

La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje

Elvia De Gracia, Amarely Pinto, Alexander Sáez

Docente: Mauricio Sierra

Sede Santiago, Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas, Licenciatura en Administración de Empresas con énfasis en Exportación de Bienes y Servicios

Resumen

Cuando hablamos del concepto de gamificación en educación nos referimos a la utilización del juego en el ámbito de la educación con el objetivo de favorecer el aprendizaje de conceptos y habilidades. El objetivo principal es el de ser una fuente de aprendizaje especialmente motivadora y efectiva para los. De esta manera se consigue un mayor compromiso por parte de los alumnos en su aprendizaje y es por eso que los colegios más innovadores están comenzando a utilizar este tipo de recursos educativos en el aula. Se realizó una investigación relacionada con la Gamificación que permitiera visualizar los beneficios de su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y se pudiera aplicar este tipo de metodología de forma tal que se lograra la motivación del estudiante. Por otro lado, se desarrolló el estudio tomando en consideración los objetivos de la gamificación que era motivar al estudiante para el aprendizaje, optimizar la eficacia y los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje y permitir a los alumnos establecer una relación con los contenidos de forma lúdica. De igual manera, para comprender mejor estos aspectos se investigó sobre los beneficios que genera la Gamificación como estrategia mediadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: gamificación, lúdica, estrategia, enseñanza, aprendizaje

Abstract

When we talk about the concept of gamification in education we refer to the use of play in the field of education with the aim of promoting the learning of concepts and skills. The main objective is to be a particularly motivating and effective source of learning for the. In this way a greater commitment is achieved on the part of the students in their learning and that is why the most innovative schools are beginning to use this type of educational resources in the classroom. A research related to Gamification was carried out that allowed to visualize the benefits of its application in the teaching-learning process of the students and this type of methodology could be applied in such a way that the motivation of the student was achieved. On the other hand, the study

was developed taking into consideration the objectives of gamification, which was to motivate the student for learning, optimize the effectiveness and results of the teaching-learning process and allow students to establish a relationship with the contents in a playful way. Similarly, to better understand these aspects, we investigated the benefits generated by Gamification as a mediating strategy in the teaching-learning process.

Keywords: gamification, playfulness, strategy, teaching, learning.

1. Introducción

A través de los tiempos se ha venido desarrollando estrategias de aprendizaje basadas en el uso de tecnología de la información y la comunicación. Se vive una época donde las TIC y la educación van de la mano debido a los cambios significativos que se han generado en la sociedad. Hay que tener presente que las TIC giran de manera interactiva alrededor de la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones.

De igual manera dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje se piensa en el uso del juego como herramienta que ayuden a disminuir la falta de motivación o compromiso logrando la participación en el desarrollo de competencias.

Es así que surge la gamificación como estrategia didáctica que tiene la finalidad de que el proceso de aprendizaje se realice utilizando la lúdica y el juego de forma tal que el estudiante obtenga motivación en el desarrollo educativo.

1.1. Naturaleza y Alcance del Tema Tratado

Esta investigación se define como un estudio de tipo cualitativo porque trata de describir situaciones existentes relacionadas con la necesidad del tema dentro de la realidad de la institución educativa y de los estudiantes. Es una investigación que pretende lograr un impacto significativo en el proceso de aprendizaje. (Sampieri, 2010)

Hay que analizar que la investigación de acción participativa se puede considerar una de las formas para la realización de un cambio social con la participación de todos y de eso se trata al realizar el concepto de gamificación como estrategia educativa. (Cabrera Montero, 2019).

1.2. Objetivos

Objetivo General

Analizar los aspectos relevantes en relación a la Gamificación como Estrategia Mediadora del

Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Objetivos Específicos

- Definir las características de la Gamificación como Estrategia Mediadora del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.
- Identificar los elementos inmersos en el uso de la Gamificación como Estrategia de Aprendizaje.

1.3. Justificación

El proceso de enseñanza-aprendizaje necesita de la aplicación de estrategias que permitan el desarrollo educativo de forma motivadora.

