



EDOMÉX  
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



# La gamificación educativa

Autor(a): José de Jesús Muñoz Bautista  
Escuela Primaria “Ignacio Zaragoza” 15EPR2838Q  
Cuautitlán Izcalli, México  
13 de Febrero 2023



## **Introducción**

El presente proyecto presenta una experiencia basada en la metodología de gamificación educativa, siendo una alternativa para la innovación de la práctica docente, así como una propuesta para transformar el proceso de aprendizaje para ofrecer nuevas vivencias dentro del aula a los implicados en este proceso, los protagonistas de cada historia de aprendizaje, los alumnos.

Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke (2011) mencionan, que la gamificación, se trata del uso de elementos de diseño de juegos en contextos tradicionalmente no lúdicos, siendo estos elementos las mecánicas, las dinámicas y la estética.

Retomando esta definición de uno de los autores pioneros en el tema, la gamificación pretende entre palabras más, palabras menos, insertar la diversión en contextos que de pronto parecieran totalmente ajenos a este concepto.

El contexto educativo es un área ideal para poder introducir una nueva metodología que tiene como esencia la diversión, no sólo para poder generar un ambiente lúdico y entretenido, sino para poder obtener mejores resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos, siendo un medidor atractivo para la construcción de los nuevos aprendizajes.

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional; con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos (Gaytán, 2013).

La gamificación nos permite crear nuevos mundos para introducir a los alumnos a un entorno donde se vuelven los protagonistas de cada historia que se desarrolla dentro y fuera del aula, incrementando el desarrollo de habilidades para la expresión de sus aptitudes y aprendizajes que construyen de manera cotidiana en el contexto escolar.

Este trabajo está desarrollado bajo los tres aspectos básicos que requiere una experiencia basada en la gamificación: mecánica, dinámica y estética.

### **Mecánica del proyecto.**

Se trata de la razón de ser de este juego, los aspectos que le dan vida y generan en los alumnos el interés por desarrollar la estrategia, así es, la fuerza y el alimento del espíritu.

La incorporación al juego de niveles o insignias; generalmente son recompensas que gana la persona, con esto fomentamos sus deseos de querer superarse, al mismo tiempo que recibe información del producto. (Kapp, 2012; citado en Díaz 2013).

Se trata de lo que obtiene el alumno como recompensa por cada participación en este proyecto, que son puntajes de acuerdo a las tareas que desarrollan lo que se traduce a sus calificaciones y en algunos momentos sesiones de convivencia escolar, esto a través del establecimiento de acuerdos con los estudiantes.

### **Dinámica del proyecto**

Esta experiencia de aprendizaje tiene como objetivo la creación de un nuevo mundo del aprendizaje en donde los habitantes tienen como reto hacer que este mundo pueda sostenerse con base a los esfuerzos de cada uno de los astronautas que habitan en él, siendo gobernado por ellos mismos, únicamente bajo la mediación del creador del mundo, en este caso, el profesor José de Jesús Muñoz Bautista.

Todos los habitantes tienen las mismas oportunidades para poder sobrevivir, lo único distinto es el esfuerzo y los resultados que obtengan cada uno de los estudiantes en cada misión de aprendizaje.

Hace referencia a la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos. Gaytán (2013)

- Recompensa: Obtener un beneficio merecido.
- Estatus: Establecer un nivel jerárquico social valorado.
- Logro: Como superación o satisfacción personal.

Competición: Por el simple afán de competir e intentar ser mejor que los demás.

### **Estética del proyecto**

Aunque se trata de una estrategia de otro mundo, es necesario esclarecer y aterrizar los recursos que hacen posible la realización de este trabajo, lo tangible que va a permitir a los estudiantes sentirse inmersos y parte de en este mundo del conocimiento Haciendo referencia a Croce (1902) citado en Díaz & Troyano et al (2013) menciona que la estética es pura y simplemente la ciencia de la expresión; una expresión definida en sí misma como idéntica a toda forma de aperccepción, intuición, o síntesis imaginativa.

