento y detectar áreas que necesitan refuerzo.

Los beneficios del uso de *Gimkit* en el aprendizaje virtual y el campo de las herramientas virtuales aseguran varios beneficios tanto para los educandos como para los docentes, y el *Gimkit* dado que está considerado como una aplicación, mantiene algunos de estos beneficios. El artículo de Concha, Quispe y Quispe (2023a): hace referencia a la interactividad y participación, porque utiliza un formato basado en la competencia amigable y la lúdica que motiva al estudiantado a participar activamente en retroalimentación, se recibe respuestas inmediatas de las contestaciones para la corrección y ajuste de la comprensión fundamentado en juegos.

Su diseño gamificado consiente la retención de información al permitir que el aprendizaje sea divertido, relevante y motivador. Y, finalmente, es accesible porque se puede manejar desde diferentes dispositivos y lugares.

Asimismo, el estudio de Avşar, Ozan y Aydin (2023b): especifica la adaptación y personalización, que admite instaurar preguntas adaptadas a los temas específicos alineados a los objetivos educativos; desarrollo de habilidades cognitivas, como memoria, análisis de inconvenientes y la estimulación del discernimiento crítico. Por último, aporta a la evaluación formativa, pues, los profesores pueden evaluar el progreso de los alumnos y ajustar su enseñanza en dirección de los resultados que se analizan e

interpretan en términos de porcentaje individual y colectivo.

Por lo tanto, se enfatiza en favorecer a los educandos en la comprensión de conceptos para resolver problemas en entornos lúdicos y facilitar el aprendizaje significativo relacionando el nuevo conocimiento con el conocimiento adquirido previamente. Es desde esa perspectiva que surge la pregunta de investigación: ¿de qué manera beneficia el uso del *Gimkit* como recurso didáctico en el desarrollo de las clases virtuales en la carrera de Educación Inicial y Básica de una institución de educación superior del Ecuador?

En este contexto, el objetivo primordial de la investigación es analizar el uso de *Gimkit* como recurso didáctico tecnológico para ambientar la enseñanza-aprendizaje virtual en la carrera de Educación Básica e Inicial de una Institución de Educación Superior del Ecuador.

2. Metodología

La metodología planteada se fundamenta en un método deductivo porque el estudio parte de observar cómo las teorías del constructivismo y conectivismo se complementan en la gamificación de una clase (Rodríguez y Pérez, 2017). Además, es de enfoque cuantitativo, transversal y de nivel descriptivo porque se basa en datos numéricos que proporcionan resultados objetivos y medibles que permiten observar y describir el fenómeno presentado durante la investigación en un momento determinado (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El cuestionario fue aplicado a una muestra de 132 estudiantes quienes participaron de forma voluntaria, de una población de 176 estudiantes de la carrera de Educación Básica y Educación Inicial modalidad en línea de una institución de educación superior del Ecuador. Esto permitió generalizar los resultados y garantizar un alto nivel de representatividad tras la aplicación de una encuesta con el instrumento cuestionario online de 11 ítems con la escala

de Likert de cinco valores, que abordan sobre el uso del *Gimkit* como recurso didáctico tecnológico para ambientar la enseñanza-aprendizaje virtual.

El desarrollo de la encuesta parte de la validación del instrumento por criterio de expertos en cada ítem construido, misma que fue valorada por tres expertos en tecnología educativa. Posteriormente, el instrumento validado es enviado a los estudiantes en la plataforma *Google Forms* con ítems de contenido acerca del uso del *Gimkit* en la enseñanza-aprendizaje virtual y la percepción y uso didáctico del recurso. Tras los resultados obtenidos por los 132 encuestados, el análisis e interpretación de los resultados se realiza mediante la interpretación de las categorías emergentes del estudio.

Dentro del desarrollo metodológico, es necesario elaborar una representación visual de las categorías emergentes que se expresan con relación al objetivo de este trabajo. Esta representación es útil para exponer información de cualquier índole permitiendo a los estudiantes observar y entender de manera sencilla el tema central que se pretende abordar.

