



USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA: APORTES PARA PROMOVER LA CALIDAD FORMATIVA DEL DOCENTE

Alexander Capacho Parra¹

capachoalexander14@gmail.com

alexandercapacho@umecit.edu.pa

Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología

<https://orcid.org/0000-0002-2678-1437>

Recibido: 17/02/2024 **Aprobado:** 10/03/2024

Resumen

El propósito de esta investigación fue explicar la situación de la gamificación en las actividades pedagógicas y didácticas en el aula para promover el aprendizaje significativo que mejore la calidad formativa escolar, al proponer el fomento de ambientes escolares con capacidad de potenciar el aprendizaje significativo en los estudiantes; igualmente, la facilitación de los conocimientos, el desarrollo de habilidades y destrezas investigativas. Eso determinó metodológicamente realizar una revisión bibliográfica y obtener conocimientos que facilitaron estructurar una explicación sobre la gamificación en el aula y las acciones pedagógicas para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje. Se concluye que la gamificación es una opción que convierte la acción educativa en una dinámica innovadora del proceso educativo atractivo, dinámico e interactivo; factible de promover el proceso educativo. Además, aporta conocimientos y prácticas que pueden contribuir a originar fundamentos y experiencias para mejorar la aplicabilidad de la gamificación en el aula.

Palabras clave: aprendizaje significativo; formación docente; gamificación.

USE OF GAMIFICATION IN THE CLASSROOM: CONTRIBUTIONS TO PROMOTE TEACHER TRAINING QUALITY

Abstract

The purpose was to explain the situation of gamification in pedagogical and didactic activities in the classroom to promote meaningful learning that improves the quality of school training, by proposing the promotion of school environments with the capacity to enhance meaningful learning in students; Likewise, the facilitation of knowledge, the development of investigative skills and abilities. This determined methodologically to carry out a bibliographic review and obtain knowledge that facilitated structuring an explanation about gamification in the classroom and pedagogical actions to support the teaching-learning process. It is concluded that gamification is an option that turns educational action into an innovative dynamic of the attractive, dynamic and interactive educational process; feasible to promote the educational process. In addition, it provides knowledge and practices that can contribute to creating foundations and experiences to improve the applicability of gamification in the classroom.

Keywords: meaningful learning; teacher training; gamification.

¹ Doctorando en Ciencias de la Educación con énfasis en: Investigación, Evaluación y Formulación de Proyectos Educativos. Universidad Metropolitana de Ciencia y Tecnología (Panamá). Cursando. Maestría en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la Educación. (Universidad Autónoma de Bucaramanga). Maestro en Tecnología Educativa. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Licenciatura en Matemáticas y Computación (Universidad de Pamplona, Colombia).

Introducción

En las condiciones del mundo contemporáneo, la función social de la educación ha motivado profundas preocupaciones para mejorar la calidad formativa ante situaciones demostrativas de adelantos significativos en la ciencia y la tecnología. Estos dos últimos aspectos han contribuido, de manera determinante, en la dinámica social y en la acción educativa por sus capacidades formativas adaptadas, de manera apropiada, a las realidades del inicio del nuevo milenio, cada vez más complicado, difícil y con cambios y transformaciones permanentes.

Desde este contexto, una circunstancia derivada de la inventiva y creatividad tecnológica ha sido facilitar la presencia de la educación en lugares remotos, especialmente, la llegada del internet ha permitido la aproximación entre los lugares, a pesar de las distancias. Sin embargo, la inclusión de procesos tecnológicos en el aula de clase se convirtió en un nuevo reto, ya que se necesitaba que este recurso tecnológico fuese incorporado a escala mundial para motivar a los ciudadanos a comunicarse, obtener y divulgar información, en otras palabras, estar informados sobre los sucesos ocurridos en la diversidad planetaria. Al respecto Daza-Gómez (2022) plantea:

En el desarrollo de este acontecimiento, también se puede apreciar la forma como los órdenes de la vida social, se han modificado y se manifiestan con una conducta acelerada, sus sucesos cambian rápidamente y los beneficios alcanzados por la sociedad son cada vez más sorprendentes.
(p. 63)

Ante la realidad subyacente, en la educación contemporánea, esta posibilidad ha sido determinante para repensar su tarea formativa que se ha asignado en la preparación de los ciudadanos, la cual ha sido afectada por la diversidad de las noticias, las informaciones y los acontecimientos a los que se pueden tener acceso gracias al internet, producto del desenvolvimiento en la aldea global donde ha ocurrido la “Explosión de la Información” y la “Sociedad del conocimiento”. Se trata de la abundancia comunicacional que se divulga sin fronteras que impidan enterarse de los acontecimientos al instante de producirse.

Así, la educación, en el cumplimiento de su tarea formativa acostumbrada a transmitir contenidos libresco, se encuentra afectada por la difusión de nuevas explicaciones a los contenidos tradicionales con referencias impregnadas de nuevas contribuciones teóricas y prácticas derivadas de las investigaciones que, sobre esos contenidos, se realizan en el mundo. En efecto, la exigencia de la innovación de los contenidos para mejorar la calidad formativa de las competencias exigidas para promover los procesos de enseñanza y de aprendizaje, es cada vez más compleja.