Dentro de esas estrategias se habla de la gamificación. Es importante identificar algunas situaciones que puedan permitir el establecimiento de una propuesta didáctica que logre un impacto y llegue a transformar las prácticas de enseñanza y aprendizaje y es así que la gamificación se convierte en una estrategia mediadora que busca el interés de los estudiantes en el desarrollo del aprendizaje de manera significativa.

Esto lleva a investigar las características que presenta la gamificación como herramienta importante dentro del proceso educativo y la forma como influye directamente como estrategia didáctica.

1.4. El Estado del Arte

Concepto de Gamificación

Se puede definir la Gamificación como una estrategia de enseñanza que busca la aplicación de características y técnicas basadas en el juego dentro del aula de clases de forma tal que se pueda fomentar los aprendizajes significativos. (García, 2015).

De igual manera se puede decir que la gamificación es la aplicación de algunas características relacionadas con el juego de forma tal que se pueda influir en el comportamiento de las personas motivándolos para alcanzar las metas.

Es importante tener presente que la gamificación es efectiva en los procesos de enseñanza y aprendizaje, principalmente en aquellos aspectos donde la habilidad de implementar estrategias enriquecedoras es lo importante. (J.C., 2015).

Elementos de la Gamificación

La gamificación presenta tres elementos básicos que en su conjunto permiten que se consigan los objetivos de un sistema gamificado. Estos son:

1. Mecánicas: Las mecánicas son las reglas del juego. Son las normas de funcionamiento del sistema gamificado y son las herramientas que tiene el diseñador para construir una experiencia que permita involucrar al usuario de manera dedicada y divertida en las actividades que desea realizar.

Entre las mecánicas más habituales se encuentran:

- Mundo: El espacio donde tiene lugar el sistema
- Avatar: La forma como se presenta el usuario dentro del sistema.
- Reglas: Las restricciones que hacen que el sistema sea estable.
- Misión: Es el objetivo que marca las acciones que se llevan a cabo.
- Niveles: La forma como están agrupadas las diferentes misiones.
- Recompensa: Los premios que irán consiguiendo mientras superan los retos propuestos.
- Progreso: Normalmente suele ser una barra que muestra como se ha ido evolucionando dentro del sistema.
- Puntos: El avatar irá completándose con ellos gracias a que se resuelven los diferentes retos. Suelen ser visibles y muestran la reputación que se tiene ante otros usuarios
- Medallas: Premios que se adquieren cuando se desbloquean ciertas misiones.
- Ranking: Muestra los usuarios que están en el máximo nivel del sistema.
- Tabla de clasificación: Muestra la posición del usuario respecto a otros del mismo rango
- Monedas: Dinero virtual con los que comprar los bienes o elementos para customizar.
- Customización: Elementos que permiten modificar el avatar el usuario.
- Desbloques: Ítems especiales que se consiguen mostrando nuevos contenidos.
- Regalos: Herramientas de colaboración que mejoran la interacción con otros usuarios.
- Equipo: Conjunto de usuarios que resuelven una misión de forma colaborativa.
- Área social: Zonas que permiten la interacción social.

2. Dinámicas: Las dinámicas son las acciones que surgen cuando los jugadores usan las mecánicas y tienen por objeto despertar el interés y motivar al jugador a participar en la actividad que está llevando a cabo. Entre las dinámicas destacan:

- Aprendizaje: A medida que el jugador usa el sistema gamificado va adquiriendo nuevos conocimientos de estrategias que permiten superar retos complejos.
- Retos: Éstos deben ser claros y el usuario deberá saber cuándo ha superado los mismos.
- Socialización: Las alianzas entre jugadores permiten que el usuario viva experiencias distintas.
- Emociones: Cada una de las acciones que se están llevando a cabo provocan unas emociones

determinadas.

- **Competición:** Los sistemas gamificados pueden favorecer la cooperación entre los usuarios. En un entorno competitivo se crea mayor interés y motivación en el jugador, bien sea en su desempeño individual o en un grupo.
- **Identidad:** En este aspecto se trataría en como el usuario se adentra en la historia y la vive como si estuviera dentro del juego, de esta manera el jugador vive una experiencia que puede ser compartida y repetida.
- **Narrativa:** La historia presente en el sistema gamificado es la puerta de entrada del usuario a un mundo por conocer.

