9 No.2 (2025): Journal Scientific MQRInvestigar ISSN: 2588–0659
https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.2.2025.e538

Gamification as an innovative strategy for teaching anthropology to university students

La gamificación como estrategia innovadora para la enseñanza de antropología en estudiantes universitarios

Autores:

Fienco-García, Dayanna Jamileth
UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABÍ
Ingeniera Civil – Maestrante de la Maestría en Educación
Jipijapa-Ecuador
fienco-dayanna8395@unesum.edu.ec
https://orcid.org/0009-0007-0112-6333

Parrales-Pinargote, Karen Johanna
UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABÍ
Psicóloga clínica – Maestrante de la Maestría en Educación
Jipijapa-Ecuador
parrales-karen7197@unesum.edu.ec
https://orcid.org/0009-0005-9932-4076

Pincay-Franco, Kelvin Mauricio
UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABÍ
Ingeniero en Tecnologías de la Información – Maestrante de la Maestría en Educación
Jipijapa-Ecuador
pincay-kelvin9339@unesum.edu.ec
https://orcid.org/0009-0007-6399-139X

Parrales-Pincay, Victor Andrés
UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABÍ
Docente de la Facultad de Ciencias Sociales Humanísticas y de la Educación-Carrera Trabajo Social
Jipijapa-Ecuador
victor.parrales@unesum.edu.ec
https://orcid.org/0000-0002-6960-8941

Fechas de recepción: 06-ABR-2025 aceptación: 06-MAY-2025 publicación: 30-JUN-2025
https://orcid.org/0000-0002-8695-5005
http://mqrinvestigar.com/

Resumen

La presente investigación aborda el problema de cómo la gamificación influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de Antropología enfocadas en la motivación y participación de los estudiantes. El objetivo principal es identificar el impacto de la gamificación en la percepción de los estudiantes sobre la enseñanza y su compromiso con el aprendizaje. Se utilizó una metodología mixta que incluyó encuestas a una muestra representativa de estudiantes, recopilando tanto datos cuantitativos como cualitativos sobre su experiencia educativa. Los resultados muestran que la integración de elementos lúdicos en actividades de Antropología ha demostrado ser efectiva para aumentar el interés y la participación de los estudiantes. Las actividades gamificadas son vistas como más atractivas e innovadoras, lo que sugiere que el uso del juego como estrategia pedagógica revitaliza el proceso de enseñanza y hace el aprendizaje más dinámico. Además, se identificó un fuerte interés en participar en actividades colaborativas que incorporan herramientas digitales como Kahoot, Genially, Quizizz y Educaplay, indicando que la tecnología juega un papel crucial en la promoción de la cooperación y el aprendizaje interactivo. La alta satisfacción de los estudiantes con la metodología utilizada también resalta, que las estrategias innovadoras están bien adaptadas a sus necesidades. Este hallazgo subraya la importancia de continuar aplicando enfoques metodológicos que integren la gamificación y las herramientas digitales, ya que contribuyen a un ambiente educativo positivo y estimulante. La investigación sugiere que incorporar estos elementos puede mejorar significativamente el rendimiento académico y el compromiso de los estudiantes en las clases de Antropología.

Palabras clave: Enfoques pedagógicos; aprendizaje; participación

Abstract

The present research addresses the problem of how gamification influences the teaching-learning process in Anthropology classes focusing on student motivation and engagement. The main objective is to identify the impact of gamification on students' perception of teaching and their engagement in learning. A mixed methodology was used that included surveys to a representative sample of students, collecting both quantitative and qualitative data on their educational experience. The results show that the integration of gamified elements in Anthropology activities has proven to be effective in increasing student interest and engagement. Gamified activities are seen as more engaging and innovative, suggesting that the use of gamification as a pedagogical strategy revitalizes the teaching process and makes learning more dynamic. In addition, a strong interest in participating in collaborative activities incorporating digital tools such as Kahoot, Genially, Quizizz and Educaplay was identified, indicating that technology plays a crucial role in promoting cooperation and interactive learning. The high satisfaction of students with the methodology used also highlights that the innovative strategies are well adapted to their needs. This finding underscores the importance of continuing to apply methodological approaches that integrate gamification and digital tools, as they contribute to a positive and stimulating educational environment. Research suggests that incorporating these elements can significantly improve academic performance and student engagement in Anthropology classes.