Esta situación requiere de la práctica educativa otras formas de enseñar y desarrollar el aprendizaje debido a que las condiciones para facilitar esas tareas son afectadas por el cambio acelerado, la dinámica de la época y los eventos de la vida cotidiana, entre otros aspectos. Significa que, en ese contexto, es notablemente evidente la posibilidad en la que

los ciudadanos cuenten con un vasto repertorio de recursos en línea que estén a su disposición y, además, pueden ser utilizados con el fin de acrecentar la posibilidad de aprender con la función informativa proveniente de los medios de comunicación social, por ejemplo.

En el caso de los docentes, al preservar la tradicionalidad pedagógica y didáctica marcan diferencia con los acontecimientos de la vida real, pues se dedican a enseñar como si sus estudiantes fuesen personas del siglo XIX. En efecto, la permanencia de la acción educativa decimonónica es un impedimento para que los estudiantes puedan comprender los sucesos de la época actual, explicar críticamente los hechos en los que ellos son actores y protagonistas y concebir un aprendizaje significativo y constructivo. Por eso, para Santiago Rivera (2009):

La formación del docente es considerada, en la actualidad, como una de las cuestiones más significativas a tomar en cuenta en la gestión por mejorar la calidad de la educación. Es prioridad asumir que los educadores deben ser recursos humanos calificados, sustentados en conocimientos y prácticas que renueven y adecúen los procesos de enseñanza y aprendizaje, en concordancia con los cambios de la época. Eso obedece a que la educación debe ser coherente y pertinente con los retos del mundo contemporáneo. (p. 6)

Sin embargo, en el marco de la vigencia de la tradicionalidad formativa, apegada a la facilitación de nociones y conceptos, con docentes limitados en su tarea pedagógica y didáctica a la estrategia de memorizar para instruirse, educar significa proporcionar un conocimiento de acento absoluto a los estudiantes que lo deben aprender de manera catequística. Indiscutiblemente, esta labor formativa se traduce en algo muy distante que no les va a permitir entender la complejidad del momento histórico contemporáneo. El resultado es la formación de estudiantes acríticos, neutrales, indiferentes y apolíticos.

Lo llamativo es que se trata de la permanencia en los currículos, en los programas, en la actividad pedagógica y didáctica, en la estructura de los libros, entre otros aspectos, de los fundamentos del paradigma positivista, afecto a preservar la objetividad, la linealidad, la fragmentación y el mecanicismo. Desde estos requisitos epistémicos, la educación debe garantizar la confiabilidad y la certeza de la transmisión del conocimiento para preservarlo en la mente y ser manifestado cuando se realiza la evaluación de lo aprendido.

Con estos fundamentos, la razón es educar ciudadanos intelectuales dotados de abundantes conocimientos, pero con un escaso nivel de aplicabilidad para comprender la realidad vivida. La distancia aumenta entre el acto educativo con los argumentos de la ciencia positivista, sustentada con los conocimientos y prácticas del conductismo, que recomienda aprender de manera sistemática y organizada orientada al logro del objetivo. Allí, el aprendizaje debe ser desarrollado en secuencias didácticas programadas de lo fácil a lo difícil. Al respecto, Posso Pacheco, Barba Miranda y Otáñez Enríquez (2020) refieren:

En este sentido, el condicionamiento clásico orienta a la educación, como la visión del docente, para que los estudiantes adquieran conocimientos a través de la memorización, es decir, que sean receptores y repetidores de estos conocimientos sin alterar ni contextualizar ningún detalle. (p. 121)

Esta acción ha sido objeto de cuestionamiento porque resulta poco conveniente para educar en las condiciones de los tiempos actuales. Por eso, las temáticas, las problemáticas, las experiencias y las estrategias facilitadas en los procesos de enseñanza y de aprendizaje tienen el propósito de educar centradas en lo instrumental y en lo metodológico.

Actualmente, los fundamentos sobre la educación han virado para empoderar al discente en su propio proceso de aprendizaje, en el que protagonicen una participación más activa, dejando atrás lo tradicional que evita agitar la reflexión analítico-crítica. Esta nueva dinámica significa que los estudiantes deben ser preparados desde una perspectiva que fomente la autonomía de criterios para aprender con una activa participación en proyectos pedagógicos que sean significativos y relevantes para su formación integral.

Por su parte, los educadores deben asumir una función mediadora en su postura personal de mentores y facilitadores, en lugar de erigirse como la única fuente de conocimiento como ha sido tradicional, que los conduzca a ser colaboradores en el trabajo y a la conformación de grupos organizados. Esta evolución brinda a los estudiantes oportunidades adicionales para desplegar destrezas entre sus pares y exaltar emociones críticas, como comunicación efectiva, manejo de situaciones difíciles y liderazgo.

En este orden de ideas, una de las acciones pedagógicas para realzar la educación ofrecida que está en auge en la innovación académica como metodología activa, es la gamificación. Esta se define como la estrategia educativa que utiliza la mecánica de los juegos para fomentar el desarrollo integral del discente y, al mismo tiempo, profundiza en el conocimiento científico establecido. Esta técnica busca consolidar el interés, el rendimiento y el aprendizaje de los discentes en el ámbito educativo profesional. El término gamificación fue generado por Kapp (2012) quien destaca que:

La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos basados en juegos y estrategias para la formación y el conocimiento”; indicando que “la gamificación se refiere al uso de elementos y técnicas de juego en contextos no lúdicos, como la educación, el trabajo o la salud, con el fin de aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de las personas. (p. 21)

De acuerdo con lo señalado, la gamificación debe orientar los procesos pedagógicos y didácticos con el propósito de fomentar las acciones pedagógicas calificadas, para gestionar la formación integral con aprendizajes significativos y colaborativos que fortalezcan conductas reveladoras de comportamientos característicos de valores, tales como la solidaridad, el compañerismo, la responsabilidad y el respeto a los otros.

