

LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA

Paola Andrea Rojas Zambrano.

paolaandrearojaszambrano@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-9459-8175>

Katia Elena Reguillo Charris.

katiaaron2005@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-9750-200X>

Recibido: 04/10/2023

Aprobado: 23/11/2023

RESUMEN

El presente artículo analiza desde diferentes postulados la gamificación y sus efectos en la motivación de los estudiantes en su aprendizaje. El abordaje se realiza a través de una revisión de tipo documental, partiendo de algunas realidades de la educación actual; este recorrido inicia con la búsqueda en diferentes artículos de revistas científicas, los cuales se revisan con el fin de conocer las implicaciones de tipo pedagógica, lúdica y creativa que tiene la implementación del juego y la gamificación en distintos ambientes educativos, pretendiendo llamar la atención de los docentes sobre un tema de gran importancia para su práctica pedagógica; buscando motivar hacia el aprendizaje, como estrategia que ofrece una serie de recursos donde los docentes puedan encontrar actividades para realizar en el aula generando nuevas realidades, transformando así los procesos educativos. Como reflexión final se puede evidenciar que la gamificación tiene grandes beneficios en la motivación de los estudiantes, la interacción didáctica con el conocimiento, el uso y apropiación de recursos tecnológicos y de la lúdica en los entornos educativos. Las ventajas de la gamificación en el sistema educativo generan nuevas estrategias, para impactar en las nuevas generaciones de estudiantes quienes por el ambiente en el que se desarrollan están inmersos en estas, debido a las nuevas necesidades de tener una educación diferente y diversa.

Palabras claves: Gamificación, aprendizaje, estrategia y motivación.

THE GAMIFICATION IN THE LEARNING

ABSTRACT

This article analyzes gamification and its effects on students' motivation in their learning from different postulates. The approach is carried out through a documentary review, based on some realities of current education; This journey begins with the search in different articles of scientific journals, which are reviewed in order to know the pedagogical, playful and creative implications of the implementation of games and gamification in different educational environments, aiming to draw the attention of teachers to a topic of great importance for their pedagogical practice; seeking to motivate towards learning, as a strategy that offers a series of resources where teachers can find activities to carry out in the classroom, generating new realities, thus transforming educational processes. As a final reflection, it can be seen that gamification has great benefits in the motivation of students, the didactic interaction with knowledge, the use and appropriation of technological resources and play in educational environments. The advantages of gamification in the educational system generate new strategies, to impact new generations of students who, due to the environment in which they develop, are immersed in them, due to the new needs of having a different and diverse education.

Keywords: Gamification, learning, strategy and motivation.

INTRODUCCIÓN

La gamificación es el uso de elementos propios del juego en ambientes de aprendizaje y entornos educativos, se puede utilizar para aumentar la motivación, participación e integración de diferentes conocimientos con la cotidianidad del estudiante. La gamificación entonces, es un factor importante para los educandos, ya que los juegos son inherentes en los procesos de socialización de los seres humanos y se evidencian en diferentes etapas de socialización, según los postulados de Piaget, Vigotsky, Huizinga, entre otros.

Según J. Huizinga citado por Cimiano (2003), reconoce que el juego además de ser una actividad creativa y lúdica es también una forma de expresión y

comunicación. Porque a través de él, los seres humanos se desarrollan, interactúan, experimentan y se relaciona con su entorno para aprender y desarrollar habilidades cognitivas y sociales, permitiendo el desarrollo integral de las personas, en todos sus ambientes; promoviendo la colaboración, interacción, socialización y respeto en todos los momentos de su vida.

Así mismo, Piaget (1960/1995), señala que el juego es un proceso fundamental en el desarrollo y aprendizaje, ya que le permite al niño experimentar, resolver problemas, desarrollar su imaginación, su creatividad y todas sus habilidades cognitivas. Este autor centra sus postulados en la lúdica de la educación en los individuos, para desarrollar procesos cognitivos a través del juego que permite estimular la inteligencia, desarrollando capacidades cognitivas, emocionales y sociales en los niños.