Keywords: pedagogical approaches; learning; participation

Introducción

El proceso de aprendizaje puede tornarse aburrido y monótono para el estudiante, lo que provoca desinterés por aprender. Por ello, en un entorno en constante cambios y evolución tecnológica, es importante transformar el rol de los docentes y estudiantes. En el ámbito educativo, es esencial que el profesor implemente y desarrolle una variedad de enfoques, estrategias y métodos innovadores en el aula que contribuyan a la enseñanza y respondan a las necesidades de los estudiantes, con el objetivo de garantizar un aprendizaje profundo y relevante (Castro y Ochoa, 2021).

Esta tendencia ha llevado a la adopción generalizada de nuevas plataformas de aprendizaje, donde los estudiantes no solo colaboran con sus compañeros, sino que también interactúan con materiales en diversos formatos, como videos, audios y juegos. Esto se alinea con la teoría del aprendizaje constructivista, que sostiene que los estudiantes son agentes activos en la construcción de su conocimiento a través de la interacción con su entorno. Asimismo, el aprendizaje de la antropología busca fomentar una actitud científica en los estudiantes, permitiéndoles ver la ciencia como un proceso lógico y sistemático para comprender la realidad (Sigcha, 2024).

El aprendizaje de los estudiantes debe apoyarse en estrategias didácticas innovadoras, alternativas, de indagación, formulación, solución de problemas, en donde el principal elemento sea el estudiante, de esta manera se espera cambiar el modelo tradicional de estudio. Una opción para promover el aprendizaje es la gamificación, una técnica que emplea el juego como herramienta educativa. Su aplicación contribuye al desarrollo de destrezas y habilidades, y facilita la retroalimentación entre compañeros de estudio. Esto se evidencia en el progreso de los conocimientos y la resolución de problemas, transformando actividades difíciles en procesos más accesibles y manejables (Arevalo y Lindao, 2021).

El uso de la gamificación puede generar cambios positivos y significativos durante el proceso de evaluación brindando la oportunidad de ser evaluados a través de actividades que impliquen retos, desafíos, la obtención de puntos, medallas, insignias, la retroalimentación entre otros, permitiendo mejorar la forma de evaluación (Faneite, 2022).

La gamificación tiene como objetivo hacer que una actividad educativa no lúdica se vuelva atractiva para los estudiantes. Esta innovadora técnica motiva a los individuos a completar tareas que de otro modo serían monótonas, incentivándolos mediante logros o recompensas. Existen diversas conceptualizaciones de la gamificación, pero realizan una compilación y nos muestra una definición concisa del término. Por consiguiente, la gamificación tiene como finalidad motivar al individuo para alcanzar un objetivo en un ámbito no lúdico, combinando elementos del juego para crear situaciones atractivas y entretenidas (Cadena y Baez, 2021).

La gamificación es una herramienta que facilita el aprendizaje de los alumnos y apoya a los profesores, mejorando el ambiente en el aula y abordando diversos desafíos y debilidades. Contribuye a restaurar el valor instrumental y expresivo de la enseñanza. Además, las actividades y modalidades de enseñanza-aprendizaje se transforman con la implementación de nuevas y renovadas ideas y paradigmas, que se alinean con la experiencia tecnológica de las nuevas generaciones de estudiantes. Las TIC juegan un papel fundamental en la vida escolar y no se pueden ignorar (Borda et al. 2021).

Gamificación

La gamificación tiene sus raíces en la Teoría de Flujo, que describe un estado de experiencia óptima donde las personas están profundamente inmersas y disfrutan de lo que están haciendo, centradas en el proceso en lugar del objetivo final. Esta teoría se ilustra claramente con los videojuegos: una vez que el jugador entiende la mecánica y la lógica del juego, se sumerge completamente en la experiencia y pierde la noción del tiempo debido al placer que siente (Sangucho y Aillon, 2020).