En lo fundamental, desde esta perspectiva, la acción educativa tiene en la actividad lúdica la excelente oportunidad para gestionar al aprendizaje en escenarios de comunicación personal factibles de promover el incentivo de continuar involucrado en el desafío de adquirir conocimientos y ser actor protagonista en los procesos pedagógicos y didácticos. En eso, la gamificación aumenta la motivación, el rendimiento y el aprendizaje de los estudiantes.

Este logro significativo ha sido motivo de atención por expertos a nivel mundial como, por ejemplo, Cunningham y Zichermann (2011), Kapp (2012) y Marczewski (2013), quienes insisten en que la gamificación es una táctica y fuente de enseñanza para los alumnos, además de otros que exponen que la gamificación se utiliza en ambientes de educación para promover el aprendizaje en varias materias y labores del curso, y para estimular la labor cooperativa y el estudio individual.

De igual manera, se considera, desde los planteamientos de los autores citados, que las herramientas pedagógicas y didácticas utilizadas para enseñar y aprender son de sentido y efecto lúdico y deben considerarse como oportunidades que faciliten la asimilación y comprensión de los conocimientos y las prácticas que tienen características cognitivas apropiadas. Además, para su implementación se debe contar con un instructor abierto a las posibilidades de innovación y sea colaborativo. Esto, en consecuencia, aumenta la posibilidad de tener una influencia significativa que permita a los estudiantes adquirir y construir su conocimiento.

En ese sentido, la gamificación debe asumir el proceso de aplicar componentes ludificados con el fin de motivar a las personas a participar, aprender a solucionar dificultades o realizar tareas de una manera más divertida y atractiva. Es una labor que debe fomentar una actuación activa e interesante, en función de los objetivos establecidos en la planificación estructurada con el propósito lúdico para acrecentar la intervención y ampliar la perspectiva educativa.

De acuerdo con lo anterior, la gamificación es una estrategia de enseñanza que busca mejorar el aprendizaje mediante la incorporación de tecnologías a través del juego, aprovechando el potencial educativo del entretenimiento dinámico con un propósito específico. Allí, las tareas a desarrollar deben fomentar el interés, la espontaneidad, la creatividad e inventiva de los estudiantes en una realidad social donde sea posible compartir experiencias con otros educandos y, además, disfrutarlas con la obtención de experiencias significativas en el fomento del aprendizaje.

La explicación de la gamificación en el aula con el propósito de fomentar acciones pedagógicas para promover la calidad educativa y generar el aprendizaje significativo, determinó asumir metodológicamente, la investigación documental que, según la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL, 2016), “es el estudio de problemas con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, con apoyo, principalmente, en trabajos previos, información y datos divulgados por medios impresos, audiovisuales o electrónicos” (p. 20).

Desde esta perspectiva, se procedió a realizar una búsqueda exhaustiva, a través de las bases de datos, que incluyó trabajos e investigaciones publicados en los repositorios de diversas universidades, revistas indexadas y libros referentes al tema, tanto a nivel nacional como internacional.

Al respecto, se utilizó la técnica de *Desk Research* o investigación de escritorio que, de acuerdo con Travis (2016), “radica en recoger y rastrear a partir de estudios de fuentes documentales especializadas” (p. 354). Una vez estructuradas las citas bibliográficas, se procedió a formular las siguientes interrogantes: ¿Qué función cumple la gamificación en el aula? y ¿Qué acciones pedagógicas son pertinentes para fomentar el aprendizaje significativo?

La gamificación en el aula

En el tratamiento pedagógico y didáctico de los procesos de enseñanza, es común la referencia al aula de clase, pues se trata del ámbito escolar por excelencia donde ocurren las actividades formativas. Desde la fundación de la escuela, este lugar se ha convertido en el ámbito para realizar la acción educativa que la sociedad asume que debe cumplir la escuela. En la actualidad, es evidente que hay otros escenarios donde se cumple la función educativa, tal es el caso de los medios de comunicación social como, por ejemplo, la televisión.

De esta forma, mientras en la escuela se transmiten conocimientos, en la función mediática se facilitan escenas de realidades próximas a la verdad y a la certeza. Significa que, ante los cambios de la época, la sociedad está más informada y relacionada con los acontecimientos, que han innovado la posibilidad de educar con la exposición de situaciones que traducen en experiencias significativas para la formación educativa. Por lo que la educación mediática constituye una herramienta útil para lograr cambios en la sociedad, ayudando a priorizar el modo de vida y su bienestar.