Siguiendo la línea de la importancia del juego, se encuentran los postulados de Vygotsky citado por Regader (2015), quien asegura que el juego le permite al niño la interacción con su entorno de manera lúdica y creativa, con el fin de fomentar la imaginación, cooperación, comunicación y resolución de conflictos. Además, le permite relacionarse con algunos procesos de su entorno de manera segura y controlada; lo que le facilita la relación con el mundo que lo rodea, integrando así las normas y valores propios de su ambiente social y cultural.

Existen diferentes autores que presentan la importancia de la gamificación en ambientes educativos, entre estos se encuentra Deterding (2011), quien asegura que la gamificación tiene un impacto positivo en la adquisición de los conocimientos, esto se logran cuando hay preparación, planificación y aplicación dirigida por los profesores para conseguir un fin de aprendizaje. Si estos elementos no se tienen en cuenta al momento de aplicar los juegos en el aula de clases se puede caer en un error, donde se utilice el juego solo para el disfrute y no para el aprendizaje.

Este trabajo es una revisión de artículos que pretende analizar la importancia de la gamificación como estrategia motivadora para el aprendizaje, conociendo sus aplicaciones en el contexto educativo, para entender incluso cómo las nuevas

tecnologías ayudan a aumentar el interés de los estudiantes por aprender desde la gamificación, evitando la deserción escolar, fortaleciendo así sus saberes. A entender algunos elementos propios de la gamificación en la educación, además de los desafíos y dificultades que se presentan a la hora de llevarlos al aula de clases.

MARCO TEÓRICO

El juego desde diferentes teorías

Los pedagogos y psicólogos tradicionales estudiaron la importancia de utilizar múltiples actividades lúdicas como estrategia productiva para la enseñanza y el aprendizaje de diferentes conceptos; es el caso del Estructuralismo planteado por Piaget (1960/1995), quien expone el juego como un elemento esencial para estructurar el pensamiento del niño; permitiendo el desarrollo psicomotor, cognitivo, lógico y de lenguaje, esto se logra a través de la asimilación de su realidad; considerándose entonces la lúdica y el juego elementos importantes en el desarrollo del ser humano. Porque le concede la interacción constantemente con el mundo que lo rodea, permitiendo adquirir nuevas estructuras cognitivas.

En la teoría del “Homo ludens”: planteado por J. Huizinga citado por Cimiano (2003), se revela la importancia de la lúdica en el desarrollo social y cultural del ser humano. Según esta teoría, el juego desempeña un papel fundamental en la sociedad humana, y esto se manifiesta en la cultura; permitiendo así transmitir valores, normas y tradiciones, fortaleciendo los vínculos sociales de cada individuo; es el juego considerado un elemento social, que le permite al ser humano conocer y adaptarse al entorno social y cultural.

En la teoría sociocultural propuesta por Vygotsky citado por Regader (2015), se revela la importancia del juego como una actividad propia del ser humano, que siempre ha estado presente en el desarrollo de sus habilidades y capacidades sociales; Vygotsky plantea que el juego siempre ha desempeñado un papel

fundamental en el desarrollo social del niño, ya que le permite adquirir conocimientos del mundo que lo rodea, siendo una actividad que estimula las habilidades cognitivas desarrollando así la capacidad de esperar, satisfacer necesidades y habilidades sociales.

Teniendo entonces el juego un papel protagónico en la historia de la educación humana, los expertos consideraron necesario crear una teoría donde se le diera la importancia a este concepto dentro del campo educativo, es así como nace: el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) un concepto que ha ido tomando fuerza en el siglo XXI; Gonzales(2015), ha estudiado la importancia de integrar el juego en los ambientes educativos, para mejorar y potenciar las destrezas en los estudiantes en su ambiente social. Esta propuesta tiene al estudiante como el protagonista de su aprendizaje, recibiendo altos grados de motivación, divirtiéndose, cooperando con sus pares, entreteniéndose, flexibilizando su pensamiento, socializando e interactuado en todo momento con sus procesos educativos; creando así autonomía.