3. Resultados

Ahora bien, los resultados obtenidos de la encuesta sobre el uso de *Gimkit* como recurso didáctico de gamificación en la educación virtual muestra percepciones positivas en general. Así pues, al consultar sobre la facilidad de uso de *Gimkit* la mayoría de los participantes consideran que es una herramienta fácil de usar. La tabla 1 del estudio presenta los principales ejes identificados en el uso de *Gimkit* como recurso didáctico en la educación virtual, mostrando cuatro aspectos fundamentales y sus respectivas valoraciones.

Tabla 1. Ejes identificados en el uso del *Gimkit* como recurso didáctico.

Aspecto	Porcentaje	Valoración positiva
Facilidad de uso	61%	Alta
Motivación	59,1%	Alta

Interacción y participación	72%	Muy alta
Utilidad	69,5%	Alta

Fuente: Los Autores (2024).

El primer aspecto evaluado fue la facilidad de uso, donde el 61% de los estudiantes valoraron positivamente la herramienta, indicando que la interfaz de *Gimkit* es intuitiva y fácil de manejar. Esta alta valoración sugiere que los estudiantes pueden adaptarse rápidamente a la plataforma sin mayores dificultades técnicas.

En cuanto a la motivación, el 59,1% de los participantes expresaron una valoración alta, lo que indica que *Gimkit* logra mantener el interés y el entusiasmo de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Este resultado es particularmente relevante en el contexto de la educación virtual, donde mantener la motivación de los estudiantes puede ser un desafío significativo.

El aspecto de interacción y participación obtuvo la valoración más alta de la tabla, con un 72% de respuestas positivas. Este porcentaje notable demuestra que *Gimkit* es especialmente efectivo para promover la participación activa de los estudiantes y fomentar la interacción entre ellos, incluso en un entorno virtual donde la comunicación directa puede ser limitada.

Finalmente, en términos de utilidad, el 69,5% de los estudiantes dieron una valoración alta, lo que refleja que consideran a *Gimkit* como una herramienta verdaderamente útil para su proceso de aprendizaje. Este resultado sugiere que la plataforma no solo es entretenida, sino que también contribuye significativamente al logro de los objetivos educativos.

Es importante notar que todos los aspectos evaluados recibieron valoraciones positivas por encima del 59%, lo que demuestra una aceptación general muy favorable de *Gimkit* como recurso didáctico en el contexto de la educación virtual. Estos resultados respaldan la efectividad de la gamificación

como estrategia educativa y específicamente la pertinencia de *Gimkit* como herramienta para mejorar la experiencia de aprendizaje en entornos virtuales.

La tabla 2 del estudio presenta la transversalidad del uso de *Gimkit* en la enseñanza-aprendizaje virtual, analizando cuatro aspectos fundamentales que demuestran el impacto integral de esta herramienta en el proceso educativo.

Tabla 2. Transversalidad del uso del *Gimkit* en la enseñanza-aprendizaje virtual.

Aspecto	Porcentaje	Valoración positiva
Comprensión de los contenidos	71,2%	Muy alta
Fomento del aprendizaje autónomo	77,5%	Muy alta
Efectividad del recurso	72,7%	Muy alta
Dinamismo e interacción	89,5%	Muy alta

Fuente: Los Autores (2024).

El primer aspecto evaluado fue la comprensión de los contenidos, donde un 71,2% de los estudiantes otorgaron una valoración muy alta. Este resultado es particularmente significativo porque indica que *Gimkit* no solo funciona como una herramienta de entretenimiento, sino que efectivamente ayuda a los estudiantes a entender mejor los temas académicos. La alta valoración sugiere que la gamificación a través de *Gimkit* está cumpliendo su objetivo principal: facilitar el aprendizaje de manera efectiva (Marta-Lazo, Gabelas-Barroso, Nogales-Bocio y Badillo-Mendoza, 2022); (González-Díez, Labarga-Adán y Pérez, 2019).

En cuanto al fomento del aprendizaje autónomo, el 77,5% de los participantes dieron una valoración muy alta. Este porcentaje es especialmente relevante en el contexto de la educación virtual, donde la capacidad de aprender de manera independiente es crucial (Polonia, Miotto y Suvo-Vega, 2023a). El resultado sugiere que *Gimkit* proporciona a los estudiantes las herramientas y la motivación necesarias para tomar control de

su propio proceso de aprendizaje, desarrollando habilidades de autorregulación y autodisciplina.

