



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA

INGENIERÍA EN TELEMÁTICA

ANÁLISIS COMPARATIVO DE LA EXPERIENCIA DEL USUARIO EN LAS APLICACIONES TELEMÁTICAS DE APRENDIZAJE GAMIFICADO

GRUPO F

AUTORES

- BELTRAN GUEVARA VICTOR HUGO
- FONSECA PERALTA HOWARD FERNANDO
- SUAREZ VERA LUIS ISRAEL
- VELEZ CARRIEL JERSON JAVIER

TUTOR:

ING.GUERRERO ULLOA GLEISTON CICERON

Índice de contenidos

01 Introducción al proyecto

02 Objetivos del proyecto

03 Metodología de investigación

04 Desarrollo del Proyecto

05 Análisis de datos y resultados

06 Implicaciones del proyecto

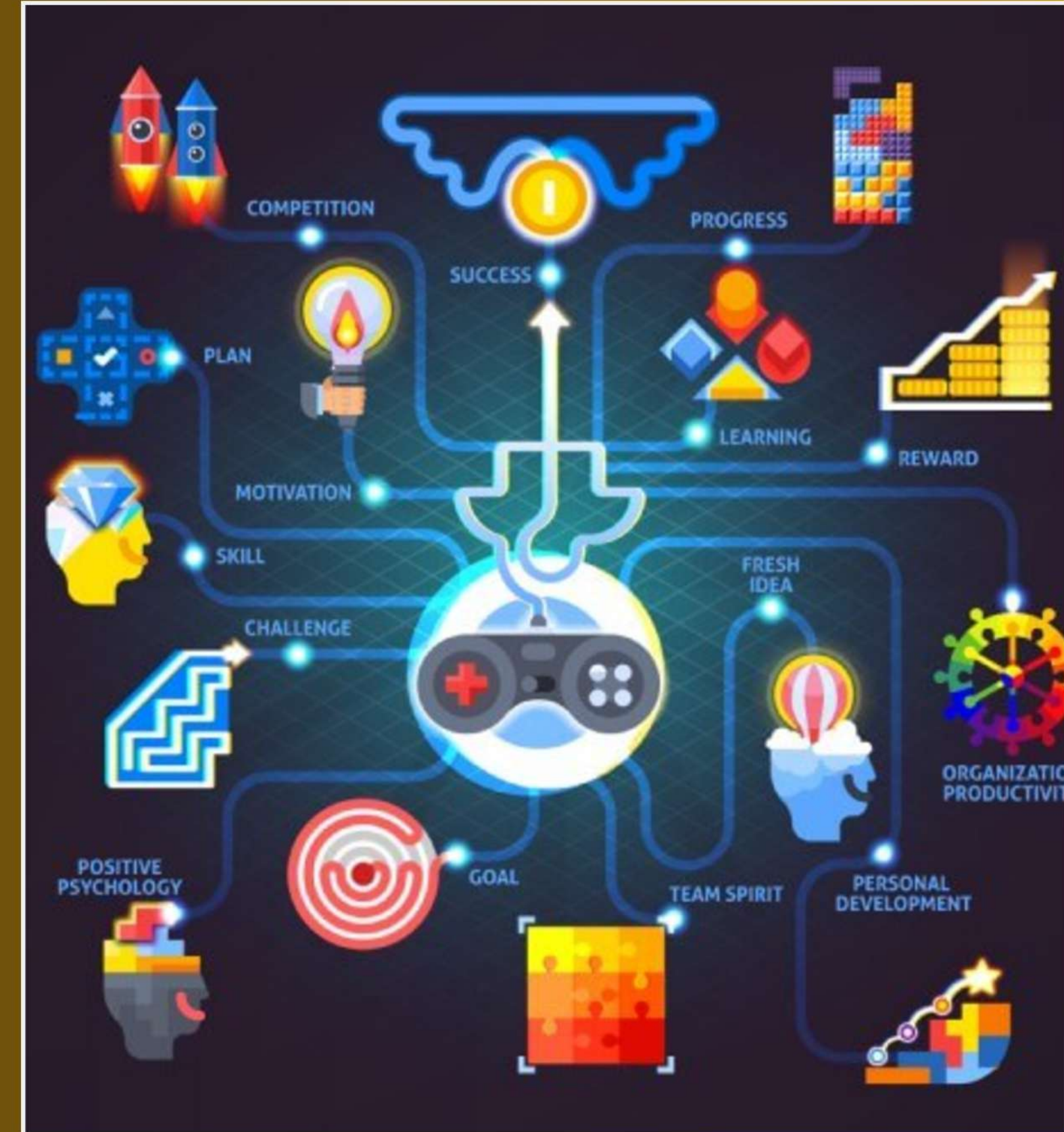
07 Conclusiones

08 Agradecimientos

Introducción al proyecto

El aprendizaje gamificado combina elementos de los videojuegos en entornos educativos para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Sin embargo, su efectividad depende de la experiencia de usuario (UX), evaluando factores como usabilidad, accesibilidad y satisfacción.

Un diseño adecuado puede potenciar el aprendizaje, mientras que una mala implementación puede generar frustración y desmotivación. Además, surgen desafíos éticos como la privacidad de datos y la equidad en el acceso.





Objetivos del proyecto

El presente estudio tiene como objetivo analizar las percepciones de los estudiantes universitarios sobre la experiencia de usuario (UX) y las consideraciones éticas en el uso de plataformas de aprendizaje gamificado.

01


Evaluar la percepción de los estudiantes universitarios sobre la usabilidad y efectividad de las plataformas Quizlet y Kahoot en términos de motivación, retención del conocimiento y facilidad de uso.

02

Identificar los riesgos y dilemas éticos asociados al uso de la gamificación en entornos educativos, incluyendo la privacidad de los datos, la manipulación del comportamiento y la equidad en el acceso a oportunidades de aprendizaje.

03