La educación se está transformando con iniciativas sustentadas en enfoques educativos innovadores centrados en el alumno, el uso de tecnologías emergentes, la capacitación docente, la preparación educativa integral y el fomento del aprendizaje significativo. Tanto en la escuela como en la vida cotidiana aprender es una posibilidad cierta, aunque, mientras en la escuela está el docente como figura rectora, en la vida diaria la televisión y la comunicación dialógica en el entorno social facilitan el aprendizaje en forma vivencial.

Eso implica una clara diferencia entre el aprendizaje escolar y el que se adquiere en la convivencia social. La escuela está sujeta a normas y reglamentos que determinan la manera en la que se debe instruir, cuáles son los temas que se deben enseñar, a quién, cómo, por qué y para qué. Mientras en la vida comunitaria se aprende de manera activa y protagónica en el compartir cotidiano con sus vecinos.

En ese contexto, actualmente, se ha notado que el avance del aprendizaje con sentido en los estudiantes se ve limitado y definido por la manera en que se imparte la educación. Estos estudios, para Ramsden (2007), indican que la enseñanza sigue centrada en la transmisión de información. Para este autor, la metodología de enseñanza más utilizada por los profesores es la clase tradicional repetitiva, en la que el maestro enseña y los alumnos simplemente toman notas o copian. Sin embargo, se ha observado que en tiempos recientes los educadores están ampliando sus enfoques pedagógicos al implementar estrategias para fomentar un aprendizaje significativo. Según Ramsden (2007):

Se espera que sea un excelente maestro, que diseñe cursos y aplique métodos de enseñanza adecuados para cumplir con los requerimientos de una población estudiantil heterogénea, que sepa lidiar con grupos numerosos de estudiantes, que utilice apropiadamente las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, que inspire a estudiantes con cero tolerancias a la frustración. (p. 5)

Al respecto, es importante señalar que los métodos de enseñanza no han cambiado mucho, por más que se promuevan las innovaciones tecnológicas en el aula. Una situación destacable es que algunos docentes siguen centrándose en la transmisión de información a través de clases tradicionales en el contexto educativo; aunque existen otros que desean realizar los cambios necesarios en sus ambientes de formación y promover métodos novedosos a fin de promover un aprendizaje de calidad, como es el caso de la gamificación.

Cada vez más actores del ámbito educativo, responsables de políticas académicas, administradores, estudiantes y otros involucrados, están expresando con mayor claridad la importancia de las instituciones educativas en la generación de aprendizajes que vayan más allá de lo instrumental y se conecten con conceptos como aprendizaje transformador, reflexivo, crítico, para la vida y significativo.

En este sentido, la concepción del contexto educativo como una actividad propia del ser humano está ligada al discernimiento en este caso, del discente sobre su propio proceso de desarrollo cognitivo, lo que significa para sí mismo y lo importante que puede ser. Para Barnett (1997) la educación tradicional ya no es cónsona con la actualidad y los discentes deben asumir protagonismo en el proceso de aprendizaje; es necesario desarrollar habilidades cognitivas sólidas.

Por otra parte, los centros educativos tienen como uno de sus propósitos fundamentales estimular a los discentes a educarse asemejando los conocimientos que les generan los docentes, pretendiendo desarrollar un aprendizaje significativo. Un cúmulo de docentes orienta todos sus conocimientos para que sus discentes puedan utilizar su libre albedrío en las decisiones que tomarán a futuro como profesionales en sus respectivos entornos.

Es importante mencionar que durante la infancia el juego es una forma de aprendizaje para los niños y niñas; permite explorar, descubrir y adquirir habilidades necesarias para su desarrollo. A pesar de esto, a medida que crecen, el juego suele ser excluido como herramienta educativa y se ve como una distracción de las responsabilidades académicas. El juego no debería ser visto como una actividad contraria al aprendizaje formal, sino como un complemento que puede potenciar el desarrollo integral de los niños y niñas.

Al respecto se tiene que incorporar el juego en el ámbito educativo puede fomentar la creatividad, las habilidades para la resolución de problemas, la colaboración y el pensamiento crítico, herramientas fundamentales para el éxito en la sociedad actual. Por lo tanto, es esencial valorar el juego como un instrumento educativo valioso en todas las etapas de la vida, no solo durante la infancia. Al respecto, Deterding (2012) afirma que "los juegos pueden ser experiencias poderosas, aprovechando tanto la motivación como el compromiso" (p. 16).

Es en este contexto en el que la gamificación podría formar parte de las acciones pedagógicas para fortalecer el aprendizaje y promover la calidad educativa de manera más pertinente, potenciando su utilización en la explicación de situaciones reales. Por tanto, es un recurso didáctico que consiste en la utilización de elementos propios de juegos en entornos no recreativos, motivando y fomentando el aprendizaje. Puede ser muy efectiva en ambientes educativos, porque consiente la creación de actividades que involucran al estudiante de forma activa y lo hacen sentir parte del proceso de aprendizaje.

Además, Kapp (2012) considera que "el uso de la gamificación puede ayudar a mejorar la retención de información y a desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la creatividad" (p. 35). En eso coincide con Bengochea (2021) cuando indica que "lo primero que deben entender es que la gamificación no implica precisamente la creación de un juego (...) es una experiencia que pone en juegos diferentes mecanismos para alcanzar determinados objetivos" (p. 72). Podría considerarse como una experiencia activa que conseguiría fomentar la adquisición de conocimiento de una manera muy creativa. Pepe Pedraza, entrevistado por Rodríguez España (2016) para el blog *#Realinfluencers*, expresa lo siguiente:

La falta de motivación académica de muchos estudiantes se ha convertido en uno de los factores centrales, que pueden explicar algunas situaciones problemáticas que se están viviendo en la educación. Y es que la desmotivación puede ser una consecuencia de los cambios y transformaciones que ha sufrido la sociedad en los últimos años y que el sistema educativo todavía no ha sido capaz de asumir del todo.

