

Síntesis de Tesis

DOCTORADO EN CIENCIAS INFORMÁTICAS

Universidad Nacional de La Plata

“Propuesta de un modelo de gamificación para entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje en Instituciones de Educación Superior y su impacto en la presencia social, cognitiva y docente en dichos entornos”

“Proposal of a gamification model for virtual teaching and learning environments in Higher Education Institutions and its impact on social, cognitive and teaching presence in these environments”

Autora: Glenda Rosalía Vera Mora

Directoras: Dra. Cecilia Sanz y Dra. Teresa Coma Roselló

Co-directora: Dra. Sandra Baldassarri

Palabras clave: Gamificación; Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje; Educación superior

Keywords: Gamification; virtual teaching-learning environments; Higher Education

Motivación

La gamificación a lo largo del tiempo ha dado muestras de su potencial en el ámbito educativo. Entre sus principales beneficios se destacan aquellos referidos con la motivación, diversión, participación, compromiso, implicación y facilitación para la asimilación de conceptos o tareas complejas por parte de los estudiantes. Varios estudios publicados en la literatura científica han revelado resultados satisfactorios con el uso de la gamificación. Los retos que enfrentan los docentes al momento de gamificar contenidos de aprendizaje son varios. La organización del tiempo que implica la preparación de actividades gamificadas constituye uno de los principales desafíos. Frente a ello, se ha comenzado a trabajar en el diseño de estrategias metodológicas que posibiliten orientar al docente en acciones de gamificación concretas. Este escenario ha dado lugar a una de las motivaciones de este trabajo. Así, esta tesis se enfoca en el campo de las Ciencias de la Computación y la Pedagogía en el contexto de la Educación Superior (ES), en particular para orientar a los docentes en el diseño de experiencias gamificadas en Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA) que posibiliten en los estudiantes la construcción de conocimientos de orden superior. La tesis empieza su recorrido a partir del análisis de los marcos conceptuales referidos a la gamificación, gamificación en EVEA y presencias del modelo de Comunidad de Indagación (CoI), teniendo en cuenta las perspectivas de los diversos autores, tanto en su constructo, como en su práctica. En cuanto a la gamificación en EVEA se ofrece un estudio bibliométrico derivado del último decenio, para la revisión de definiciones conceptuales y principales experiencias de gamificación en los EVEA. Además, se analizan desde el modelo CoI las presencias: social, cognitiva y docente. Siguiendo un protocolo de revisión sistemática de literatura, a partir de bases de datos de alto referato, se estudian siete experiencias gamificadas en EVEA en el ámbito de la ES. Esto ha permitido analizar y caracterizar los antecedentes de gamificación en EVEA con énfasis en las presencias.

Aporte de la tesis

El aporte principal de este trabajo se enfoca en resolver necesidades de enseñanza y aprendizaje en las IES. Para ello, se elaboró un modelo de gamificación, denominado Modelo de Gamificación Tecnológico-Pedagógico (MGTP), cuyo propósito es guiar el diseño, desarrollo y evaluación de experiencias gamificadas en EVEA, considerando las presencias social, cognitiva y docente. El diseño del MGTP fundamenta su construcción epistémica desde los núcleos de las Ciencias

Cita sugerida: G. R. Vera Mora, “Propuesta de un modelo de gamificación para entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje en Instituciones de Educación Superior y su impacto en la presencia social, cognitiva y docente en dichos entornos,” *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, especial no. 40, e12, 2025, doi: 10.24215/18509959.40.e12. Esta obra se distribuye bajo **Licencia Creative Commons CC-BY-NC 4.0**

El texto completo del trabajo de tesis se encuentra disponible en <https://sedici.unlp.edu.ar/>

de la Computación y la Pedagogía, los cuales permiten respaldar su construcción teórica a partir de tres subsistemas con sus componentes y relaciones que lo integran.

Otro aporte de relevancia ha sido la valoración de las posibilidades de aplicación del MGTP. Se aplicó un juicio de expertos con cinco expertos en pedagogía y gamificación en EVEA, a través del método Coeficiente de Validez de Contenido (CVC) y pruebas de confiabilidad que incluyen los métodos estadísticos Alpha de Cronbach y la Prueba de dos mitades. La metodología aplicada reveló un nivel de aceptación satisfactorio por parte de los expertos y contribuyó a enriquecer el MGTP para su posterior implementación.

Adicionalmente, otro aporte de relevancia fue la validación y evaluación del MGTP, mediante un estudio de casos. En particular, con la guía del MGTP, se implementan dos experiencias gamificadas en EVEA en dos casos: grupo 1 “Ofimática I” y grupo 2 “Estadística”. La metodología de trabajo compuesta por cuatro fases, posibilitó el desarrollo de los casos. Los resultados se analizan desde la mirada de los estudiantes y de la postura docente. Se revela un impacto positivo en los estudiantes, como resultado de la aplicación de las experiencias gamificadas en EVEA en las presencias social, cognitiva y docente, mediante los métodos estadísticos de correlaciones y regresión lineal. Asimismo, en los resultados por parte de los docentes, se valora el aporte al desarrollo profesional ofrecido a través del proceso educativo gamificado, la mejora en el rendimiento académico a través de las experiencias gamificadas que fomentaron en los estudiantes acciones de motivación, participación y compromiso, así como el desarrollo de habilidades, tales como: la toma de decisión, colaboración y reflexión. No obstante, el estudio de casos, permitió encontrar aspectos a mejorar y ciertos desafíos que se sugieren atender en trabajos futuros.

Líneas de I/D futuras

En síntesis, esta tesis ha logrado alcanzar los objetivos previstos, planteados en el capítulo inicial, y orienta el desarrollo de trabajos futuros, entre los que se encuentran: ampliar el alcance de los estudios empíricos existentes, aplicar las experiencias gamificadas en otras disciplinas de la ES, explorar la implementación de experiencias gamificadas en plataformas diferentes de Moodle para robustecer el MGTP, investigar a largo plazo el impacto de la gamificación en las presencias para la comprensión de su influencia en el proceso educativo y realizar la optimización de procesos referidos a la revisión, análisis y valoración de actividades gamificadas en EVEA, mediante la herramienta Moodle Analytics.

Información de Contacto de la Autora

Glenda Rosalía Vera Mora
Universidad Técnica de Babahoyo
Ecuador
glenditavera@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-2213-5526>