



EDOMÉX
SECRETARÍA PRIMER, INDUJOSOS PUERTAS



La gamificación educativa como estrategia para potenciar el aprendizaje

Autores: Jesús Israel Ventura Vázquez

Thania Nohemí Osorio Martínez

Escuela Primaria Lic. Alfredo del Mazo González 15EPR4006T

Tenango del Valle, México

25 de agosto de 2022



LA GAMIFICACIÓN EDUCATIVA COMO ESTRATEGIA PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, las nuevas tecnologías tienen un peso importante en las prácticas educativas, el uso de las herramientas tecnológicas ha tomado un papel muy importante en el proceso educativo, pues nos encontramos inmersos en unas generaciones de nativos digitales. Estas ofrecen nuevos escenarios que hacen que los intereses de los alumnos cambien, por lo que los profesores se ven en la necesidad de explorar nuevas estrategias y recursos que puedan ser implementados en clase para aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos.

El potencial que el ser humano tiene para adaptarse a los cambios se ha visto reflejado en el uso de las tecnologías, siendo evidente el fácil dominio que tienen de estas las nuevas generaciones desde edades muy tempranas, y ello resulta una característica que puede usarse a favor de su aprendizaje y su conocimiento; además, en una sociedad que está en constante cambio, el aprovechar esta capacidad de adaptación que tienen ahora los infantes resulta la mejor forma de prepararlos para el futuro y favorecer su aprendizaje haciendo uso del ambiente tecnológico que nos rodea.

El presente trabajo tiene como objetivo hacer una revisión de los beneficios del uso de la gamificación y conocer su aplicación en el contexto educativo. Es importante recordar que, al realizar una investigación esta deberá tener un ¿por qué? y un ¿para qué?, que la guíen, para lo cual los objetivos nos darán la idea de lo que se espera lograr al realizar el presente trabajo de investigación; de igual forma, el supuesto de lo que se pretende alcanzar con este trabajo nos otorga una visión más detallada sobre en qué consistirá.

Así también se abordan los conceptos principales para comprender lo que es la Gamificación según diversos autores, así como la descripción de los diferentes elementos de los juegos en las que se basa como son la mecánica, la estética, la idea del juego, la conexión con el jugador, el mismo jugador, la resolución de problemas y el elemento clave de la gamificación qué es: la motivación, siendo esta la predisposición psicológica que tenemos los seres humanos para realizar cierta actividad, por ejemplo estudiar y practicar para aprender. Además de ello se expone lo que podría pasar si logramos que el aprendizaje sea un videojuego para

aprovechar el potencial que tienen estos elementos propios de la gamificación en la educación.

Es importante aclarar que, desde una perspectiva personal, gamificar el aprendizaje no solo significa jugar, e incluso de no hacerlo de la manera correcta puede que no represente diversión. Una actividad gamificada significa “disfrazar” el aprendizaje con ciertas características que son consideradas para que los estudiantes encuentren más atractivo el aprendizaje y se sientan incentivados a colaborar en la construcción del aprendizaje. Se hace mención de algunas de las muchas estrategias gamificadas que pueden utilizarse desde primer hasta sexto grado, la razón del diseño que estas tienen y las consideraciones necesarias para hacer posible su implementación durante la práctica educativa, pues estas deben responder a necesidades propias de cada asignatura, como son: comparar, ordenar, contar, medir, analizar o calcular, en el caso de matemáticas. Y escribir, responder, leer, contar, escribir, reflexionar, identificar, reconocer, en el caso de español.

Para finalizar en la última parte, las conclusiones revelan los conocimientos adquiridos respecto a la utilización de la gamificación a fin de fortalecer los aprendizajes obtenidos utilizándose como método para potenciar; de igual forma se hace mención de algunas recomendaciones planteadas a partir de la experiencia con el uso de estas estrategias a fin de lograr la mejora educativa en los alumnos.

OBJETIVOS

General

Compartir a la comunidad docente la metodología de gamificación y sus bondades como estrategia para potenciar los aprendizajes de los estudiantes de educación primaria.

Específicos

- Describir diferentes herramientas digitales con la intención de que la comunidad docente haga uso de ellas para reforzar los nuevos conocimientos y repasar los ya obtenidos.
- Valorar el uso de la gamificación como estrategia de repaso para el reforzamiento de conocimientos.