Proponer recomendaciones para el diseño y uso responsable de herramientas gamificadas en la educación, asegurando que promuevan un aprendizaje inclusivo, accesible y alineado con principios éticos de transparencia y privacidad.



Metodología de Investigación

El presente estudio adoptó un enfoque exploratorio con el objetivo de recopilar información sobre las percepciones éticas y de seguridad de los usuarios en plataformas de aprendizaje gamificado, tomando como referencia Quizlet y Kahoot. La metodología utilizada se desarrolló en las siguientes etapas:



REVISIÓN DEL ESTADO DEL ARTE:

Análisis de literatura científica sobre experiencia de usuario (UX) y percepción ética en plataformas gamificadas.

DISEÑO DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

El estudio utilizó un cuestionario estructurado para explorar la percepción ética y de seguridad en plataformas gamificadas como Quizlet y Kahoot, abarcando temas como la información demográfica, el uso de las plataformas y la privacidad.

DETERMINACIÓN DE LA POBLACIÓN Y MUESTRA

La población objetivo fue de 12,436 estudiantes de la UTEQ, seleccionando una muestra representativa mediante la fórmula de Lohr. El diseño metodológico permitió obtener una visión clara sobre la experiencia de los usuarios en estas plataformas.

$$n = \frac{Uo \cdot P \cdot Q \cdot Z^2}{(Uo - 1) \cdot e^2 + P \cdot Q \cdot Z^2}$$

APLICACIÓN DEL CUESTIONARIO



El cuestionario fue distribuido mediante Google Forms, optimizando el alcance y la eficiencia en la recolección de respuestas. Se asegura la confidencialidad y el anonimato de los participantes, conforme a los principios éticos de la investigación.

PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS



Una vez concluida la recolección de datos, las respuestas fueron organizadas y analizadas con herramientas estadísticas como Google Forms y Excel. Se generaron gráficos de barras y diagramas circulares para facilitar la interpretación de los resultados.