Gamificación

Para suplir la necesidad de utilizar el juego en los ambientes educativos nace la propuesta de este tipo de didáctica: la gamificación la cual maneja diferentes lúdicas y didácticas dentro de su campo de acción, se plantean a continuación: De acuerdo con Gonzales (2015)¹. La gamificación, palabra proveniente de un vocablo extranjero que se refiere a “game” juego o aprender jugando, busca aplicar los elementos del juego en los ambientes educativos, con el fin de motivar el aprendizaje; 2. Los simuladores: Los cuales se encargan de reproducir situaciones reales en diferentes ambientes académicos. 3. Juegos serios: Diseños específicos de procesos de aprendizaje mediante la realización de videojuegos interactivos. 4. Juegos: Adaptación a los juegos tradicionales, de mesa o de rol ya existentes para uso educativo, buscando conseguir objetivos de

aprendizaje. 5.Videojuegos: Uso de diferentes plataformas de juegos y de videojuegos con la finalidad educativa para la cual no fueron creados (...). (p.2).

La gamificación, los simuladores, los juegos serios, juegos tradicionales y videojuegos son herramientas que se han popularizado en los estudiantes actuales, las cuales se pueden utilizar de manera efectiva en el campo educativo. A través de este tipo de didáctica se busca que el estudiante aprenda de manera lúdica, creativa, activa, didáctica e innovadora, motivándolos a interactuar con los conocimientos en ambientes seguros, aumentando la curiosidad y el interés logrando que el educando se divierta, se interese y se apropie de sus conocimientos. La propuesta de implementar el juego en las aulas de clases, es muy lúdica y creativa, tiene como eje central la motivación de los estudiantes por medio de diferentes métodos y medios, implementando estrategias que actualmente fueron diseñadas para el disfrute y la diversión en diferentes ambientes de la vida social y familiar de todas las personas.

Para referirse a la “Gamificación”, se debe conocer el significado del término extranjero, “gamification” que se deriva de la palabra “game” o juego que fue introducida por Nick Pelling en 2002 citado por (Renobell y García 2018). Gamificación entonces implica aprender jugando, un juego estructurado, adaptado a los procesos académicos que transforman la estructura de juego libre y sin objetivos, en ambientes educativos estructurados, diseñados para alcanzar metas de aprendizaje, impactando los conocimientos de los educandos. Es una herramienta que permite estimular los procesos de aprendizaje de los estudiantes, creando entornos estimulantes e innovadores, motivando así todos los procesos académicos.

Según Payá (2007), el juego educativo deber ser vivenciado y experimentado a través de los sentidos para así darle un significado al aprendizaje, en este punto, cobra importancia, ya que a través de la gamificación se puede acercar de manera amplia a diferentes materiales y vivencias, que permiten que los estudiantes sean más conscientes y participen activamente de sus aprendizajes. Se trata de poner en práctica y experimentar todo lo aprendido;

esto se logra cuando el juego tiene una categoría educativa, la cual facilita el aprendizaje y la motivación en los entornos educativos, el objetivo de los juegos educativos es aprender y estimular nuevas habilidades y conceptos en los educandos.

La gamificación y la motivación en el aprendizaje

La motivación es una palabra que tiene gran importancia en todas las áreas de la vida del ser humano, Santrock citado por Naranjo (2009), dice que la motivación es “el conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas en que lo hacen. El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido”, las personas motivadas actúan con gran entusiasmo, haciendo las cosas con la mejor actitud. En educación la motivación es de gran importancia para el desarrollo de los aprendizajes, si un estudiante está motivado logra aprendizajes significativos, ya que se esfuerza y se interesa por aprender todo lo que el profesor le enseñe.

Existen diferentes formas de motivar a los estudiantes: recompensas y elogios, esto se logra a través de: diplomas, premios, banderas, cuadros de honor, calificaciones positivas, entre otras. Otra forma de motivar es utilizar el enfoque de los estudiantes hacia las metas, las cuales deben ser claras y alcanzables. También se puede fomentar un ambiente positivo de participación y apoyo, donde se valore la interacción, el respeto, la colaboración de los estudiantes en los procesos de la adquisición de sus conocimientos. (Naranjo 2009). En el aula de clases se deben crear ambientes motivadores que permitan que los estudiantes se interesen por sus aprendizajes, al mismo tiempo que disfrutan y colaboran de manera activa y participativa en sus aprendizajes. Es importante entonces que los docentes reconozcan que la motivación es fundamental para la educación, ya que a través de ellas se logra que los estudiantes tengan mayor éxito en la adquisición

de sus conocimientos, porque al estar más comprometido en aprender su desempeño académico y desarrollo personal es mejor.