La gamificación educativa

El concepto de gamificación es algo relativamente nuevo, ya que hasta antes de la pandemia derivada del virus SARS-CoV-2 pocos habían sido los docentes que se animaron por llevar a la práctica educativa estos elementos del juego, haciendo uso de las herramientas tecnológicas, esto derivado de varios factores tales como la falta de recursos o la falta de dominio de las tecnologías por parte de los docentes y/o alumnos, por lo que esta habría sido anteriormente una propuesta poco accesible.

Sin embargo, debido a que la modalidad de clases a distancia requirió que los estudiantes contarán con al menos un dispositivo tecnológico, ahora la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo resulta ser una opción más factible que hace un año.

Según el autor Deterding (2016) La gamificación es definida como un proceso utilizando elementos de los videojuegos en contextos virtuales para involucran a los alumnos y las tecnologías en el logro de algún aprendizaje en específico haciéndolo más divertido, atractivo y motivador, mediante técnicas, actividades y juegos que inciten al involucramiento del alumno y despierten su interés en el aprendizaje (p. 28).

La gamificación está basada en diferentes elementos propios de los juegos que ocasionan que las personas se sientan atraídas por cumplir el reto y/o lograr la recompensa. ¿A quién no le gusta ser un ganador? y la gamificación resulta ser un excelente apoyo para que los alumnos se exijan más de sí mismos respecto a su aprendizaje.

Esta estrategia de repaso para apoyar al aprendizaje puede ser utilizada en todos los niveles, desde la educación preescolar hasta el nivel superior. Además de ello la gamificación puede complementar y reforzar los aprendizajes otorgados en clase y puede ser utilizada en modalidades presenciales y semipresenciales, por lo cual es un excelente recurso y apoyo.

Otra de las ventajas de la gamificación es que puede ser utilizada en cualquier dispositivo que tenga acceso a internet ya sea este un celular, tablet, laptop o computadora por lo que no es impedimento utilizarla en caso de que los estudiantes no cuenten con una computadora, pues en la actualidad cada hogar cuenta con al

menos un teléfono celular.

La motivación es uno de los elementos principales que hacen que las personas se sientan incitadas para realizar determinadas acciones por ejemplo jugar, el juego tiene grandes áreas de oportunidad que pueden ser aprovechadas a fin de la educación ya que los alumnos al jugar presentan entusiasmo, pasión, entretenimiento y diversión, cosa que como docentes es un sueño lograr en la educación. Pero ¿Qué pasaría si logramos que el aprendizaje sea un videojuego? y así aprovechar el potencial que tiene la gamificación. A continuación, se hace mención de algunos autores que hablan sobre la gamificación:

Gabe Zicherman y Crhistopher Cunningham, (2011) la definen como un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p.13), respecto a lo que mencionan, podemos decir que la gamificación se enfoca a quien está haciendo uso de ella, tomándolo como primer elemento para que esta pueda ser diseñada y obtener los resultados deseados, por lo que la gamificación educativa que se desee implementar debe estar acorde a las características de la persona que va a trabajar con dichos elementos. En el caso de la presente investigación la gamificación educativa a emplear debe ser la adecuada a alumnos de primer grado, mismos que requieren de un apoyo para lograr los aprendizajes acordes al nivel académico que cursan.

Otros autores mencionan lo siguiente:

La gamificación es una estrategia que permite agregar a las actividades de aprendizaje rutinaria características propias de los videojuegos, posibilitando modificar la conducta del aprendiz, favorecen su participación y motivación, implicarse en actividades de una asignatura o currículo e intensificar su interacción con el entorno (Prieto, Diaz y Reyes 2014, p. 21).

Básicamente estos autores mencionan que la gamificación consiste en utilizar los elementos de los videojuegos en los contextos virtuales que se establecen a fin de la educación, enfocándose al desarrollo y reforzamiento de los aprendizajes para que los alumnos mejoren su desempeño, se motiven a trabajar y a participar en las actividades influenciados por características de los videojuegos aprovechadas al ámbito educativo.

De manera general los autores coinciden en mencionar que la gamificación resulta ser un factor accesible para aumentar la motivación en los estudiantes.