Desarrollo del Proyecto

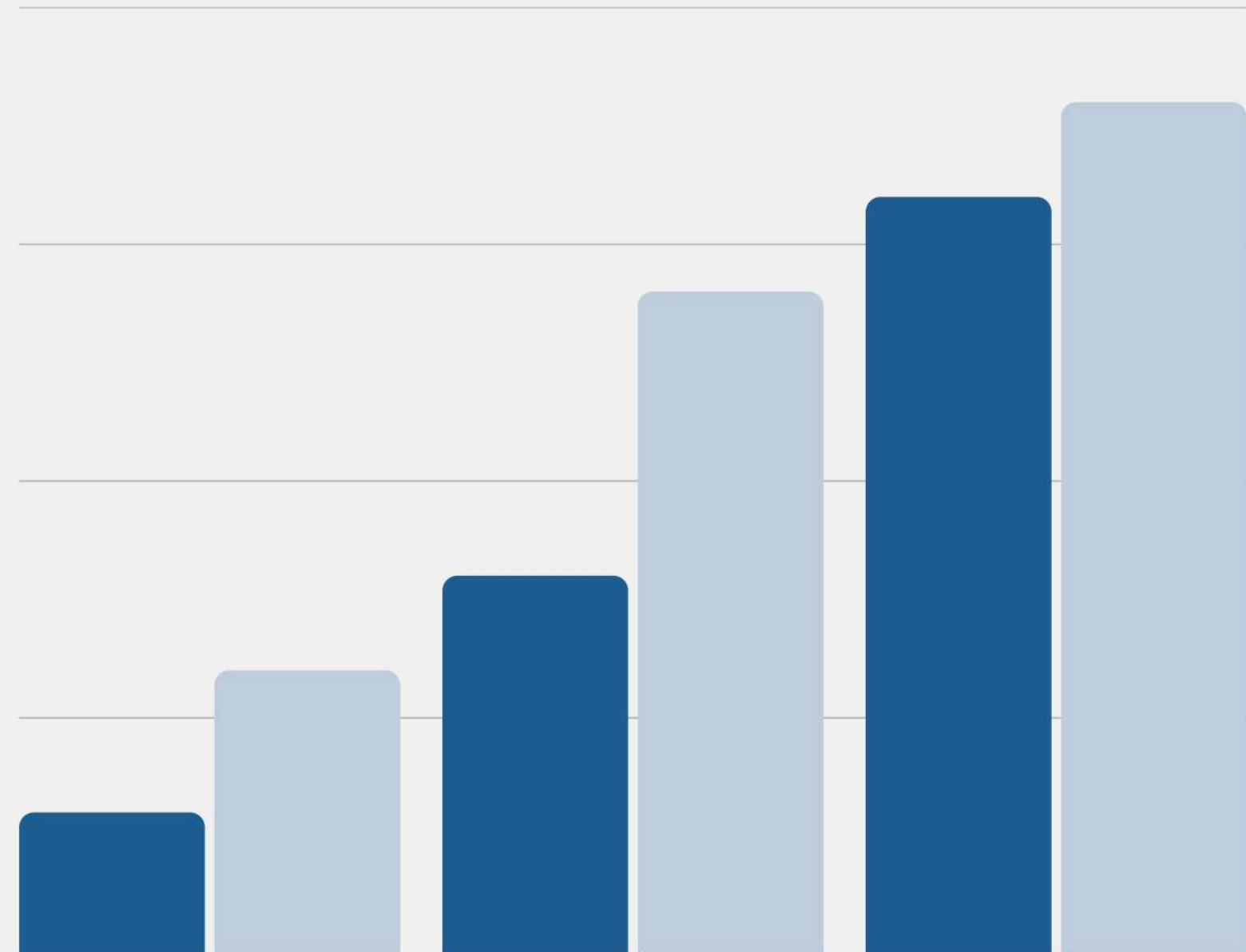
El desarrollo del proyecto comenzó con la elaboración y validación del cuestionario estructurado, diseñado a partir de la revisión del estado del arte. Se distribuyó entre los estudiantes de la UTEQ para recopilar datos sobre su experiencia con las plataformas gamificadas Quizlet y Kahoot. Tras la recolección de respuestas, los datos fueron procesados y analizados utilizando herramientas estadísticas para identificar patrones y correlaciones.



Los resultados se analizaron en relación con las percepciones éticas, la seguridad, la usabilidad de las plataformas y la adecuación a diferentes estilos de aprendizaje. Este análisis permitió formular conclusiones sobre el impacto de estas plataformas en los usuarios, destacando áreas clave para mejorar su eficacia educativa y garantizar la protección de la privacidad.