González (2015), destacan la importancia de la motivación intrínseca a la hora de generar interés en los estudiantes, cuando una persona está motivada por realizar una actividad, lo hace de manera libre, sin necesidad de recibir ninguna recompensa; en el contexto escolar la motivación interna de cada estudiante es necesaria para que adquiera conocimiento de manera libre y desinteresada. La motivación intrínseca según el autor se produce a través de diferentes formas como: la autonomía, capacidad del estudiante de tomar sus propias decisiones, al decidir cómo actuar ante diferentes situaciones. La conexión, se refiere a encontrarle sentido a los saberes que está aprendiendo y la competencia capacidad de las personas para alcanzar el éxito. Cuando un estudiante alcanza su motivación interior actúa con autonomía y entusiasmo. Es importante nombrar la motivación extrínseca que se da en los salones de clases, las calificaciones, las felicitaciones, los reconocimientos públicos, generando gran satisfacción en los estudiantes y muchas veces los impulsa a conseguir mejores resultados académicos.

Se puede aumentar la motivación de los estudiantes mediante diferentes mecanismos de participación en el aula de clases, esto con el fin de lograr un ambiente más interesante, lúdico y emocionante. Borges y otros autores (2017), plantean “la gamificación como una técnica persuasiva que busca aprovechar el interés del usuario en los juegos para aumentar su participación y aceptación de tareas o entornos que inicialmente podrían no atraerlo o incluso desagradarlos.” (párr.3). Haber permitido la gamificación en diferentes ámbitos de la vida cotidiana de los seres humanos, como son: el trabajo, la industria, la educación, entre otros; ha permitido que los procesos se facilitan, ya que todas las personas tienen una inclinación innata al juego y a la lúdica, y estos elementos hacen posible que se pueda influir positivamente en los comportamientos del ser humano, aumentando el interés y la motivación por el desarrollo de los procesos.

Es entonces, la gamificación la oportunidad para crear espacios motivantes para los estudiantes, donde ellos sean actores y protagonistas de su educación, facilitando un aprendizaje significativo, logrando un cambio en el interés y la motivación. Por lo anterior, se plantea que la motivación en el aula de clases es fundamental para la adquisición y apropiación de saberes, ya que los estudiantes se han convertido en parte esencial de las actividades educativas, adquiriendo un rol activo en la construcción de sus conocimientos y aprendizajes; por esto, es recomendable que estén motivados e interesados en los procesos (Carrión, 2017), los cuales son importantes en todos de aprendizajes de los educandos.

Este proceso de motivación debe mantener el interés del estudiante en sus conocimientos, beneficiando la adquisición de nuevos saberes que se da en las aulas de clases, favoreciendo los aprendizajes individuales, grupales, colaborativos, cooperativos, libres y activos, lo cual permite tener en cuenta los ritmos y estilos de aprendizaje, además de convertirse en un lugar propicio de adquisición y desarrollo de conceptos. Al incluir el juego en los procesos académicos, se le permite al educando divertirse mientras adquiere conocimientos y jalonar diferentes procesos, por lo anterior, toman importancia las premisas de los autores como Vygotsky y Jean Piaget, quienes han abordado dentro de sus teorías la adquisición del conocimiento de manera psicológica, lúdica y social teniendo en cuenta los diferentes ritmos y niveles de desarrollo en variados ambientes de aprendizaje del educando.

Asimismo, el juego puede permitir un aprendizaje significativo (García y Sevilla 2019), porque la educación busca que el estudiante adquiera sus saberes a través del ensayo y el error, descubriendo diferentes conocimientos, experimentando y vivenciando diferentes aprendizajes; teniendo en cuenta que los juegos son actividades que está presente en la vida de los seres humanos en todos los momentos y etapas de su desarrollo. Según los autores, le sirve para conocer el mundo que lo rodea y adquirir nuevos conocimientos y habilidades; y es a través de la exploración, experimentación como se aprende de manera natural.