Como docentes es importante reconocer la motivación como un elemento indispensable para el proceso de enseñanza- aprendizaje. Según Deterding (2011), motivar es despertar la pasión y entusiasmo de las personas para contribuir en sus capacidades y talentos a la misión colectiva (p.12). Y en este caso la gamificación resulta ser un gran motivador ya que como se mencionó anteriormente, la aplicación de esta requiere de un análisis del sujeto al que se le aplicarán dichas estrategias, con el fin de que estas le resulten interesantes, motivadoras y sobre todo sean a fin de lograr los aprendizajes esperados en los y las alumnas.

Es bien sabido que, para los docentes, el hecho de buscar estrategias que motiven a los alumnos resulta ser una tarea bastante complicada, ya que en muchos casos lo que resulta de interés para algunos alumnos, para otros no lo es. Sin embargo, la gamificación nos permite trabajar con un elemento que generalmente resulta interesante para los niños: Los videojuegos.

Para motivar a los alumnos en favor a la educación hay que tener en cuenta que, según Soriano (2001), “son dos los tipos de motivación que vamos a considerar en el momento de diseñar la gamificación: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca, La motivación extrínseca es provocada desde fuera del organismo” (pp. 163-184). Este tipo de motivación es la que según Soriano se ha venido utilizando hace años en la educación: premiar a los alumnos mediante sus notas, comportamientos, o con insignias digitales.

Por el contrario, la motivación intrínseca es aquella que nace en el individuo y lo activa hacia aquello que le apetece, le interesa y le atrae. Sobre esto mismo, Valderrama (2015), “señala al juego como una actividad intrínsecamente motivadora, en la que nos implicamos por puro placer” (p.73). Define que el juego nos permite crear situaciones de aprendizaje y experimentación para desarrollar habilidades de inteligencia emocional y social.

Con base a lo que mencionan los distintos autores, se puede determinar que la gamificación tiene una serie de elementos los cuales tiene un gran impacto en el individuo para el que está destinada la actividad gamificada. Estos elementos son los que hacen que el alumno tenga más interés en el juego, que colabore más y sobre todo aprenda gracias al contenido de la información que recibe durante el tiempo que dedica al juego. De esta forma se consigue que el jugador vaya aprendiendo y reforzando conocimientos conforme los niveles de juego.

En otros términos, relacionando las características de la gamificación aplicándolas al ámbito educativo una conceptualización del docente en formación podría ser la siguiente: Estrategia que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje digital, introduciendo elementos del juego como insignias, límite de tiempo, puntos, niveles y del pensamiento para completar retos o competir, con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje digital, dirigir y/o mejorar el comportamiento de los alumnos en el aula.

Para entender mejor la gamificación y sobre todo su uso en el ámbito de la educación es necesario conocer una serie de elementos, generalmente se encuentran presentes en la gamificación, (Kaap 2011), señala algunas de las características de la gamificación, muchas de ellas son compartidas por Zichermann como se vio al inicio de la presente investigación:

<p>La base del juego</p>	<p>Se refiere a la finalidad que tiene ese juego en relación a la educación, entre ellos la información que se desea transmitir. También resulta necesario considerar el diseño de algunas normas de juego, la interactividad y la jugabilidad.</p>
<p>Mecánica</p>	<p>La incorporación al juego de niveles o insignias. Generalmente son recompensas que gana la persona.</p>
<p>Estética</p>	<p>El uso de imágenes y personajes que sean atractivas para el alumno.</p>

Conexión juego-jugador	Para ello hay que tener en cuenta las características de quien utilizará la gamificación, ya que es importante que el estudiante encuentre con relativa facilidad los conocimientos que se esperan que él o ella adquieran.
Motivación	La predisposición psicológica de la persona a participar en el juego es indispensable.
Promover el aprendizaje	Fomentar el aprendizaje a través del juego, técnicas como la asignación de puntos y la forma en la que se desenvuelve en juego.
Resolución de problemas	Se puede entender como el objetivo final del jugador, es decir, llegar a la meta y/o resolver el problema.

Tabla 1. Características de la gamificación. Fuente Kaap 2011.