La efectividad del recurso obtuvo una valoración muy alta del 72,7% de los participantes. Este resultado demuestra que los estudiantes no solo encuentran la herramienta entretenida, sino que la consideran verdaderamente útil para su aprendizaje (Pinto, Bravo, Ortiz, Jiménez y Faouzi, 2023). La alta valoración de la efectividad valida la decisión de implementar *Gimkit* como recurso didáctico en el entorno virtual.

El aspecto más destacado fue el dinamismo e interacción, con un sobresaliente 89,5% de valoración muy alta. Este resultado extraordinario indica que *Gimkit* logra crear un ambiente de aprendizaje verdaderamente participativo y dinámico, incluso en el contexto virtual. La capacidad de la herramienta para mantener a los estudiantes activamente involucrados en su aprendizaje es particularmente valiosa en la educación en línea, donde mantener el compromiso y la participación puede ser un desafío significativo (Pérez-López y Navarro-Mateos, 2022a); (Ortiz, Jordán y Agredal, 2018b).

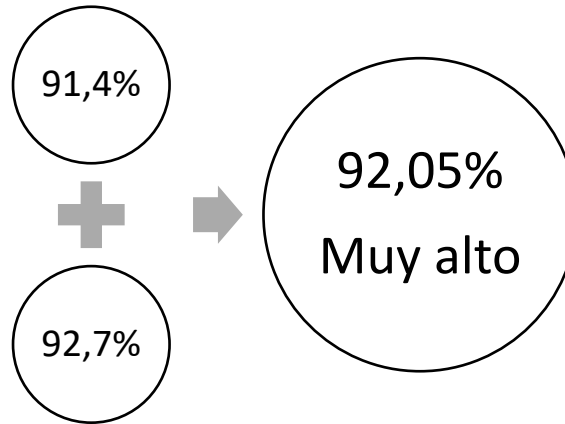
Es notable que todos los aspectos evaluados en esta tabla recibieron valoraciones “muy altas”, con porcentajes superiores al 70%. Esto demuestra que *Gimkit* no solo es efectivo en aspectos específicos, sino que tiene un impacto positivo transversal en múltiples dimensiones del proceso de enseñanza-aprendizaje virtual. La consistencia de estas altas valoraciones respalda la implementación de *Gimkit* como una herramienta integral para mejorar la calidad de la educación virtual.

La figura 1 del estudio presenta la pertinencia y factibilidad del uso de *Gimkit* desde la perspectiva de los estudiantes, mostrando una síntesis visual de dos hallazgos importantes que, al combinarse, resultan en una valoración “Muy alta” (92,05%) para la herramienta.

Nota: Ilustración del porcentaje representativo del uso del *Gimkit* en la educación a partir de la encuesta aplicada y las valoraciones positivas de los

estudiantes.

Figura 1. Pertinencia y factibilidad del uso del *Gimkit* desde la perspectiva de los estudiantes.



Fuente: Los Autores (2024).

El primer componente muestra que el 91,4% de los estudiantes expresaron que “Definitivamente sí” recomendarían el uso de *Gimkit* a otros estudiantes y docentes. Esta alta tasa de recomendación es significativa porque refleja la satisfacción general de los usuarios con la herramienta y su confianza en su valor educativo. Cuando los estudiantes están dispuestos a recomendar una herramienta de aprendizaje en tan alto porcentaje, sugiere que han tenido experiencias positivas y significativas con ella.

El segundo componente indica que el 92,7% de los estudiantes respondieron “Definitivamente sí” o “Probablemente sí” cuando se les preguntó sobre el uso de *Gimkit* en su futura práctica docente. Este resultado es particularmente relevante porque los participantes son estudiantes de educación, futuros docentes que están evaluando la herramienta no solo desde su perspectiva como estudiantes, sino también considerando su potencial utilidad profesional.

La combinación de estos dos porcentajes (91,4% y 92,7%) genera una valoración promedio muy alta del 92,05%, representada en el círculo más

grande de la figura 1. Esta valoración combinada sugiere una aceptación excepcionalmente positiva de *Gimkit* como herramienta educativa, tanto para el uso actual como para su implementación futura en contextos educativos (Fernández, Valladares y Alfonso, 2022a); (Curay y Ramón, 2021). La denominación “Muy alto” que acompaña al porcentaje enfatiza la fortaleza de esta evaluación positiva.