La gamificación entonces gana protagonismo en el aula de clases, permitiendo que el estudiante incremente el interés en el conocimiento y en los procesos de aprendizaje, sintiéndose libre e interesado, en un espacio donde siente motivación. Por ser un espacio atractivo, lúdico y activo, también se puede convertir el espacio en un ambiente ideal para la socialización y el trabajo en equipo; lo que se debe hacer entonces en este proceso de enseñanza a través de la gamificación es buscar juegos y ejercicios lúdicos de acuerdo a la edad, contexto del estudiante, tipo de aprendizaje que se desea impulsar y fortalecer, para que el proceso sea atrayente y significativo para todos los estudiantes, sin olvidar los objetivos educativos que debe desarrollarse.

Según, Deterding (2011), la gamificación: “jugar” no es sinónimo de “jugar en el aula” o “aprender jugando”, ni un término para adquirir conocimientos a través de la lúdica, o del juego. Los juegos en el aula de clases deben tener un objetivo de aprendizaje, siguiendo unos pasos para su desarrollo. En el salón se puede utilizar: videojuegos, para implementar este tipo de herramientas en la escuela los docentes deben adaptarlos al aula de clase, incluyendo objetivos claros de aprendizaje, con el fin de desarrollar diferentes habilidades al estudiante.

Se encuentran diferentes aplicaciones o programas (APP) como: **Duolingo**: Esta aplicación ofrece cursos gratuitos de idiomas. **Coursera**: Permite realizar diferentes cursos en universidades de todo el mundo. **Khan Academy**: Ofrece educación gratuita para cualquier persona en cualquier parte del mundo, en ella se encuentran alojados diferentes cursos y materiales que pueden ser útiles para apoyar el aprendizaje. **Photomath**: A través de una foto puede resolver y explicar ecuaciones **SoloLearn**: Esta aplicación permite a sus usuarios aprender a programar, es un curso de programación creado por expertos. **Scribd**: Permite acceder a diferentes audiolibros, revistas, artículos de noticias, partituras y otros materiales publicados para ampliar el conocimiento en diferentes áreas del saber. **TED**: Página de compilación de vídeos, donde expertos exponen diferentes temas de manera creativa. Estos son algunos, de las aplicaciones encontradas, existen muchísimas.

También se pueden encontrar diferentes páginas Web para mejorar el proceso de aprendizaje como son: **Canva**: Permite crear diseños interactivos para exponer de manera lúdica y creativa. **Childtopia**, contiene diferentes recursos para apoyar procesos educativos los cuales impactan el proceso enseñanza-aprendizaje; Se encuentran recursos para enseñar y aprender a leer, escribir, pintar y dibujar, además contiene diferente material didáctico que permite que el aprendizaje sea divertido y motivador. **Diagrams.net**, reúne diferentes plantillas de diagramas y mapas mentales los cuales se pueden editar, permitiendo su uso en diferentes momentos del aprendizaje. **Powtoon**, permite presentar presentaciones originales y vídeos animados. **Stilus**, Corrige textos en español, inglés y francés, ayudando con la gramática, ortografía y estilo. **Vedoques** se aloja diferente información la cual utiliza el profesor para apoyar su proceso de enseñanza, esta se encuentra dividida en grados desde la educación infantil hasta el grado 6°, en cada aparte se encuentra apoyo para la enseñanza de diferentes materias, al igual que se encuentran contenidos de diferentes materiales y juegos.

En las diferentes APP y plataformas para el aprendizaje se evidencia que la importancia de la tecnología de la información y la comunicación (TIC) en los procesos educativos, las cuales ofrecen espacios lúdicos, creativos, de juego y diversión para los estudiantes, además de un sin número de material didáctico y educativo que permite divertirse mientras aprende; más bien se trata de utilizar diferentes elementos del juego, para aprender o crear ambientes lúdicos, dinámicos y agradables en el ámbito educativo, ofrecer una serie de recursos y actividades lúdicas que los docentes pueden utilizar para desarrollar en el aula. Para ello se integran ingredientes como la imaginación, simulación, ficción, avatares, niveles, toma de decisión, insignias, flexibilización, ensayo y error, puntuaciones, resolución de problemas, seguridad, exploración, jergas, enfoque social, entre otros; la mayoría de tareas escolares se pueden facilitar con el uso de la Tecnologías, posibilitando cambiar la concepción que se tiene de la educación, generando cambios en los paradigmas educativos.