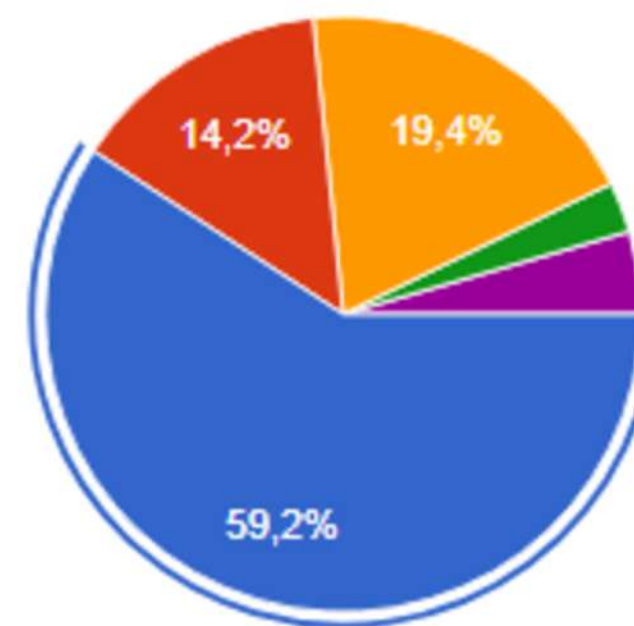
Análisis de datos y resultados

El estudio mostró que el 81.3% de los usuarios tienen entre 17 y 23 años, y el 54.4% vive en áreas urbanas. El 73.4% usa Kahoot y Quizlet regularmente, y el 77.6% las considera esenciales en su aprendizaje. Kahoot es preferido por su interfaz fácil de usar (72.3%), mientras que Quizlet destaca por su adaptabilidad a diferentes estilos de aprendizaje (75.4%). En cuanto a privacidad, el 72% confía en Kahoot, pero el 73.1% considera que Quizlet es más transparente. Además, el 76.3% percibe que ambas plataformas protegen sus datos. Finalmente, el 73.6% valora la integración de Kahoot con herramientas como Google Classroom.



5. Utilizo aplicaciones telemáticas de manera regular para estudiar o aprender.

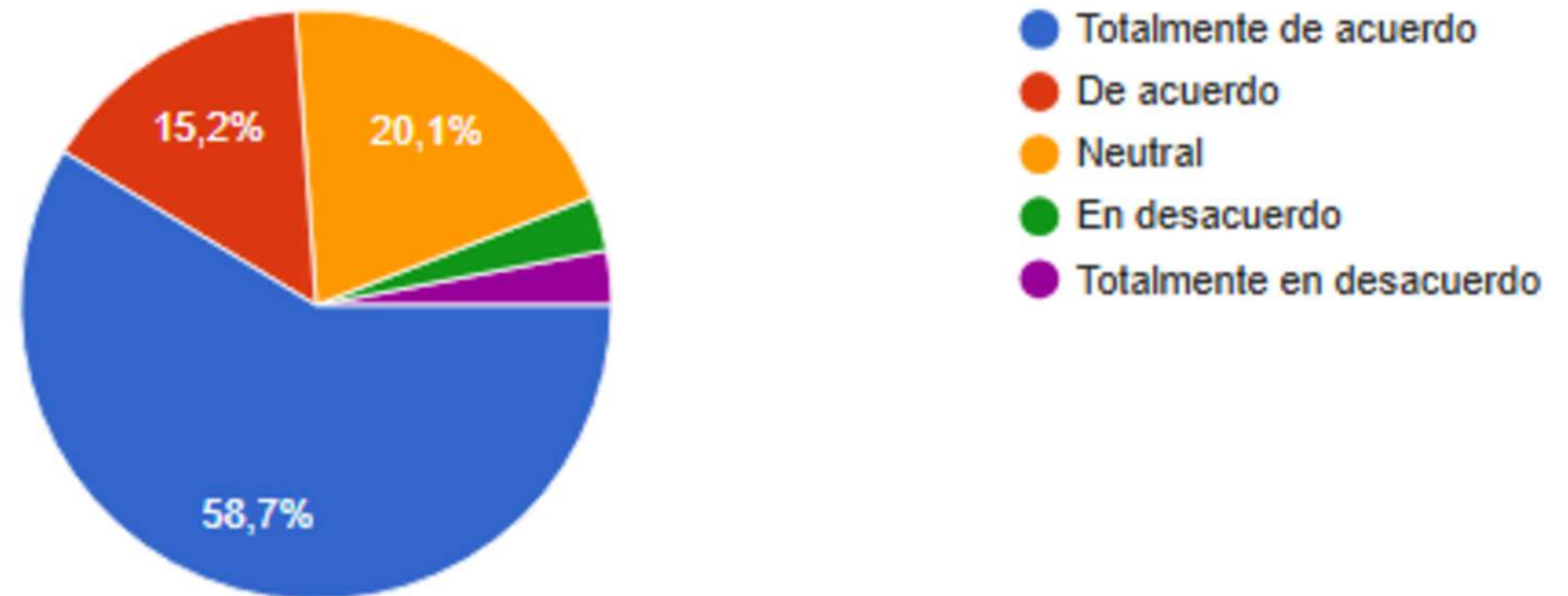
El 73.4% de los encuestados afirma utilizar aplicaciones telemáticas de manera regular para estudiar o aprender, lo que refleja una fuerte integración de estas herramientas en sus hábitos educativos. Solo un pequeño porcentaje (menos del 7%) no las usa con frecuencia, lo que confirma que este tipo de plataformas juegan un papel clave en la educación actual y que la mayoría de los encuestados puede ofrecer una evaluación informada sobre su experiencia de uso.



- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

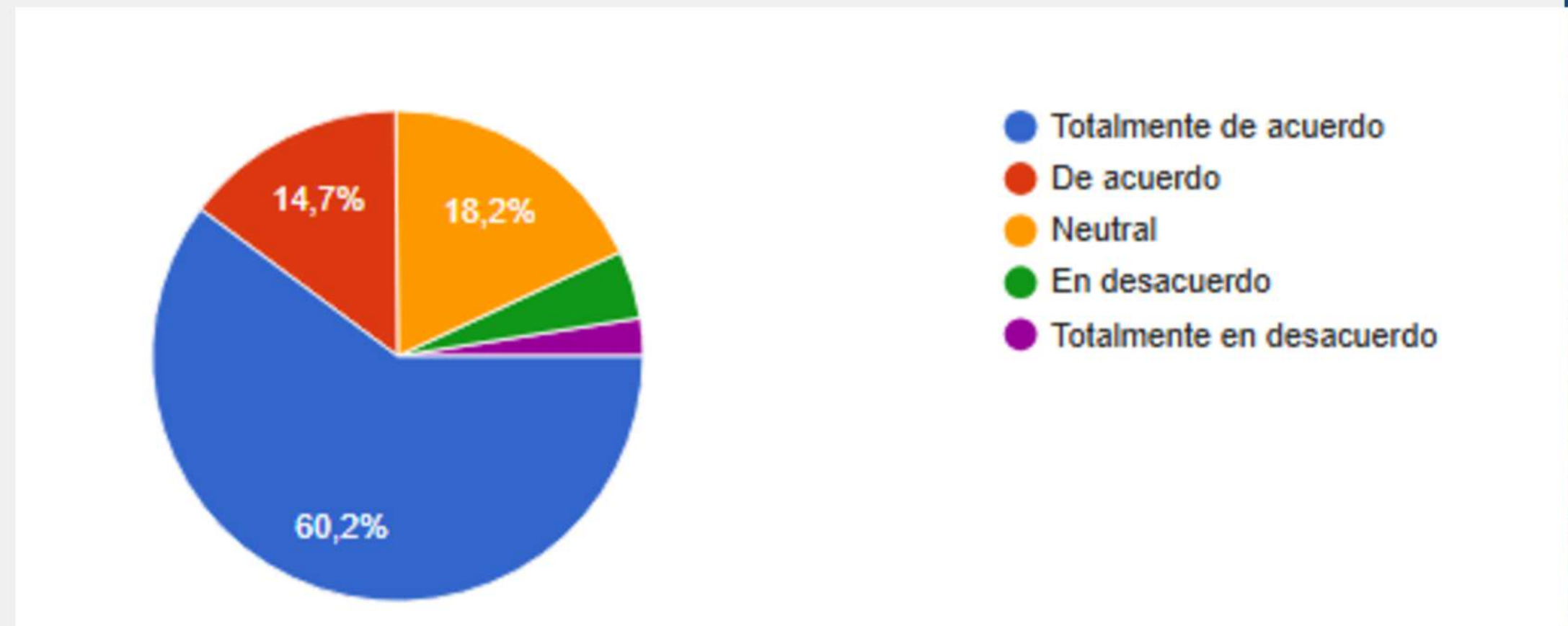
7. Mi frecuencia de uso de Kahoot y Quizlet depende de las actividades específicas que esté realizando.

El 73.9% de los encuestados indica que su uso de Kahoot y Quizlet depende de las actividades específicas que realicen, lo que sugiere que estas herramientas son utilizadas según las necesidades puntuales de aprendizaje y no de manera uniforme. Un 20.2% se mantiene neutral, lo que indica que algunos usuarios no perciben variaciones en su uso. Solo un pequeño porcentaje está en desacuerdo, reflejando que una minoría usa estas plataformas de manera más constante.