3. Estética: La estética es el diseño que hace emerger las sensaciones, fantasías, vivencias y experiencia de usuario. Son todos aquellos elementos que permiten entender las reglas y hacen surgir las dinámicas. La estética es la puerta de entrada de todo un sistema gamificado, la cual permite al jugador avanzar al universo que se ha creado. Está muy relacionada al diseño visual y a la experiencia que pueda tener con el usuario con ésta. (García Castro, 2019).

Tipos de Gamificación: existe dos tipos de gamificación: la gamificación intrínseca y la gamificación extrínseca.

- La gamificación intrínseca se refiere más sobre el uso de la motivación y el diseño del comportamiento para involucrar a los usuarios.
- La gamificación extrínseca es aquella a que la mayoría de la gente está acostumbrada, donde los elementos del juego son añadidos a un sistema, tales como puntos, badges, barras de progreso, etc.

Beneficios de la Gamificación en el Aula

- Aumenta la motivación por el aprendizaje
- La dificultad va en aumento
- Hace más divertida las asignaturas
- Favorece la adquisición de conocimientos
- Aumenta la atención y la concentración
- Mejora el rendimiento académico
- Estimula las relaciones sociales
- Fomenta el uso de las nuevas tecnologías
- Favorece el buen uso de los videojuegos
- Mejora le uso de la lógica y la estrategia para la resolución de problemas

Gamificación como Metodología de Enseñanza y Aprendizaje en el Aula

Una de las nuevas metodologías de enseñanza es la gamificación, que utiliza las estrategias y componentes del juego que influye en las personas involucradas generando motivación. Gamificar² significa aplicar estrategias de juegos en contextos ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos. Por ello se dice que permite que las dinámicas utilizadas sean más atractivas a los estudiantes. (Iquise Aroni, 2020).

1.5. Antecedentes

Es importante conocer diferentes investigaciones o artículos que guarden relación con la gamificación, así se puede mencionar:

- El artículo “Gamificación como Estrategia de Aprendizaje en la Formación de Estudiantes (2019) establece que la gamificación es un término que se utiliza para describir aquellas características de un sistema interactivo que tiene como objetivo motivar y comprometer a los estudiantes. (Martínez Villalobos, 2019).
- En el artículo “Integración de Gamificación y Aprendizaje en el Aula” (2016) se menciona que actualmente se requiere de nuevas estrategias de enseñanza y la Gamificación puede considerarse una alternativa para generar una actitud más positiva en los alumnos y crear un ambiente más agradable en el aula. (Zepeda Hernández, 2016).

2. Materiales y Métodos

2.1. Procedimiento

Para la realización de esta investigación se utilizó la revisión bibliográfica de fuentes primarias y secundarias de forma tal que se pudiera obtener suficiente información que ayudara a comprender la importancia de la Gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza aprendizaje.

Tomando en consideración que para la investigación se utilizó el método descriptivo se busca a través de las referencias bibliográficas obtener datos más específicos.

2.2. Aspectos

En cualquier proceso investigativo debe estar siempre presente el seguimiento de lo establecido en el Código de Bioética, ya que seguir las normas y procedimientos ayuda a obtener una formación completa y sobre todo fortalecer los elementos que permiten el contacto con las demás personas.

3. Resultados

La búsqueda de nuevas herramientas que ayuden al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes es una tarea que viene generando cambios significativos en todos los niveles de la educación y la gamificación como estrategia mediadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje así lo sustenta. Esta estrategia influye en los siguientes aspectos: la trascendencia a la educación, los elementos y las preeminencias y ventajas.

En primer lugar, la trascendencia de esta herramienta en el aspecto educativo ha influido de manera positiva y siendo de mucha utilidad tanto para el docente y el estudiante, dando una experiencia mucha más atractiva. Genera motivación, simplifica las actividades dificultosas y el progreso del estudiante va siendo mucho más significativo.