Para llevar a los alumnos a un nuevo mundo, debemos presentarles y mostrarles ese nuevo mundo, es por esto que el aula de 4°A de la Escuela Primaria “Ignacio Zaragoza” se transformó en un nuevo espacio fuera del planeta Tierra

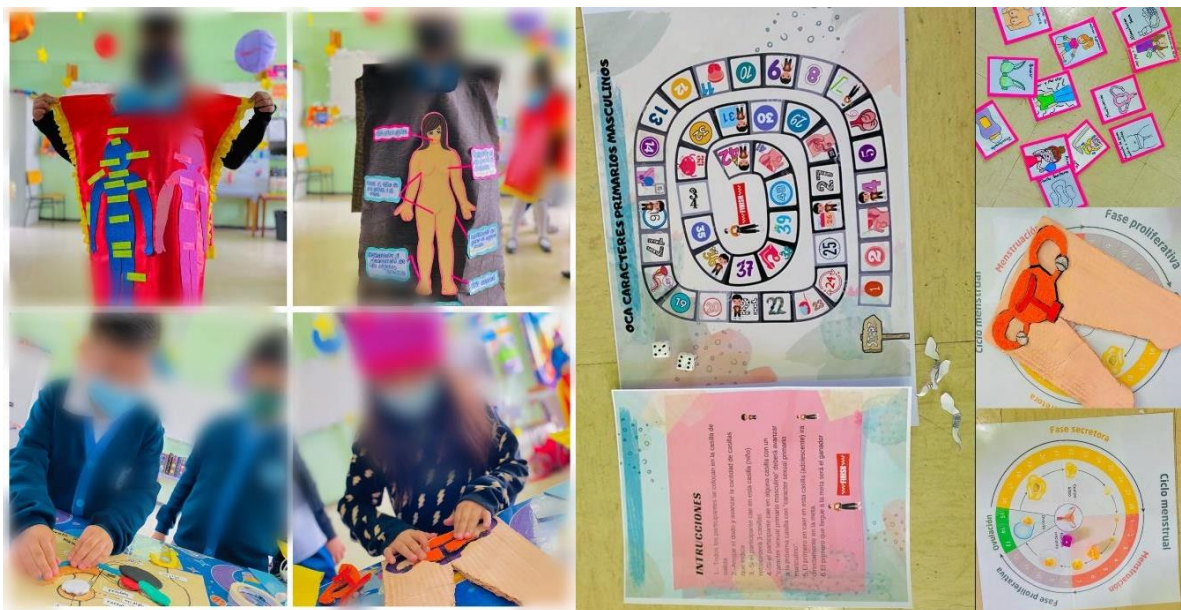


Fotografías que muestran el diseño del aula de 4° A

El diseño de este proyecto busca fortalecer las siguientes áreas en los alumnos, este de acuerdo al diagnóstico educativo realizado al inicio del ciclo escolar 2022-2023:

- Convivencia armónica y pacífica dentro y fuera del aula de clases.
- Expresión oral y escrita por parte de los alumnos.
- Experiencias de aprendizaje significativas.
- El aprendizaje situado como herramienta para la participación en el desarrollo de problemáticas.

El método de trabajo es el desarrollo de sesiones atendiendo a los aprendizajes clave de 4° grado de Educación Primaria (SEP, 2017) en donde se busca generar situaciones auténticas de aprendizaje en donde los alumnos toman al 100% el protagonismo en la construcción de su propio aprendizaje, trasladándose a diversos sitios y tomando distintos roles de profesiones para poder descubrir y desarrollar distintas secuencias didácticas.



*Material y participación de los alumnos para la Feria de la Sexualidad*





Participación de los alumnos en la elección de los gobernantes de la paz del mundo de 4° A

## Conclusiones

- Los alumnos han mostrado una participación más activa y con mejor disposición ante las actividades en las que desempeñan alguna responsabilidad o protagonismo.
- Las actividades resultan más relevantes ante cada desafío en el que los alumnos logran establecer un vínculo entre la vida cotidiana y lo que aprenden.
- Desarrollo de una mayor autonomía al momento de desarrollar actividades.
- Una mejor relación entre pares durante la interacción en el aula.
- Mayor motivación en los alumnos en su desarrollo de actividades de manera cotidiana obteniendo una asistencia a clases entre un 90% y 100% de forma permanente.
- Actitud positiva y de intriga al saber qué se va a desarrollar en cada signatura, la entrega de videncias es en su mayoría positiva y frecuente.
- Los padres de familia están al tanto de las actividades que deben desarrollar los estudiantes buscando apoyar a estos en la mayor medida posible, lo que representa un impacto de lo que se desarrolla en el aula, el aprendizaje trasciende de este mundo del aprendizaje.



*Actividad "Astronautas Geométricos"*

## Referencias

- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E. y Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. En: Proceedings of the 2011 Workshop Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts. Nueva York, NY: ACM. Recuperado de <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Díaz Cruzado, J. & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre*, 1-9.
- Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *educativa*, Recuperado de <<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>>
- SEP (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Secretaría de Educación Pública.