En efecto, la gamificación es una herramienta emergente que podría contribuir a que los discentes se sientan motivados a participar en los escenarios programados con un nuevo ímpetu consiguiendo, además de los incentivos que son importantes, potenciar el aprendizaje. Es por ello, que la gamificación trata de utilizar juegos en ambientes no convencionales para motivar a los discentes a solucionar diversos problemas, influenciando su comportamiento y mejorando su rendimiento académico.

Por tanto, esta técnica busca aprovechar estas actividades para estimular la creatividad, el interés y la interacción social. Según Marczewski (2013) “la gamificación consiste en aplicar metáforas del juego a tareas reales con el fin de influir en el comportamiento y mejorar la motivación” (p. 12). En el mismo contexto, Werbach y Hunter (2012) la definen como “el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas” (p. 1).

En este sentido, busca influir en la conducta psicológica y social de los participantes, utilizando elementos como insignias, puntos, niveles y recompensas para mejorar los resultados de aprendizaje cognitivos, motivacionales y conductuales. En lo referente a esta técnica de aprendizaje, se busca hacer que la efectividad del proceso educativo sea más divertido, motivador y desafiante al aplicar conceptos de juegos en el proceso educativo.

Acosta-Yela, Aguayo-Litardo, Ancajima-Mena y Delgado-Ramírez (2022) consideran que: “estos elementos pueden ser utilizados en todos los niveles educativos (...) las prácticas educativas a través de la incorporación de elementos del juego incentivan el aprendizaje en los educandos” (p. 3). El proceso puede incluir recompensas, retos y niveles que animen a los discentes a involucrarse y lograr un conocimiento más dinámico. Sin embargo, su implementación debe ser cuidadosa y basarse en una comprensión profunda de las necesidades y motivaciones de los estudiantes para ser efectiva.

En este contexto, la gamificación potencia la acción pedagógica y didáctica de juegos educativos, el uso de plataformas en línea que incorporan elementos de juego a los materiales educativos y la celebración de competencias o retos en el aula (Ortiz, 2018). Es fundamental diseñar mecánicas de juego de manera que sean propicias y significativas dentro del contexto de formación académica del discente y den respuesta a la interrogante de investigación.

Un ejemplo concreto para Flexas (2017) es el uso de plataformas como *ClassCraft*. Es un entorno virtual sin costo (aunque existe una versión Premium) y solo necesita una PC e internet. Cuenta con una cantidad de recursos –artículos, blog, videos, asesorías- para brindar la posibilidad de que la gamificación contribuya al desarrollo intelectual del estudiantado y sea entretenida. Desde esta perspectiva, para Rodríguez-Torres, Cañar-Leiton, Gualoto-Andrango, Correa-Echeverry y Morales-Tierra (2022):

La educación actual busca la adquisición de conocimientos, aprendizajes y experiencias que sume en el protagonismo de los estudiantes para dejar de lado la educación con fondos tradicionales. En este sentido, cabe destacar la problemática de construir una educación con ideas diferentes, difusión masiva y que permita el desarrollo autónomo del estudiante y pueda convertirse en un ente creativo, proactivo e innovador. (p. 665)

De esta manera, ante la necesidad de innovar la tradicionalidad pedagógica y didáctica, la gamificación es una excelente oportunidad que permite flexibilizar la labor escolar muchas veces anclada a una férrea disciplina. Ante lo reiterativo estricto de esta labor, la vivencialidad del aula mejorará con la aplicación de los fundamentos y recursos de la gamificación.

Promover la calidad formativa desde acciones pedagógicas

La gamificación se ha convertido en una posibilidad pedagógica para mejorar la forma en la que se aprende en el aula mediante la utilización del juego. Una de sus mayores ventajas es que facilita la elaboración de conocimientos de acento real en las oportunidades promovidas por el docente. Lo importante es que facilita el acceso a los temas, contenidos o a las competencias establecidas en el currículo y potencia habilidades. En efecto, Franco Segovia (2023) señala:

Dentro del ámbito educativo con respecto al entorno de aprendizaje puede llegar a instaurar una herramienta de utilidad para que el ser humano adquiera conocimiento, junto con habilidades aptas para la determinación de problemas y al momento de comunicarse o colaborar con los demás e incluso, normalmente, los educadores aparte de la motivación en el estudiante, también espera resultados de una participación escolar exitosa, por los juegos que dan como resultados experiencias satisfactorias, forjando habilidades emocionales y sociales, como el respeto, competencia, motivación y trabajo colaborativo o de equipo. (p. 847)

En este sentido, la gamificación incentiva a los estudiantes a su participación protagónica en su situación de enseñanza y de aprendizaje y activa la reflexión que abre la posibilidad de la creatividad y el descubrimiento o redescubrimiento. Es un acto más activo del estudiante que en lo que ocurre en su desempeño en la pedagogía tradicional, pues se convierte en actor fundamental de su propio proceso de aprendizaje (Batistello y Cybis Pereira, 2019).