Esta representación visual es particularmente efectiva porque permite ver cómo la confluencia de dos aspectos diferentes de la evaluación de *Gimkit* (recomendación actual y uso futuro) se combinan para formar una imagen completa de la percepción extremadamente positiva que tienen los estudiantes sobre esta herramienta de gamificación educativa.

4. Discusión

Los resultados revelan varios aspectos significativos que merecen un análisis detallado. En primer lugar, la facilidad de uso de *Gimkit*, valorada positivamente por el 61% de los estudiantes, sugiere que la plataforma logra superar una de las principales barreras en la adopción de nuevas tecnologías educativas: la curva de aprendizaje. Este hallazgo se alinea con lo propuesto por Concha, Quispe y Quispe (2023b): quienes enfatizan la importancia de la accesibilidad en las herramientas digitales educativas.

La motivación, con una valoración alta del 59,1%, representa un aspecto crucial. Este resultado dialoga con las investigaciones de Ortiz, Jordán y Agredal (2018c): quienes sostienen que la gamificación efectiva debe mantener el interés y el compromiso de los estudiantes. El porcentaje obtenido confirma que *Gimkit* logra este objetivo, aunque también sugiere que hay espacio para mejoras en este aspecto.

Particularmente notable es el resultado en interacción y participación, con un 72% de valoración muy alta. Este dato es especialmente relevante en el contexto de la educación virtual, donde tradicionalmente se ha identificado

la falta de interacción como una debilidad significativa. Como señalan Pérez-López y Navarro-Mateos (2022b): la gamificación puede transformar la participación pasiva en compromiso activo, y los resultados sugieren que *Gimkit* está logrando este objetivo de manera efectiva.

La transversalidad del uso de *Gimkit* muestra resultados aún más prometedores. La comprensión de contenidos (71,2%) y el fomento del aprendizaje autónomo (77,5%) presentan valoraciones muy altas que respaldan lo propuesto por Polonia, Miotto y Suño-Vega (2023b): sobre la importancia del aprendizaje independiente en entornos virtuales. Estos porcentajes sugieren que *Gimkit* no solo es una herramienta de entretenimiento, sino que efectivamente contribuye al proceso de aprendizaje.

El dinamismo e interacción, con un sobresaliente 89,5%, representa el aspecto mejor valorado. Este resultado excepcional coincide con los hallazgos de Ardila y Molina (2022): sobre el impacto positivo de la gamificación en el compromiso estudiantil. La alta valoración sugiere que *Gimkit* ha logrado crear un ambiente de aprendizaje verdaderamente dinámico, incluso en el contexto virtual donde mantener la atención y participación activa suele ser desafiante.

Un hallazgo particularmente significativo es la disposición de los estudiantes para recomendar y utilizar *Gimkit* en su futura práctica docente (92,05%). Este resultado no solo valida la efectividad actual de la herramienta, sino que también sugiere su potencial impacto a largo plazo en la práctica educativa, alineándose con lo propuesto por Fernández, Valladares y Alfonso (2022b): sobre la importancia de desarrollar competencias digitales en futuros educadores.

Sin embargo, es importante notar que estos resultados deben interpretarse considerando ciertas limitaciones. Por ejemplo, la muestra se limitó a estudiantes de educación superior en modalidad virtual, lo que podría afectar la generalización de los resultados a otros contextos educativos. Además, como señalan Maliza, Medina, Diéguez y Andino (2023): el éxito de

cualquier herramienta tecnológica depende en gran medida de su implementación efectiva y del contexto específico de uso.

A pesar de estas consideraciones, los resultados globalmente positivos sugieren que *Gimkit* representa una innovación significativa en la educación virtual, ofreciendo una solución efectiva a varios desafíos tradicionales de este modelo educativo. La convergencia de altas valoraciones en múltiples aspectos indica que la herramienta logra un balance efectivo entre entretenimiento y aprendizaje significativo, respondiendo así a las necesidades de la educación contemporánea.