Werbach (2012), indica que la gamificación educativa, genera efectos positivos y grandes beneficios en los estudiantes, logrando que se motiven e interesen por el aprendizaje, al tener un elemento lúdico se genera experiencias de aprendizaje llamativas, motivadoras y atractivas, permitiendo la participación en los procesos educativos; además se promueve el trabajo en equipo, lo que permite fomentar las habilidades sociales en los educandos. Permitiendo la posibilidad de practicar y aplicar diferentes estrategias para resolver problemas y desafíos que se le presentan en el proceso educativo; creando así diferentes habilidades lúdicas, sociales y educativas.

En la actualidad, la educación se encuentra en constante movimiento y búsqueda de diferentes herramientas y estrategias que les permitan a los estudiantes aumentar la motivación por el aprendizaje. Johnson (2014), asegura que la gamificación se ve como una técnica de enseñanza activa e innovadora donde las dinámicas del juego intervienen en un contexto lúdico y educativo motivando en los estudiantes la adquisición de sus aprendizajes; indicando que la gamificación educativa, genera efectos positivos y grandes beneficios para los educandos. Revelando así logros de aprendizaje, es una propuesta novedosa e innovadora aplicada en educación.

Reconociendo la importancia de utilizar el juego en el proceso educativo, porque permiten el mejoramiento educativo. Gómez (2015), considera que al incluir el juego en la educación se mejora el rendimiento académico, la motivación interna y externa de los educandos, convirtiendo en una forma divertida y dinámica de adquirir conocimientos, ya que los estudiantes acceden a la información de manera libre y didáctica, sintiéndose protagonistas de su aprendizaje; logrando así grandes avances en la educación al integrar el juego como una parte fundamental del proceso de enseñanza en el aula.

Estrategias educativas

El sistema educativo está generando nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje con el fin de impactar de manera positiva los aprendizajes de las nuevas generaciones, los nuevos términos inundan este campo en todos sus ambientes de aprendizaje, según Monereo y Prensky el surgimiento de diversos métodos, metodologías y tecnologías han permitido que la educación busque diferentes maneras para impactar las nuevas generaciones de estudiantes, quienes por el ambiente en el que se desarrollan están inmersos en un mundo digital, llamativo e innovador; debido entonces a las nuevas necesidades de tener una enseñanza diferente, innovadora y motivadora surgen estrategias de enseñanza aprendizaje encaminadas a mejorar todos los ambientes educativos e implementar nuevas formas de impartir los conocimientos.

Según Monereo y et al. (1997), es importante crear estrategias y actividades educativas que permitan que el estudiante regule sus conductas y emociones. Para esto se debe planear previamente acciones que lleven a los estudiantes a mejorar sus procesos de pensamiento, evaluando constantemente, para poder conocer si se cumple con los objetivos planteados y si se alcanzan las metas planeadas. Por esto, la enseñanza debe tener lugar en contextos educativos prácticos y motivantes, donde los estudiantes puedan experimentar y manipular los conocimientos con el fin de lograr un aprendizaje significativo y efectivo; donde puedan aplicar lo aprendido en diferentes contextos de su vida cotidiana.

Kapp (2012), enfatiza el valor de la retroalimentación para mejorar el aprendizaje al comparar el conocimiento adquirido con el conocimiento previo; por esto la escuela debe identificar los saberes que los estudiantes traen de sus interacciones con sus familiares y la sociedad donde se han desenvuelto hasta el momento, dándole así sentido a los aprendizajes que imparte; al comprender que el estudiante posee un saber previo, se puede entender sus avances, fortalezas y debilidades, facilitando su procesos académicos. Es importante que el educando pueda participar en su proceso de aprendizaje a través de la retroalimentación constante y autoevaluación crítica y reflexiva, sin

dejar a un lado la importancia de conocer el entorno de los estudiantes y sus motivaciones.