La gamificación es ideal para la adquisición y mejoramiento de conocimientos, de manera amena y divertida. El propósito de esta maniobra no se queda en el juego, este comprende el estímulo externo, la estrategia para llegar al fin que es intrínseco manifestado en el

aprendizaje de los conocimientos que el estudiante debe alcanzar. La gamificación fomenta el uso de recompensas, lo cual ayuda a fortalecer los aprendizajes y, a su vez, contribuye al reconocimiento por parte de docentes, la institución educativa, la familia, la comunidad y la sociedad en general (Cujia et al. 2021).

Técnica de Gamificación

La educación ha tenido un crecimiento significativo en las últimas décadas, por ello son útiles para el desarrollo de educativo. Las TIC ofrecen un enorme potencial en el campo de la educación, creando entornos digitales, aprendizaje colaborativo, mediación social y fomentando el aprendizaje transversal, trabajando en valores prosociales y actitudes personales, lo que lleva a una visión menos compartimentada. de contenido curricular. "Considerar las TIC como herramientas educativas implica en la docencia nuevos y mejores canales de comunicación educativa" (Sangucho y Aillon, 2020).

La transformación esencial de la práctica docente, es el fomentar el desarrollo de proyectos colaborativos, donde las TIC se conviertan en un canal de comunicación proporcionando la información necesaria para garantizar escenarios de aprendizaje abiertos, interactivos, rico en estímulos y fuentes de información, y al mismo tiempo motivador para los estudiantes, enfocado al desarrollo de competencias. "La gamificación es posiblemente la herramienta metodológica que más atención ha recibido, y su introducción en la educación se ha considerado de especial relevancia" (Arevalo y Lindao, 2021).

En los últimos años ha crecido significativamente el uso del término a una explosión en revistas especializadas que presentan la gamificación como la nueva metodología clave en la educación, en los entornos escolares y, especialmente, en las empresas. En el contexto educativo, la gamificación ha sido definida de diferentes formas conforme las investigaciones se desarrollan, es la introducción de mecánicas y dinámicas de juegos en el aula de clases, en diferentes entornos, además de ser una técnica que fomenta el aprendizaje significativo a través de una experiencia atractiva y "que es enriquecedora en el aula, con el fin de motivar a los estudiantes de manera intrínseca y extrínseca" (Cujia et al. 2021).

La técnica tiene un diseño especifico porque aprovecha las emociones y comportamientos de los jugadores para desarrollar la unión, integración y la motivación por "el contenido de las asignaturas que conduce al estudiante a la construcción de su aprendizaje por sino y no solo por obligación" (Cadena y Baez, 2021).

Objetivos de la Gamificación

Su principal objetivo es mejorar la motivación intrínseca de los participantes. Varios autores se han centrado en diferentes aspectos de la gamificación, un aspecto importante es que los procesos de gamificación deben evocar las mismas experiencias psicológicas que los juegos. El llamado Aprendizaje basado en juegos digitales se desarrolla de acuerdo con principios y mecanismos esenciales que expresan su efectividad. "La gamificación en el contexto del constructivismo tiene dos objetivos básicos: hacer más transparente el aprendizaje, así el estudiante tome conciencia del paso del tiempo y si su conocimiento se ha desarrollado de manera satisfactoria" (Cujia et al. 2021).

El objetivo de la gamificación es afectar directamente los comportamientos y actitudes relevantes para el aprendizaje. A su vez, "se plantea la hipótesis de que estos comportamientos y actitudes afectan la relación entre el contenido de instrucción y los resultados del aprendizaje a través de la moderación o la mediación, según la naturaleza de los comportamientos y actitudes a los que se dirige la gamificación" (Borda et al. 2021).

Pasos para gamificar en el aula

Entre los aspectos a tomar en cuenta para gamificar en las prácticas educativas, están en primer lugar seleccionar o diseñar situaciones de aprendizaje que involucren actividades lúdicas, como estrategia formativa. Estas acciones se pueden lograr a través de los siguientes pasos:

1. **Diagnóstico:** es el análisis de la situación, las particularidades, diversidad y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Los conocimientos previos del grupo, respecto al

tema a desarrollar y los conocimientos a los cuales se pretende que el estudiante construya.