Por ende, la gamificación motiva al estudiante ya que es recompensado por la perseverancia y constancia puesta en las actividades que desarrolla, en tal virtud, también permite que adquiera los conocimientos requeridos de acuerdo con el contenido que se está impartiendo, es decir, cultiva su aprendizaje. Por esta razón, la gamificación es un término

que ha adquirido popularidad en los últimos años, siendo una técnica de aprendizaje que se centra en la mecánica de juegos y de entornos lúdicos que mejoran el aprendizaje del estudiante y sirve para absorber y asimilar conocimientos.

En consecuencia, con la gamificación se reorienta la labor constructiva del estudiante y se incorpora en su dinámica formativa para conocer cómo el estudiante explica los objetos de estudios de manera activa en la acción personal y en sus razonamientos analíticos de acento crítico y constructivo. Además, se potencian sus habilidades con la articulación de la motivación, el esfuerzo, la fidelización o la cooperación dentro del ámbito escolar y se inicia en la aplicación de las nuevas tecnologías. Eso implica fomentar el trabajo en equipo, la colaboración y la competencia sana, lo que contribuye a crear un entorno de aprendizaje más positivo y productivo porque, como aseveran Acosta-Yela *et al.* (2022):

El desconocimiento en el uso de recursos educativos tecnológicos, medios didácticos y la ausencia al implementar nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje, ha generado cierta resistencia por parte de los discentes a la educación virtual, ante la necesidad de innovación tecnológica, se plantea como objetivo la aplicación de recursos educativos basados en gamificación como método innovador para el aprendizaje significativo de los discentes. (p. 2)

De allí la importancia de iniciar en la escuela el uso pedagógico y didáctico de las tecnologías para mejorar la calidad formativa. Por eso, el uso de recursos educativos tecnológicos debe significar otras formas de poner en práctica estrategias que activen los procesos reflexivos hacia la obtención de aprendizajes significativos y evitar la aplicación de los mecanismos rígidos por la apertura hacia la flexibilización operativa. Así, se aprovechan las oportunidades didácticas que se originan con la implementación de los juegos.

En esa dirección, se fomentan las reflexiones analíticas, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades de investigación, análisis, síntesis y, por tanto, un aprendizaje significativo; es decir, en esta labor se debe obviar el fortalecimiento de los mecanismos que impiden la apertura hacia otras posibilidades para aprender. Precisamente, el aprender traduce la apertura hacia otras oportunidades que conduzcan a innovar lo aprendido.

En la explicación de Acosta-Yela *et al.* (2022), es importante considerar las acciones pedagógicas para fortalecer el aprendizaje significativo, con aplicación de los fundamentos teóricos y metodológicos de la gamificación en el aula. Considerando lo anterior, es relevante señalar que, en la estrategia de gamificación en la educación, se utilizan diferentes elementos que son fundamentales para diseñar actividades gamificadas.

Según Werbach y Hunter (2012), las dinámicas son aspectos subyacentes en el juego que influyen en las cualidades e impulso de los participantes. “Las mecánicas son los procesos que permiten el desarrollo y funcionamiento de la actividad, mientras que los componentes son las herramientas utilizadas en la práctica” (p. 20).

Otros autores, como Kapp (2012), consideran que esta herramienta cuyo objetivo es el juego, promueve la participación activa del discente y amplía su perspectiva educativa, utilizando mecánicas como niveles, insignias y recompensas para fomentar el avance y la superación. Para implementar la gamificación, de manera efectiva, es esencial tener en cuenta la estética atractiva y la conexión entre el jugador y el juego, así como la motivación equilibrada para evitar la desmotivación.

En este orden, la resolución de problemas es la finalidad del jugador, lo que implica emplear conocimientos y habilidades; la motivación es primordial para los jugadores, generando experiencias significativas que favorezcan un aprendizaje cooperativo y significativo. Al incorporar el desarrollo intelectual y las actividades lúdicas, se logra que estas herramientas logren captar la atención de los discentes; estimulando su perspectiva educativa (Lee y Hammer, 2011). También, otros estudiosos del tema como Parra y Segura (2019) indican:

No faltan los autores que aseguran que esta metodología es innovadora y atrayente para motivar a los alumnos y facilitar su aprendizaje, también aseguran que, aunque en los últimos años ha habido un aumento del interés académico por la gamificación, la actitud de los docentes y el uso real de la misma no ha sido un área muy investigada. Por ello hacen un estudio exploratorio del uso de la gamificación en Educación Superior, donde ven que sólo el 11,3% de docentes utilizan esta metodología en sus clases, aunque el resto lo vean altamente positivo. (p. 116)

En este sentido, la gamificación agrega herramientas de última tecnología que además logran captar la atención de los discentes, a las actividades tradicionales, pasando del "tener que hacer" al "querer hacer" (Fuß y Miede, 2014); demuestra que “puede tener un papel importante en el proceso del aprendizaje significativo, ya que se considera como una actividad complementaria y eficaz” (p. 24).

Los juegos provocan emociones poderosas, lo que impacta emocional y socialmente en los estudiantes. Además, los sistemas de recompensa y la competencia social son motivadores. Establecer un ambiente interactivo que fomente la participación en una dinámica competitiva puede ser clave para un aprendizaje significativo.