5. Conclusiones

La presente investigación demuestra que *Gimkit* representa una innovación significativa en la ambientación del proceso de enseñanza-aprendizaje virtual, superando las expectativas iniciales planteadas en el objetivo de análisis. El aspecto más destacable y novedoso radica en la convergencia excepcional entre la facilidad de uso y el impacto pedagógico, evidenciada por una valoración promedio del 92,05% en términos de pertinencia y factibilidad desde la perspectiva estudiantil. Este hallazgo trasciende la mera aceptación tecnológica, señalando una transformación en la manera en que los futuros docentes conciben la integración de herramientas gamificadas en su práctica profesional.

La aplicación práctica de estos resultados se materializa en tres dimensiones fundamentales: primero, la implementación inmediata de *Gimkit* como herramienta de evaluación formativa en entornos virtuales; segundo, su incorporación en programas de formación docente como modelo de gamificación efectiva; y tercero, su utilización como catalizador para la transformación de ambientes de aprendizaje tradicionales en espacios más dinámicos y participativos.

Las limitaciones metodológicas del estudio incluyen la especificidad del

contexto universitario ecuatoriano y el enfoque en estudiantes de educación superior en modalidad virtual, lo que podría afectar la generalización de los resultados a otros niveles educativos o contextos socioculturales. Además, el período de implementación relativamente corto no permite evaluar el impacto a largo plazo de la herramienta en el desarrollo de competencias pedagógicas.

Para futuras líneas de investigación, se propone: 1). Desarrollar estudios longitudinales que evalúen el impacto sostenido de *Gimkit* en el rendimiento académico y la retención de conocimientos; 2). Explorar la efectividad comparativa entre *Gimkit* y otras plataformas de gamificación en diferentes contextos educativos; 3). Investigar la adaptabilidad de la herramienta para estudiantes con necesidades educativas especiales; y 4). Analizar el impacto de *Gimkit* en el desarrollo de competencias digitales específicas en futuros docentes.

La relevancia de este estudio para el campo de la educación virtual radica en su contribución a la comprensión de cómo las herramientas gamificadas pueden transformar efectivamente los ambientes de aprendizaje. Los resultados no solo validan la eficacia de *Gimkit* como recurso didáctico, sino que también establecen un precedente metodológico para la evaluación e implementación de futuras innovaciones tecnológicas en la educación superior.

6. Referencias

- Acosta-Yela, M., Aguayo-Litardo, J., Ancajima-Mena, S., & Delgado-Ramírez, J. (2022). **Recursos Educativos Basados en Gamificación**. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(1), 28-35, e-ISSN: 2665-0266. Recuperado de: <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Aguilar, F. (2020). **Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia**. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(3), 213-223, e-ISSN: 0718-0705. Recuperado de:

<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300213>

- Ardila, J., & Molina, D. (2022). **Una aproximación investigativa para el uso de la gamificación en el aprendizaje de lenguajes de programación.** *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 18(2), 95-119, e-ISSN: 2500-5324. Colombia: Universidad de Caldas.
- Avşar, G., Ozan, C., & Aydin, E. (2023a,b). **The effect of reinforcement using the Gimkit game on learning the subject in nursing students.** *Nurse Education in Practice*, 68, 1-4, ISSN: 1471-5953. United Kingdom: Elsevier, Ltd.
- Barcos-Arias, E., & Santos-Jara, E. (2022). **Uso de recursos educativos digitales para mejorar las competencias pedagógicas en la enseñanza de Historia.** *Episteme Koinonia: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 4-28, e-ISSN: 2665-0282. Venezuela: Fundación Koinonía.
- Barráez-Herrera, D. (2022). **Metaversos en el Contexto de la Educación Virtual.** *Revista Docentes 2.0*, 13(1), 11-19, e-ISSN: 2665-0266. Recuperado de: <https://doi.org/10.37843/rted.v13i1.300>
- Concha, J., Quispe, M., & Quispe, M. (2023a,b). **Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa.** *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1374-1386, e-ISSN: 2616-7964. Recuperado de: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.598>
- Curay, P., & Ramón, L. (2021). **El storytelling en la gamificación: Planificación de una guía didáctica.** *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 6(2), 110-123, e-ISSN: 2550-6587. Ecuador: Universidad Técnica de Manabí.
- Del Prete, A., & Cabero, J. (2019). **Las plataformas de formación virtual: algunas variables que determinan su utilización.** *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 11(2), 138-153, e-ISSN: 2007-1094. México:

Universidad de Guadalajara.