2. **Programación:** este paso refiere a la construcción y planificación de un proyecto pedagógico, basado en el juego en el aula, en una lúdica divertida; integrada los objetivos, actividades, técnicas, estrategias, normas del juego, recursos humanos, materiales, tecnológicos, tangibles e intangibles

3. **Ejecución:** hace referencia a la ejecución del proyecto. Es la intervención pedagógica de la realidad del grupo de estudiantes que se pretende modificar.

4. **Evaluación:** es importante establecer criterios e indicadores, para evidenciar el alcance de los objetivos y metas planteadas; incluye el seguimiento o control.

Principios de la gamificación

La gamificación tiene cinco principios que permite su aplicación, indica los siguientes:

Motivación intrínseca: Mucho más poderosa que la motivación extrínseca, la motivación intrínseca proviene de la voluntad del jugador de participar: el juego invita y persuade a la gente a participar. La motivación intrínseca se relaciona con tres elementos que la inducen, a saber, la autonomía, la competencia y la finalidad.

Aprender a través del disfrute intensivo: El juego lleva a los participantes a un flujo, considerado como un estado de conciencia en el que el individuo tiene control sobre sus acciones mientras está completamente absorto en la tarea que están realizando. Apunta a ocho componentes que permiten fluir: que la tarea es realizable, implica concentración, objetivos claros, retroalimentación, implicación sin esfuerzo, control sobre las acciones realizadas, la desaparición de la conciencia y la pérdida del sentido del tiempo.

Autenticidad: Preocupación por la naturaleza real del aprendizaje en comparación con formas de enseñanza tradicional descontextualizadas más artificiales. Se da prioridad a las habilidades contextuales más que a las nociones abstractas de aprendizaje formal. Procesos de aprendizaje basados en prácticas específicas.

Autonomía: El jugar fomenta la exploración independiente, reuniendo intereses y preferencias personales, especialmente en el ecosistema circundante, como en las habilidades técnicas y artísticas (escritura, dibujo, música) y, al mismo tiempo, fomenta 7 el interés por obtener más información sobre otros temas, como la ciencia. o historia.

Aprendizaje experimental: Los juegos permiten manejar situaciones en las que "aprender haciendo" es una opción tangible, programable y manejable.

Enseñanza aprendizaje de la Antropología

La Antropología es una asignatura en la vida social que se debe impartir a los estudiantes como parte del plan de estudios básico. En el proceso es necesario que los docentes utilicen y desarrollen nuevos y distintas metodologías, técnicas en el aula que aporten a la educación y ayudar a cubrir las necesidades de los estudiantes con el objetivo de conseguir que el aprendizaje sea significativo. La asignatura de Antropología es desafiante, pero es necesario proporcionar un excelente ambiente de aprendizaje. "La asignatura puede abordar materiales diferentes maneras, con base a diferentes entornos de aprendizaje y convenciones diferentes" (Gonzales y Niño, 2020).

Enfoques de la enseñanza de las ciencias antropológicas

La mayoría de las asignaturas utilizan tres enfoques de enseñanza donde se destacan los siguientes:

Clases dirigidas: las clases se organizan, definen el contenido y el alcance de la asignatura. El docente brinda el marco para que investigue los temas, a través de otras formas de enseñanza y mediante la lectura autodirigida. Es importante asistir a las clases y e interactuar con la información que se le brinda. La mayoría de los profesores le proporcionarán algún tipo de folleto, libro o guía de trabajo.

Práctica de trabajo El trabajo práctico, ya sea trabajo de laboratorio, trabajo de campo o clases de ejemplos, generalmente sirve para ilustrar temas de las conferencias y para impartirle las habilidades necesarias para aplicar esos conceptos de manera práctica o experimental. El estudiante aborda todo trabajo práctico con una actitud positiva y tratar de

aprender de los ejemplos o experimentos. Las sesiones no están diseñadas simplemente para darle algo más que hacer; hay un propósito detrás de cada clase, y el docente debe asegurar que el estudiante comprenda los contenidos. El trabajo práctico puede evaluarse continuamente.