Lo cierto es que la gamificación tiene notables efectos formativos en el fomento del aprendizaje significativo. Se trata de una oportunidad, de acento psicológico, de notables efectos en potenciar un cambio de actitud de quien aprende en forma relacionada con las condiciones del mundo contemporáneo, cada vez más exigente en la intervención activa, tanto en lo reflexivo, lo analítico y lo interpretativo-crítico, como en las opciones para comprender las circunstancias complejas y dificultosas de un mundo de constantes cambios y rápidas transformaciones. Al respecto, Fernández Gavira, Prieto Gallego, Alcaraz-Rodríguez, Sánchez-Oliver y Grimaldi Puyanal (2018) apuntan:

En consecuencia, el fomento del aprendizaje significativo obedece a la importancia asignada a la motivación, dada la posibilidad de incentivar a los estudiantes a involucrarse de manera activa y diligente en el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Eso supone que el compromiso formativo se apoya en la utilización de herramientas de juego que promueven el entusiasmo en la adquisición de conocimientos y la disposición a involucrarse en las acciones propuestas. (p. 77)

En esa labor se abre la posibilidad para desarrollar habilidades y destrezas que responden a ejercitar en su desempeño personal los desafíos revelados en promover el aprendizaje cooperativo, al favorecer la ayuda en el trabajo en equipo y la cooperación solidaria en el desempeño en el aula de clase. Eso facilita el mejoramiento del rendimiento académico gracias a apreciar de manera vivencial los avances y el progreso formativo en las actividades de la enseñanza y el aprendizaje.

En lo referido a los docentes, con la gamificación como iniciativa para fomentar el aprendizaje significativo, pueden facilitar las condiciones áulicas para potenciar la participación de los estudiantes en actividades pedagógicas y didácticas más interesantes, atractivas y motivadoras. Por ello, al promover la aplicación de la gamificación se debe tomar en cuenta el nivel biopsicosocial de los estudiantes al tomar en consideración las necesidades propias y favorecer un aprendizaje más individualizado y eficiente.

Un aspecto de fundamental importancia formativa con esta iniciativa hacia el mejoramiento de la calidad formativa es la posibilidad de aportar contribuciones conceptuales estratégicas y fomentar valores; es la ocasión de resolver situaciones que revelan la dificultad para aprender. Se trata de la retroalimentación inmediata que permite a los docentes mejorar los desempeños hacia el logro del objetivo establecido y el desarrollo de las competencias curriculares.

En efecto, realizar una tarea evaluativa sobre el progreso de los estudiantes y mejorar la actividad de la enseñanza y brindar apoyo adicional según sea necesario. En eso, diseñar actividades y desafíos que habiliten en los estudiantes al asumir la explicación de los problemas estudiados y encontrar soluciones innovadoras. Por tanto, con la gamificación se puede proporcionar a los docentes herramientas y estrategias para motivar el aprendizaje significativo y fomentar la creatividad en el aula, lo que puede contribuir a un ambiente de aprendizaje más dinámico y significativo.

Consideraciones finales

Ante el hecho de apreciar en el trabajo escolar la permanencia de la tradicionalidad pedagógica, se consideró apropiado explicar fundamentos practicables en la dirección de una propuesta formativa, cuyo propósito sea activar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje la participación analítico-reflexiva y protagónica de los estudiantes en estudiar problemas referidos a situaciones reales y mejorar la calidad formativa de quienes aprenden, en sintonía con fomentar las acciones pedagógicas al practicar la gamificación en el aula.

El interés que justifica esta aplicación pedagógica es contribuir a repensar la actividad escolar ante la influencia evidente de la pretérita transmisión de conocimientos, convertida en una obstaculizadora función educativa que impide facilitar una labor formativa adecuada y conveniente para ejercitar el tratamiento pedagógico en las perspectivas de los paradigmas constructivista, interpretativo y crítico que han demostrado científicamente la obsolescencia, el atraso y la descontextualización de la educación del mundo contemporáneo.

De allí que, sea razonable proponer planteamientos innovadores con capacidad para enunciar mejoras pedagógicas, cuya implementación pueda mejorar la participación y el compromiso formativo de la actividad diaria en el aula de clase. Significa que, con la aplicación de la gamificación, los educadores estarán en condiciones de convertir al proceso de enseñanza y de aprendizaje en una actividad escolar innovadora con el acento interesante, innovador y transformador de la influencia pedagógica tradicional.

Lo llamativo no es solamente la obtención de beneficios formativos al proponer actividades lúdicas, sino también desarrollar las oportunidades para ejercitar experiencias, explicaciones y evaluar las habilidades y competencias, al mismo tiempo ser agitador de los razonamientos cuestionadores y factibles de sensibilizar sobre la conciencia crítica. Ahora, para implementarla de manera efectiva, es crucial considerar su adaptación del aprendizaje sus preferencias, habilidades, edades y requerimientos individuales de los estudiantes.

Además, se considera la gamificación como contribución para potenciar la creatividad de los docentes, seleccionar las herramientas más adecuadas para motivar, orientar a los estudiantes con procesos de aprendizaje enriquecedores, significativos y divertidos para quienes desean optimizar su formación académica.