- Espinoza, J. (2022). **El proceso de enseñanza en tiempos de pandemia en la amazonía ecuatoriana.** *Suplemento CICA Multidisciplinario*, 6(14), 135-153, e-ISSN: 2631-2832. Ecuador: Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.
- Fernández, M., Valladares, M., & Alfonso, Y. (2022a,b). **Propuesta interactiva para el desarrollo de las competencias digitales.** *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(2), 89-95, e-ISSN: 2661-6521. Ecuador: Universidad Metropolitana.
- González-Díez, L., Labarga-Adán, I., & Pérez, P. (2019). **Gamificación y elementos propios del juego en revistas nativas digitales: el caso de MARCA Plus.** *Revista de Comunicación*, 18(1), 52-74, e-ISSN: 1684-0933. Perú: Universidad de Piura.
- Guerrero, J., & Mestre, U. (2024). **Estrategia metodológica para la gestión del aprendizaje de Ciencias Naturales a través de las TIC.** *Polo del Conocimiento*, 9(8), 1464-1500, e-ISSN: 2550-682X. Ecuador: Casa Editora del Polo.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). **Metodología de la Investigación.** Sexta edición, ISBN: 978-1-4562-2396-0. México: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- INEC (204). **Tecnologías de la Información y Comunicación-TIC.** Ecuador: Instituto Nacional de Estadística y Censos.
- Macías, E., López, J., Ramos, G., & Lozada, F. (2020). **Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: El manejo de plataformas online en el contexto académico.** *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 72-81, e-ISSN: 2550-6587. Ecuador: Universidad Técnica de Manabí.
- Maliza, W., Medina, A., Diéguez, E., & Andino, J. (2023). **Experiencias en el desarrollo del aprendizaje autónomo en Moodle.** *Uniandes*

Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación, 10(1), 134-151, e-ISSN: 1390-9150. Ecuador: Universidad Regional Autónoma de los Andes.

Marta-Lazo, C., Gabelas-Barroso, J., Nogales-Bocio, A., & Badillo-Mendoza, M. (2022). **Aprendizaje multimedia y transferencia de conocimiento en una plataforma digital. Estudio de caso de Entremedios.** *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), 101-120, e-ISSN: 1390-3306. Recuperado de:

<https://doi.org/10.5944/ried.25.1.30846>

Medina-Chicaiza, P., González-Hernández, W., & Chiliquinga-Vejar, L. (2022). **Las tecnologías en la educación: enfoque de ciencia y sociedad.** *Revista Universidad y Sociedad*, 14(6), 639-648, e-ISSN: 2218-3620. Cuba: Editorial "Universo Sur".

Molinero, M., & Chávez, U. (2019). **Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior.** *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19), e-ISSN: 2007-7467. Recuperado de:

<https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>

Ojeda-Lara, O., & Zaldívar-Acosta, M. (2023). **Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior.** *Revista Docentes 2.0*, 16(1), 5-11, e-ISSN: 2665-0266. Recuperado de:

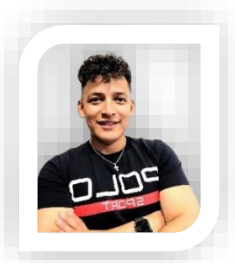
<https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332>

Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018a,b,c). **Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión.** *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17, e-ISSN: 1517-9702. Recuperado de:

<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Pérez-López, I., & Navarro-Mateos, C. (2022a,b). **Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves.** *Sinéctica*, (59), 1-21, e-ISSN: 2007-7033. Recuperado de: [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2022)0059-002)