Supervisiones: Las supervisiones son sesiones de enseñanza en grupos pequeños organizadas por el docente. La mayoría de las supervisiones son impartidas por un miembro de su colegio y en grupos de dos o tres. Las supervisiones son una oportunidad de aprendizaje única, son una oportunidad para aclarar cualquier punto confuso de y son una buena forma de evaluar la comprensión y progreso del estudiante. “Las supervisiones se pueden efectuar del trabajo de laboratorio, de los proyectos o investigaciones efectuadas en el aula de clases” (Arevalo y Lindao, 2021).

Evaluación en las clases de Antropología

En el currículo de la Antropología aborda los contenidos aparecen de forma fragmentada, adaptándose al enfoque de cada asignatura. Es importante, que este tipo de contenidos se trabajen en forma de proyecto educativo, donde la gamificación podría ser un recurso apropiado para la evaluación donde los estudiantes “comprendan los contenidos temáticos a través de la lúdica, lo que estimularía su imaginación, creatividad, razonamiento y productividad en un ambiente de trabajo cooperativo promoviendo el aprendizaje significativo, dando resultados positivos” (Hernandez et al., 2021).

Las ciencias antropológicas deben trabajarse de manera práctica, es por eso que los contenidos teóricos pueden llevarse al plano procedimental para comprobarse a través de la experimentación, la vivencia y experiencias. Para lo cual, “pueden emplearse laboratorios o los espacios naturales que brinda el contexto” (Lozada y Betancur, 2021).

Material y métodos

En el presente trabajo de investigación se utilizó un diseño no experimental que de acuerdo Centty (2006) menciona que la investigación analítica consiste en la elaboración de un modelo, como solución a la problemática de estudio, de una institución en un área del

conocimiento, a partir del diagnóstico de las necesidades en el momento. Acerca de la utilización de un enfoque cuantitativo, se centra en las causas o los hechos del fenómeno social, se utilizó la recolección de datos a partir de la muestra seleccionada, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, que permitió comprobar teorías propuestas.

La metodología se explica desde el nivel teórico: análisis-síntesis que permite la recopilación de fuentes bibliográficas de alto nivel para identificar los principales referentes teóricas relacionados con la gamificación y antropología , histórico-lógico lógico el cual permite el estudio, funcionamiento y el desarrollo de los fenómenos de la investigación y también se presenta el procedimiento hipotético-deductivo para la obtención de la información por medio de la recolección de datos a partir de indicadores con base en el análisis estadístico.

En el nivel empírico se aplicó encuesta a estudiantes de la Universidad Estatal del Sur de Manabí. Estas encuestas fueron diseñadas para recoger información sobre el uso de la gamificación en los entornos de clases en la asignatura de antropología. La información recopilada a través de las encuestas fue organizada y analizada utilizando técnicas de estadística descriptiva para obtener una visión general de los datos. Se empleó métodos de estadística inferencial para determinar conclusiones y generalizar los resultados a la población estudiada.

Población y muestra

La población estuvo conformada por 49 estudiantes de la asignatura de Antropología. Como muestreo de la población se eligió un método no probabilístico y la muestra correspondió a 26 estudiantes de la Universidad Estatal del Sur de Manabí a los que se le aplico la encuesta.

Resultados

En el siguiente apartado, se presentan los resultados sintetizados y aplicables de la revisión literaria en donde se describen en esencia el desarrollo de las variables estudiadas; la gamificación y antropología.