En segundo lugar, los elementos que contiene esta herramienta hacen que el estudiante solo quiera superarse, al resolver estas actividades que contienen premio o bonificaciones donde el estudiante al ver que su puntuación es menor al de los demás querrá ser mejor y el docente será guía y brindará el feedback en tiempo real para que así se convierta en un aprendizaje más significativo.

Finalmente, como toda herramienta siempre trae sus ventajas y desventajas; como desventajas encontramos el tiempo, coste de inversión y las inducciones al realizar esta estrategia. Como ventaja reforzamos el conocimiento de manera más dinámica, hay más participación en aprender por parte de los estudiantes y su creatividad será estimulada logrando un mejor desarrollo con base a las tareas y actividades asignadas.

Por último, el docente tendrá que hacer un mejor uso de la planificación de las estrategias didácticas y que estén en constantes actualizaciones como plataformas, aplicaciones para poder desarrollar este tipo de experiencia aprendizaje.

Resumiéndose, gamificación será una herramienta fundamental en el futuro, ya que su uso favorece innovaciones en el aula, enfrentado a la educación tradicional que radica hoy en día. Es por esto que es necesario que, los profesores del presente estén enterados de esta estrategia y método de enseñanza y aprendizaje.

4. Conclusiones

Luego de realizada la investigación se pueden presentar algunas conclusiones, tales como:

- Gamificar significa aplicar estrategias de juegos en contextos ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos. Por ello se dice que permite que las

dinámicas utilizadas sean más atractivas a los estudiantes.

- La Gamificación es una estrategia de aprendizaje que se puede considerar como motivadora para generar cambios en los estudiantes gracias al constante estímulo en el interés y la creatividad del alumno para realizar sus actividades y tareas. Todo esto contribuyendo a una formación de pensadores con capacidad crítica para poder encontrar soluciones coherentes y no solo seguir instrucciones y repetir información ya que lo que queremos lograr es una total independencia del estudiante al momento de estudiar y aprender algo.
- Es importante tener presente que la gamificación es efectiva en los procesos de enseñanza y aprendizaje, principalmente en aquellos aspectos donde la habilidad de implementar estrategias enriquecedoras es lo importante por el gran aporte que deja en la mente de cada estudiante.
- Todo esto ayuda a que los estudiantes se familiaricen con las Tics desde temprana edad y tenga un conocimiento diversificado sobre las diferentes herramientas que se pueden implementar para aprender y por ende al pasar de grado tendrán la capacidad de indagar por cuenta propia por otras fuentes de información y aprendizaje.
- Además de implementar juegos dinámicos a sus asignaturas esto elevará el interés del estudiante en aprender ya que para ellos el hacer tareas de la manera tradicional es “aburrida” y le quitan tiempo al interés principal de ellos, el jugar. Ya que jugando se aprende y que mejor manera que aprovechar esa edad para implementar estos métodos tan eficaces y que deberían ser implementados en todas las instituciones educativas.

Agradecimiento

Un agradecimiento especial a la Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología por los conocimientos impartidos y por la oportunidad de realizar una investigación que será de gran utilidad. Por otro lado, a todas aquellas personas del nivel de educación superior, quienes aportaron sus conocimientos a través de artículos relacionados con el tema.

Referencias Bibliográficas

- Cabrera Montero, L. F. (diciembre de 2019). La Gamificación como Estrategia Didáctica de la Enseñanza. Iberoamericana Corporación Universitaria.
- García Castro, W. (2019). La Gamificación del Proceso de Enseñanza Aprendizaje Significativo. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728>
- García, A. (2015). Gestión de Aula y Gamificación. Empresa Activa.
- Iquise Aroni, M. (2020). La Importancia de la Gamificación en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. Obtenido de <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/9841>
- J.C., L. (2015). El Juego Auténtico y las Claves de la Gamificación del Aprendizaje.

- Martínez Villalobos, G. (2019). Gamificación como estrategia de Aprendizaje. Revista Scielo, 45(3).
- Sampieri, R. (2010). Metodología de la Investigación Científica (2a Edición ed.). México, México: McGraw Hill.
- Zepeda Hernández, S. (julio de 2016). Integración de Gamificación y Aprendizaje Significativo en el Aula. Revista Ra Ximhai, 12(6), 315-325.