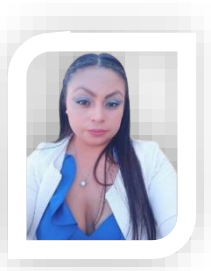
- Pinto, C., Bravo, M., Ortiz, R., Jiménez, D., & Faouzi, T. (2023). **Autorregulación del aprendizaje, motivación y competencias digitales en educación a distancia: Una revisión sistemática.** *Revista mexicana de investigación educativa*, 28(98), 965-986, e-ISSN: 1405-6666. México: Consejo Mexicano de Investigación Educativa A.C.
- Polonia, A., Miotto, A., & Suyó-Vega, J. (2023a,b). **Herramientas digitales utilizadas en la educación presencial superior: Una revisión sistemática.** *Revista Electrónica Educare*, 27(3), 235-253, e-ISSN: 1409-4258. Recuperado de: <https://dx.doi.org/10.15359/ree.27-3.17239>
- Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). **Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento.** *Revista Escuela de Administración de Negocios*, (82), 1-26, e-ISSN: 0120-8160. Colombia: Universidad EAN.
- Sobrinho, Á., (2014). **Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista.** *Propuesta Educativa*, (42), 39-48, e-ISSN: 1995-7785. Argentina: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales.
- Stojanovic, L. (2002). **El paradigma constructivista en el diseño de actividades y productos informáticos para ambientes de aprendizaje “on-line”.** *Revista de Pedagogía*, 23(66), 73-98, e-ISSN: 0798-9792. Venezuela: Universidad Central de Venezuela.
- UNESCO (2024a). **Tecnología en la educación: ¿Una Herramienta en los Términos de Quién?**. Primera edición, ISBN: 978-92-3-300219-7. París, Francia: UNESCO.
- UNESCO (2024b). **Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación.** París, Francia: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Juan Gabriel Jaramillo Jimboe-mail: jg.jaramilloj@uea.edu.ec

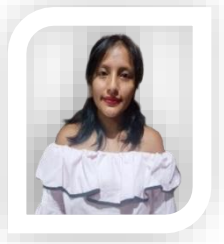
Nacido en Orianga, Ecuador, el 27 de abril del año 1997. Licenciado en Ciencias de la Educación Básica por la Universidad Nacional de Educación (UNAE); Máster en Métodos de Investigación en Educación por la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR); Doctorante de Educación por la Universidad César Vallejo (UCV), en Perú; docente de educación básica en la Unidad Educativa Particular “La Providencia” en Azogues; Catedrático en la Universidad Estatal Amazónica (UEA); y Técnico-docente en la Universidad Nacional de Educación (UNAE); asesor de trabajos y proyectos de investigación educativa.

Ana Bélgica Masaquiza Guamáne-mail: ab.masaquizag@uea.edu.ec

Nacida en Huambaló, Ecuador, el 2 de febrero del año 1982. Licenciada en Ciencias de La Educación por la Universidad Técnica de Ambato (UTA); Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo por la Universidad Tecnológica Indoamérica (UTI); Profesora de Educación Primaria-Nivel Tecnológico por el Instituto Superior “Dr. Misael Acosta Solís”; fui docente de grado de educación básica en el Distrito 18D03 y 18D04 respectivamente por 12 años; ahora cumpla funciones como autoridad institucional en la Unidad Educativa “Eugenio Espejo” por el lapso de cuatro años; y Catedrática en la Universidad Estatal Amazónica (UEA).

Verónica Paulina Quishpe Quishpee-mail: vp.quishpeq@uea.edu.ec

Nacida en Píllaro, Ecuador, el 17 de enero del año 1988. Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Básica; y Magister en Ciencias de la Educación por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE); Magister en Lingüística y Literatura por la Universidad Central del Ecuador (UCE); docente de educación básica en la Unidad Educativa Particular “Santo Domingo de Guzmán” en Ambato; docente y directora en la Escuela de Educación Básica “República de Suiza”; docente en la Unidad Educativa “Mariscal Antonio José de Sucre”; Catedrática en la Universidad Estatal Amazónica (UEA).

Neida Daniela Wisum Sensue-mail: nd.wisums@uea.edu.ec

Nacida en Morona Santiago, Ecuador, el 13 de julio del año 2003. Discente de la Universidad Estatal Amazónica (UEA); en la carrera de Educación Inicial; apasionada por el aprendizaje significativo, trabajo en equipo y la enseñanza innovadora; poseo habilidades en comunicación, planificación pedagógica y manejo de tecnologías educativas, con un enfoque en la formación integral de los estudiantes; he participado en congresos nacionales e internacionales como el “I Congreso Internacional Amazónico UEA 2024”; estoy capacitada en el uso de la gamificación para clases virtuales y control de disciplina en estudiantes de educación general básica.