1. **Las actividades que desarrolla el docente en las clases de Antropología son interesantes e innovadoras**

Tabla 1. ***Clases interesantes e innovadoras***

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	**22**	**85**
De acuerdo	**3**	**11**
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**0**	**0**
En desacuerdo	**1**	**4**
Totalmente en desacuerdo	**0**	**0**
Total	**26**	**100**

Nota: Elaboración propia – resultados obtenidos de la pregunta número 1

Estos resultados sugieren que la gamificación en la enseñanza de antropología ha tenido un impacto positivo en la percepción de los estudiantes sobre las actividades en clase. La alta aceptación y entusiasmo indicados por el 96% de los encuestados que están de acuerdo o totalmente de acuerdo reflejan que la integración de elementos lúdicos y dinámicos puede mejorar significativamente el interés y la participación de los estudiantes en las clases de antropología.

Según Faneite (2022), la gamificación en la educación puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo cual coincide con los resultados obtenidos en esta encuesta, donde la mayoría de los estudiantes valoran positivamente las actividades gamificadas en las clases de antropología.

2. **Considera que el docente de Antropología debe planificar actividades que se conviertan en retos para los estudiantes y despierten la motivación para el aprendizaje**

Tabla 2. ***Actividades de clase***

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	**20**	**77**
De acuerdo	**5**	**19**

Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**1**	**4**
En desacuerdo	**0**	**0**
Totalmente en desacuerdo	**0**	**0**
Total	**26**	**100**

Nota: Elaboración propia – Resultados obtenidos de la pregunta número 2

Estos resultados sugieren que la gamificación en la enseñanza de antropología convierte las actividades de clase en retos para los estudiantes y despierta la motivación para el aprendizaje. La alta aceptación y entusiasmo indicados por el 96% de los encuestados que están de acuerdo o totalmente de acuerdo refleja el impacto positivo de la gamificación. Sigcha. (2024) destacan que la gamificación tiene el potencial de cambiar tareas ordinarias en experiencias más interesantes y motivadoras, promoviendo un mayor compromiso y participación activa de los estudiantes. Este resultado apoya la integración de elementos de juego en el aula, creando un entorno educativo más atractivo y estimulante para los estudiantes.

3. **Actualmente se encuentra satisfecho con la metodología que utiliza el docente de Antropología en sus clases**

Tabla 3. ***Metodología de clases***

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	**23**	**88**
De acuerdo	**1**	**4**
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**2**	**8**
En desacuerdo	**0**	**0**
Totalmente en desacuerdo	**0**	**0**
Total	**26**	**100**

Nota: Elaboración propia – resultados obtenidos de la pregunta número 3

Estos resultados evidencian una notable satisfacción con la metodología del docente, alcanzando un 92% de consenso entre los encuestados que consideran la metodología como

efectiva y adecuada. De acuerdo con Castro y Ochoa (2021), la gamificación puede convertir tareas convencionales en experiencias mucho más atractivas y estimulantes, promoviendo un mayor nivel de participación y compromiso entre los estudiantes. Esto sugiere que el uso de estrategias gamificadas en la enseñanza de Antropología podría estar contribuyendo significativamente a la percepción positiva sobre la metodología del docente, ayudando a mantener un entorno educativo más envolvente y motivador.

4. **Te interesaría participar en actividades de trabajo colaborativo utilizando herramientas digitales como Kahoot, Genially, Quizizz y Educaplay**

Tabla 4. ***Trabajo colaborativo***

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	**15**	**58**
De acuerdo	**4**	**15**
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	**6**	**23**
En desacuerdo	**1**	**4**
Totalmente en desacuerdo	**0**	**0**
Total	**26**	**100**

Nota: Elaboración propia – resultados obtenidos de la pregunta número 4

Estos resultados indican un interés considerable en el uso de herramientas digitales para actividades colaborativas, con un 73% de los encuestados mostrando disposición para participar. Según Zambrano et al. (2022), la incorporación de tecnologías digitales en el aprendizaje colaborativo puede mejorar la interacción entre los estudiantes y aumentar su motivación. Esta tendencia sugiere que el uso de plataformas interactivas y digitales puede ser una estrategia efectiva para fomentar el trabajo en equipo y el compromiso en el aula, haciendo que el aprendizaje sea más dinámico y accesible.