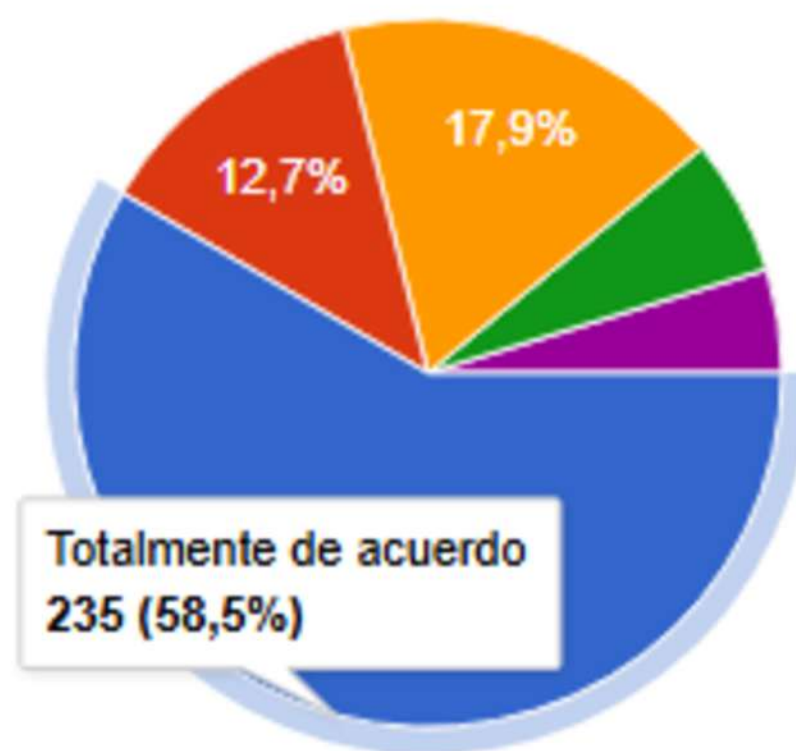
10. Ambas aplicaciones telemáticas (Kahoot y Quizlet) cumplen con prácticas éticas en cuanto a la protección de la privacidad de los usuarios.

El 74.8% de los encuestados considera que tanto Kahoot como Quizlet cumplen con prácticas éticas en la protección de la privacidad de los usuarios, sumando 60.3% "Totalmente de acuerdo" y 14.5% "De acuerdo". Sin embargo, un 18.2% se mantiene neutral, lo que sugiere que algunos usuarios no tienen información suficiente o no han evaluado estas prácticas. Solo un poco más del 6% está en desacuerdo, lo que indica que existen preocupaciones minoritarias sobre la privacidad en ambas plataformas