Didáctica de la gamificación

Para realizar un análisis de la didáctica de la gamificación hay que considerar varias cosas, entre las principales está que la escuela ha sido desde siempre un lugar en el que el juego ha estado presente, un espacio también importante para lo lúdico como herramienta didáctica. Por lo que sí es un espacio con el que el juego está relacionado; los profesores, como lo decía Mora (2013), “podemos aprovechar esa relación entre el juego y aprendizaje por la que el juego es el aprendizaje disfrazado” (p.29).

Asimismo, es importante recordar que gamificar una actividad no solo significa jugar. La actividad gamificada continúa siendo una actividad de aprendizaje más, solo que con ciertas particularidades de diseño de acuerdo a ciertas bases características de la gamificación como son: el usar elementos atractivos para los alumnos, considerar su edad, intereses, aprendizaje esperado, juego para lograr aprendizaje y como adecuarlo al contexto del estudiante, por lo que, las actividades gamificadas van de acuerdo con unas pautas que se rigen siempre por una finalidad pedagógica que va más allá de la mera acción de motivar.

Hablar de gamificación significa hablar nuevamente del juego y de su naturaleza, pero desde una óptica de un mundo renovado digitalmente, de ahí que se le haya dado especial importancia a su nombre de origen extranjero. El término según registros podría haber surgido en las fábricas, de las actividades que los trabajadores realizaban durante las pausas activas o los descansos laborales, participando con tarjetas registrando sus progresos digitalmente para mejorar su formación y su capacidad profesional de trabajar en equipo.

El integrar ciertos elementos del juego a la actividad de aprendizaje, va más allá del mero acto de motivar, ya que se dirige a solucionar problemas como la dispersión, la inactividad, la no comprensión, y el repaso o reforzamiento de aprendizajes. Los rasgos de la naturaleza del juego, como experiencia de aprendizaje pueden contribuir a captar la atención, facilitar la capacidad de memorización y retención de los conocimientos, además de ser un apoyo en la

adquisición de habilidades y conocimientos de nuestros alumnos, haciendo de la acción de aprender una actividad más entretenida y motivadora. Los contenidos y capacidades que se practican mediante actividad gamificada, una vez aprendidos en el contexto del aula, pueden resultar más fáciles en contextos virtuales, es decir cuando la aplicación de esos conocimientos sea necesaria en la vida cotidiana o dentro del aula, fuera de un ambiente virtual.

Gamificación y Ludificación, son términos que representan un mismo concepto, pues ambos se refieren al acto de hacer usos de elementos del juego para favorecer al aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, Ludificar un aprendizaje requiere presencia de los participantes pues este va enfocado y se refiere a utilizar el juego en un contexto de aprendizaje donde los estudiantes pueden interactuar físicamente. Por otro lado, la Gamificación va referida al uso de elementos de los videojuegos, siendo estos propios de los contextos virtuales. Pues dichos videojuegos requieren de la utilización de algún dispositivo electrónico capaz de ingresar a los ambientes virtuales en los que se va a implementar la actividad gamificada, pudiendo ser este cualquier dispositivo celular, tableta, computadora o laptop.

Gamificar los aprendizajes esperados

Para quienes laboramos dentro del ámbito educativo sabemos que los aprendizajes esperados son una serie de objetivos que definen lo que el alumno debe o debería lograr al impartir lo sugerido por el programa educativo, de igual forma están relacionados con uno de los tres tipos de aprendizaje: saber, que tiene que ver con aquellos conocimientos adquiridos relacionados con conceptos, teorías o ideas; saber hacer, que tiene que ver con los conocimientos que permiten a los alumnos aplicar lo que han aprendido de manera práctica; y el saber ser, que involucra a todos aquellos valores, actitudes y formas de ser que deberían de adquirirse como resultado del proceso de enseñanza.

Los aprendizajes esperados de igual forma sirven para diferentes funciones que facilitan la educación de los alumnos y el papel de los maestros, tales como el hecho de que estos sirven como guía para el profesor, muestran el orden de adquisición de conocimientos y ayudan a seleccionar las mejores estrategias para ser logrados.

Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011), indican que a través del uso de ciertos elementos presentes en los videojuegos como son insignias, puntos, niveles, barras de progreso, avatar etc. pueden los jugadores incrementar su tiempo de dedicación y se implican mucho más en la realización de una determinada actividad educativa, muchas veces sin que nos se den cuenta de ello. De acuerdo con estos autores, la actividad gamificada repercute en el aumento de la predisposición psicológica a seguir en un estado activo del aprendizaje.