5. **Al utilizar en el aula actividades que involucran el juego como estrategia, te ha permitido mejorar la motivación y participación en las clases de Antropología**

Tabla 5 ***Motivación en clases***

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	19	73
De acuerdo	5	19
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4
En desacuerdo	1	4
Totalmente en desacuerdo	0	0
Total	26	100

Nota: Elaboración propia – resultados obtenidos de la pregunta número 5

Estos resultados indican que una mayoría significativa de los encuestados percibe un impacto positivo de las actividades lúdicas en la motivación y participación en el aula, con un 92% de acuerdo en que estas estrategias son efectivas. Además, Erazo y Joseph (2024) destacan que el juego puede facilitar la experimentación y el aprendizaje basado en la resolución de problemas, permitiendo a los estudiantes aprender de manera más profunda y significativa. Por tanto, la implementación de estrategias gamificadas en las clases de Antropología puede no solo revitalizar el interés de los estudiantes, sino también mejorar su comprensión y retención del material a través de experiencias de aprendizaje más inmersivas y participativas.

Discusión

Los resultados obtenidos muestran una clara tendencia positiva hacia el uso de la gamificación en la enseñanza de la Antropología, lo cual concuerda con investigaciones previas que resaltan los beneficios de esta metodología en el ámbito educativo. La mayoría de los estudiantes (96%) considera que las actividades realizadas por el docente son interesantes e innovadoras, lo cual refuerza la idea de que la gamificación puede transformar el aula en un entorno más dinámico. Según Faneite (2022), este enfoque metodológico incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes al convertir el aprendizaje en una experiencia atractiva. Esta percepción favorable evidencia que los elementos lúdicos integrados a las clases logran captar la atención del estudiantado, mejorando su disposición hacia el aprendizaje.

Asimismo, se destaca que el 96% de los encuestados cree que las actividades gamificadas deben planificarse como retos, lo que sugiere una valoración positiva hacia metodologías que promueven el pensamiento crítico y la resolución de problemas. En este sentido, Sigcha (2024) menciona que la gamificación convierte las tareas cotidianas en experiencias motivadoras, lo que coincide con la percepción estudiantil de que este tipo de metodologías despiertan el interés y aumentan la participación activa. El uso de retos y dinámicas de juego dentro del aula parece ser una estrategia eficaz para fomentar la autonomía y la motivación intrínseca, aspectos clave en el aprendizaje significativo.

En relación con la metodología del docente, un 92% de los estudiantes expresó su satisfacción, lo que refuerza la hipótesis de que las estrategias gamificadas impactan positivamente en la percepción que se tiene del proceso educativo. Castro y Ochoa (2021) argumentan que la gamificación no solo transforma la manera en que se enseña, sino también cómo se perciben los contenidos impartidos, haciendo que los estudiantes se involucren de forma más profunda y reflexiva. Este dato es relevante ya que sugiere que la percepción positiva no solo está relacionada con el entretenimiento, sino también con la eficacia pedagógica del enfoque.

El interés por participar en actividades colaborativas mediante herramientas digitales también fue notorio, con un 73% de aceptación. Esto evidencia la apertura del estudiantado hacia metodologías apoyadas en las tecnologías digitales. Zambrano et al. (2022) destacan que estas herramientas no solo promueven la interacción entre pares, sino que también contribuyen a un aprendizaje más participativo y contextualizado. El uso de plataformas como Kahoot, Quizizz o Genially favorece tanto el trabajo colaborativo como el refuerzo de contenidos, lo cual es clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje de disciplinas como la Antropología, que requieren análisis crítico y social.

Finalmente, la implementación de actividades lúdicas en el aula ha demostrado ser una herramienta poderosa para incrementar la motivación y participación de los estudiantes, como lo reflejan los datos de la quinta pregunta (92% de aceptación). Erazo y Joseph (2024) argumentan que el aprendizaje basado en el juego facilita la experimentación y promueve el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como la resolución de problemas. Esta evidencia sugiere que las estrategias gamificadas no solo mejoran el ambiente en el aula, sino

que también enriquecen el aprendizaje, facilitando la comprensión profunda de los contenidos antropológicos y promoviendo una actitud activa y reflexiva en el estudiantado.