14. Estoy bien informado/a sobre los riesgos asociados con el uso de mis datos en aplicaciones telemáticas .

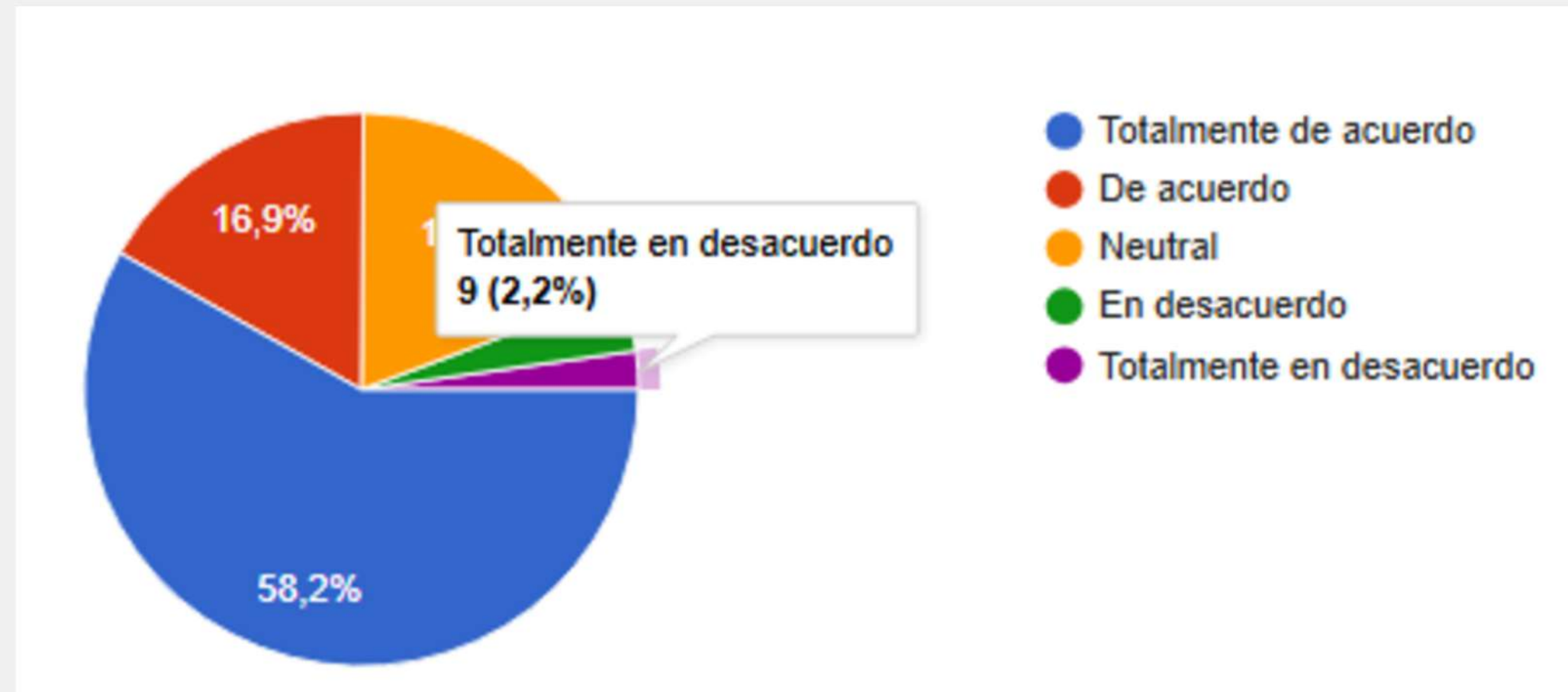
El 71.1% de los encuestados afirma estar bien informado sobre los riesgos asociados con el uso de sus datos en aplicaciones telemáticas, sumando 58.6% "Totalmente de acuerdo" y 12.5% "De acuerdo". Un 18% se mantiene neutral, lo que sugiere que algunos usuarios tienen un conocimiento limitado o no han reflexionado sobre este tema. Solo un pequeño porcentaje (alrededor del 6%) está en desacuerdo, lo que indica que una minoría no se siente suficientemente informada.



- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

18. Quizlet ofrece mejores opciones para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico) que Kahoot.

El 75.4% de los encuestados considera que Quizlet ofrece mejores opciones para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico) en comparación con Kahoot, con 58.4% "Totalmente de acuerdo" y 17% "De acuerdo". Un 19% se mantiene neutral, lo que sugiere que algunos usuarios no perciben una diferencia clara entre ambas plataformas en términos de adaptabilidad. Solo un pequeño porcentaje (alrededor del 6%) está en desacuerdo, lo que indica que una minoría cree que Kahoot puede ser igualmente o más efectivo en este aspecto





Implicaciones del proyecto

Los resultados del proyecto tienen importantes implicaciones para la mejora de las plataformas gamificadas en el ámbito educativo. Primero, las percepciones sobre la privacidad y la seguridad sugieren la necesidad de reforzar las políticas de protección de datos para garantizar la confianza de los usuarios. Este estudio también puede orientar a los diseñadores y responsables de plataformas como Quizlet y Kahoot en la implementación de características que mejoren la usabilidad y la personalización, contribuyendo a una educación más efectiva y segura.

CONCLUSIÓN

Kahoot y Quizlet son efectivas para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Kahoot es más fácil de usar, ideal para actividades dinámicas, mientras que Quizlet es más adaptable a diferentes estilos de aprendizaje. Sin embargo, los usuarios confían más en la transparencia de Quizlet en el manejo de datos. Se recomienda un diseño centrado en el usuario, mayor transparencia en las políticas de privacidad y mecanismos de control de datos para los usuarios. En conclusión, el aprendizaje gamificado debe priorizar la transparencia, la equidad y la accesibilidad para garantizar una experiencia educativa óptima.





**¡MUCHAS
GRACIAS!**