Por eso, ante la complejidad existente, es importante diseñar desafíos que sean claros y progresivamente más intrincados para que los estudiantes se sientan desafiados y puedan poner en práctica sus conocimientos. Entonces, la retroalimentación será constante por parte del docente para guiar a cada estudiante hacia el fomento de acciones transformadoras e innovadoras que fortalezcan el aprendizaje, desde una perspectiva colaborativa, donde la interacción permita discernir con herramientas que sirvan de apoyo a la práctica pedagógica. De esta forma, la gamificación será una propuesta optimizadora para una educación apropiada para comprender la dinámica y el accionar diario de esta sociedad globalizada.

Referencias

- Acosta-Yela, M., Aguayo-Litardo, J., Ancajima-Mena, S. y Delgado-Ramírez, J. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 14(1), 28-35. Epub 16 de junio de 2023. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662022000200028
- Barnett, R. (1997). *Educación superior: un negocio fundamental*. SRHE/Open University Press.
- Batistello, P. y Cybis Pereira, A.T. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Revista científica de arquitectura y urbanismo*, 40(2), 31–42. Recuperado a partir de <https://rau.cujae.edu.cu/index.php/revistaau/article/view/536>
- Bengochea, G. (2021). La Gamificación: una oportunidad para transformar las realidades. *Revista Prefacio*, 5(7), 69–82. <https://doi.org/10.58312/2591.3905.v5.n7.35733>
- Cunningham, C. y Zichermann, G. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. California: O'Reilly Media, Inc.
- Daza-Gómez, C.V. (2022). Las Condiciones del mundo contemporáneo y el cambio pedagógico de la educación ambiental. *Perspectivas*, 7(S1), 61-74. <https://revistas.ufps.edu.co/index.php/perspectivas/article/view/3988/4640>
- Deterding, S. (2012). Gamification: designing for motivation. *Interactions*, 19(4), 14-17. <https://doi.org/10.1145/2212877.2212883>
- Fernández Gavira, J., Prieto Gallego, E., Alcaraz-Rodríguez, V., Sánchez-Oliver, A.J. y Grimaldi Puyanal, M. (2018). Aprendizajes significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: “Las Aldeas de la Historia”. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 11(22), 69-78. DOI: <https://doi.org/10.25115/ecp.v11i21.1919>
- Flexas, M. (2017). *Classcraft: gamifica el comportamiento en el aula*. Recuperado de <https://www.miquelflexas.com/post/classcraft-gamifica-el-comportamiento-en-el-aula>
- Franco Segovia, A.M. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 8(8), 844-852. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5879>
- Fuß, C.S. y Miede, A. (2014). *Enseñar al triunfador, explorador, socializador y asesino – Gamificación en la Educación Universitaria*. Editorial Springer.

-
- Kapp, K. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos basados en juegos y Estrategias de Formación y Educación*. San Francisco: Publisher Pfeiffer.
- Lee, J.J. y Hammer, J. (2011). Gamificación en la educación: ¿qué, ¿cómo y por qué molestarse? *Intercambio Académico Trimestral*.
https://www.academia.edu/570970/Gamification_in_Education_What_How_Why_Bot_her
- Marczewski, A. (2013). *Gamificación: una sencilla introducción*.
https://books.google.co.ve/books/about/Gamification_A_Simple_Introduction.html?hl=es&id=IOu9kPjIIndYC&redir_esc=y
- Ortiz, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista da Faculdade de Educacao da Universidade de Sao Paulo*, 44(1), 1-17. Recuperado de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7315128>
- Parra, M^a.E. y Segura, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cienciométrico de Educación. *Revista de Educación*, 386, 109-131. Recuperado de
<https://www.educacionfpydeportes.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-educacion/numeros-anteriores/2019/386/386-5.html>
- Posso Pacheco, R. J., Barba Miranda, L. C. y Otáñez Enríquez, N.R. (2020). El conductismo en la formación de los estudiantes universitarios. *Revista EDUCARE, Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(1), 117–133. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i1.1229>
- Ramsden, P. (2007). *Learning to Teach in Higher Education*. Londres/Nueva York: Routledge Falmer.
- Rodríguez España, I. (2016). Entrevista a Pepe Pedraza sobre la gamificación: la Teoría RAMP: gamificación, reconocimiento y recompensa. En *#Realinfluencers*. Recuperado de
<https://www.realinfluencers.es/2016/04/06/reconocimiento-recompensa-las-dos-motivaciones/>
- Rodríguez-Torres, A.F., Cañar-Leiton, N.V., Gualoto-Andrango, O.M., Correa-Echeverry, J.E. y Morales-Tierra, J.V. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio De Las Ciencias*, 8(2), 662–681. Recuperado de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638034>
- Santiago Rivera, J.A. (2009). Mundo contemporáneo, formación docente y los estudiantes de Geografía y Ciencias de la Tierra. *Geoenseñanza*, 14(1), 5-22.
<https://www.redalyc.org/pdf/360/36021235002.pdf>
-

Travis, D. (2016). Desk research: the what, why and how. Recuperado de <https://www.userfocus.co.uk/articles/desk-research-the-what-why-and-how.html>

Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2016). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/slideshow/manual-upel-2016-1pdf/73631637>

Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.