Conclusiones

- En el marco de la investigación, los resultados permitieron determinar que la gamificación es una estrategia efectiva en la enseñanza de Antropología, ya que las actividades basadas en el juego incrementan el interés y la participación de los estudiantes en el aula. Este enfoque lúdico revitaliza el proceso educativo, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y dinámico, lo cual facilita una experiencia educativa más enriquecedora para los alumnos.
- En el contexto de la investigación, se evidenció un notable interés por parte de los estudiantes en participar en actividades colaborativas utilizando herramientas digitales como Kahoot, Genially, Quizizz y Educaplay. Esta disposición destaca la creciente importancia de integrar la tecnología en el aprendizaje, ya que las herramientas digitales favorecen la cooperación y la interacción entre los estudiantes, creando un entorno educativo más colaborativo y accesible.
- Los resultados permitieron observar que la metodología empleada en las clases de Antropología genera una alta satisfacción entre los estudiantes. El uso de enfoques innovadores, como la gamificación y las herramientas digitales, demuestra ser eficaz para adaptar la enseñanza a las necesidades y preferencias de los alumnos. Este hallazgo subraya la importancia de continuar aplicando estrategias metodológicas que mantengan y potencien el compromiso y la satisfacción en el proceso educativo.

Referencias bibliográficas

Árevalo, C., & Lindao, J. (2021). La realidad aumentada en el aprendizaje por descubrimiento sobre los cambios en los seres vivos, asignatura de Ciencias Naturales. Aplicación móvil (Tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil.

Borda, V., Rodrigues, G., & Soares, G. (2021). Estrategia didáctica para la enseñanza de la división celular en la enseñanza básica. Revista electrónica de investigación en educación en ciencias, 12(1), 23-28.

Cadena, A., & Báez, D. (2021). Una alternativa tecnológica para los estudiantes de licenciatura en educación infantil. Memorias Congreso Nacional de Tecnología & Educación, 2(8): 53-55.

Castro, D., & Ochoa, S. (2021). Gamificación en el proceso de interaprendizaje: Una experiencia en antropología con Genially. *CIENCIAMATRIA*, *7*(3), 249-272.

Chara, B. (2021). Gamificación en el desempeño escolar (Tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil.

Cujia, F., Vega, S., & Penagos, M. (2021). Evaluación del impacto de los resultados en las pruebas saber: una experiencia de gamificación. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, 6(1), 1344-1354.

Erazo, P., & Joseph, T. (2024). La gamificación para fortalecer la enseñanza de la Antropología: Gamification to strengthen the learning of Antropology. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, *5*(4), 458-473

Faneite, A. (2022). La gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la Antropología. Revista Latinoamericana Ogmios, 2(5), 249-266.

González, C., & Niño, L. (2020). Gamificación como estrategia para fortalecer la producción textual en Ciencias Naturales. *Revista Docencia Universitaria*, *21*(1), 55-79.

Hernández, L., Parada, N., & Contreras, A. (2021). La producción textual mediante el uso de recursos didácticos en los estudiantes de grado cuarto del Jardín Nacional de Pamplona. Revista Tecnológica Educativa Docentes 2.0 (RTED), 7(2), 1-11.

Keller, J. (2021). Desarrollo y uso del modelo ARCS de diseño instruccional. Journal of Instructional Development, 10(2), 2-10.

Lozada, C., & Betancur, S. (2021). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, *16*(31), 97-124.

Sánchez, P. (2021). Uso de las TIC en la enseñanza de las ciencias de la naturaleza (Trabajo de pregrado). Universidad de Jaén.

Sangucho, M., & Aillón, F. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal*, *5*(3), 164-181.

Sigcha, C. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la enseñanza–aprendizaje de la Antropología. Revista Latinoamericana Ogmios, 4(10), 1-10.

Zambrano, C., Moreira, M., & García, A. (2022). La gamificación en el aprendizaje creativo de la Antropología. *Foro educacional*, (39), 137-161.

.

Conflicto de intereses:
Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.
Financiamiento:
No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.
Agradecimiento:
N/A
Nota:
El artículo no es producto de una publicación anterior.