Básicamente esto se refiere al incremento de nuestra capacidad de atención, el aumento del rendimiento y del esfuerzo que somos capaces de dedicar a una tarea, la sensación de cierta suspensión temporal y un sentimiento de agrado que nos hace mejorar nuestra capacidad de trabajo. El hecho de conseguir que los alumnos mejoren su conducta, su disposición al trabajo, atención y esfuerzo son algunos de los beneficios que podría traer la aplicación de la gamificación en el aula.

Ahora bien, la gamificación por sí sola no asegura ninguno de estos logros. Para el alumno siempre es importante la sensación de haber aprendido algo. Si

colocamos estímulos provenientes del juego, como la obtención de insignias, pero no abordamos de manera adecuada una tarea de aprendizaje que sea también un reto cognitivo puede que la actividad gamificada, como cualquier otra actividad, carezca de interés para el alumno y termine consiguiendo lo contrario de lo que se esperaba que era motivar y captar la atención del alumno o alumna.

Conclusiones

La gamificación tiene como principal objetivo influir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute del juego o la emoción, sino que esta motivación se enfoca en que se interese por adquirir los conocimientos superando los diferentes niveles de la actividad gamificada.

La gamificación produce y crea experiencias, crea sentimientos de dominio y autonomía en las personas, dando lugar a un considerable cambio del comportamiento. Los videojuegos tan solo crean experiencias atractivas para los alumnos.

Esto significa que la actividad producida por el sector del videojuego educativo y la actividad que realizamos los docentes de determinar la mejor gamificación para aplicación son dos formas diferentes de estimular el aprendizaje. En el caso del presente trabajo se hace uso de las actividades gamificadas disponibles en internet y en diferentes plataformas para dispositivos móviles que ofrecen instituciones exteriores con el fin de favorecer a la educación.

La responsabilidad del buen o mal funcionamiento de una actividad gamificada tal vez nunca recaiga directa o exclusivamente sobre los recursos o elementos que intentamos utilizar para que sea más divertida la adquisición de conocimientos. Un alumno podría tener la sensación de divertirse, sí, pero también la sensación de no haber aprendido nada. La finalidad, por tanto, no es la diversión como el aprendizaje. Un alumno podría entrar a participar en los juegos y desanimarse al sentir que esos elementos o esas actividades no tienen sentido y no tiene la sensación de aprovechamiento.

Como se visualiza en la tabla 4 “elementos del juego en la gamificación” es necesario considerar varios aspectos importantes de los alumnos, la finalidad del juego, el aprendizaje esperado, la estrategia a implementar, el tipo de juego, la puntuación, entre otras, para garantizar la eficiencia de implementar la gamificación.

Referencias bibliográficas

- Deterding, S. (02 de 04 de 2011). Gamification: toward a definition. Obtenido de TAN, Desney BEGOLE: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-DeterdingKhaled-Nacke-Dixon.pdf> Beatriz, V. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. Madrid: Capital humano. Freepík.es

GAMIFICACIÓN

MARCO TEÓRICO



¿DE QUÉ TRATA?



Es definida como un proceso de aprendizaje utilizando elementos de los videojuegos en contextos virtuales, involucrando a los alumnos y las tecnologías volviendo al conocimiento más atractivo, divertido y motivador

¿Por qué usarla?



A raíz de las exigencias en los últimos tiempos, la educación se ha visto en la necesidad de una actualización constante, sobre todo en relación a las TIC'S

Como docente puedes aprovechar los intereses de los alumnos involucrando los videojuegos con temas de aprendizaje.

¿En clase?



¿En qué se basa?

La gamificación está basada en diferentes elementos propios de los juegos, que ocasionan que las personas se sientan atraídas por cumplir el reto y/o lograr la misión. ¿a quién no le gusta ser un ganador?



PLATAFORMAS EDUCATIVAS



AUTORES:
Jesús Israel Ventura Vázquez
Thania Nohemi Osorio Martínez

REFERENCIAS:
Deterding, S. (02 de 04 de 2011). Gamification: toward a definition. Obtenido de TAN, Desney BEGOLE: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-DeterdingKhaled-Nacke-Dixon.pdf>
Beatriz, V. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. Madrid: Capital humano. Freepikes