Se espera reforzar los procesos que se realizan a través de la interacción de los profesores con sus estudiantes en el aula lo que propiciará un ambiente educativo seguro y como eje fundamental integrar la comunicación asertiva, la cual favorecerá y activará los procesos con el objetivo que los estudiantes desarrollen habilidades de aprendizaje de una manera más significativa y esto se puede lograr al integrar la gamificación en el aula de clases. Por otra parte, en las instituciones educativas el juego siempre ha ocupado el primer lugar y un espacio lúdico la cual se considera como herramienta didáctica; cuando se habla de gamificación es el juego y su naturaleza vista desde un mundo de renovación digital dándole importancia a un aprendizaje con particularidades y con una finalidad pedagógica que contribuyen a la acción y efecto de motivar.

En el caso del maestro es el que acompaña y guía el proceso de adquisición de los conocimientos del estudiante, estableciendo ambientes de respeto, velando por el cumplimiento de las normas, creando objetivos y metas alcanzables, premiando logros y apoyando todos los conocimientos académicos de sus educandos; el maestro debe crear ambientes estimulantes para el aprendizaje, para esto debe tener control de grupo, crear reglas que promuevan la sana convivencia escolar, fomentando un espacio de respeto y comprensión. También debe buscar que los estudiantes participen en todos los procesos que se desarrollen dentro del establecimiento educativo.

Werbach y Hunter (2012), proponen que la gamificación puede mejorar el diseño del aula de clases para que los estudiantes disfruten de su tiempo en sus ambientes de aprendizaje, se puede enfatizar que establecer objetivos claros y buscar una motivación intrínseca (a menudo única de cada individuo) es crucial para obtener más conocimientos. Los espacios educativos deben ser permeados por la lúdica, con el fin de crear espacios que estimulen el aprendizaje y

aumenten la motivación de los educandos y la participación activa en sus procesos de aprendizaje.

Los ambientes educativos requieren cambios urgentes, ya que es necesario integrar la lúdica, el juego y la tecnología en las aulas de clase, con el fin de mejorar los entornos de aprendizaje; reconociendo que las nuevas generaciones están inmersas en un ambiente tecnológico, de constante cambio. El docente debe ser el encargado de desarrollar en el estudiante aptitudes y actitudes para integrarlas al currículo educativo donde los protagonistas se apropien y sean autónomos y creativos de su aprendizaje, esto debe ser aplicado en diferentes contextos y comunidades educativas generando una gran inquietud por los juegos en el ámbito educativo.

En la actualidad en los salones de clases se están educando las nuevas generaciones de estudiantes que nacieron en la era digital los nativos digitales, estos niños, niñas y adolescentes han crecido en medio de las nuevas tecnologías, por eso el sistema educativo se debe amoldar a ese tipo de estudiantes, con el fin de brindarles un aprendizaje significativo y valioso para ellos. Por qué estos estudiantes se aburren fácilmente con las clases magistrales, les atrae más la interacción con sus conocimientos, las cuales se dan a través de las prácticas, la interacción y experimentación constante. Por esto el aprendizaje debe ser participativo, flexible, motivador y dinámico, enfocado siempre en los aspectos de la vida cotidiana a los que se enfrenta cada estudiante. (Prensky citado por Chávez 2015).

Es importante entonces que se incorporen en las aulas de clases nuevas metodologías dinámicas, activas, participativas y flexibles que fomenten el aprendizaje participativo, activo, innovador, crítico y flexible, con el fin de impactar positivamente las nuevas generaciones de educandos. Los estudiantes actuales buscan que se respeten y valoren lo que piensan y sienten en los procesos de adquisición de sus nuevos aprendizajes; ellos quieren sentirse valiosos, escuchados y valorados dentro del ambiente educativo en el que se encuentran, esto les permite mejorar su autoconocimiento, autoestima, motivación y

compromiso con los procesos educativos. Es fundamental que los docentes creen ambientes educativos donde se pueda vivencien las relaciones de confianza, empatía y solidaridad en las aulas de clase con el fin de impulsar la participación y el aprendizaje autónomo.

Es por esto que la escuela debe tener un currículo flexible, que se pueda adaptar a las necesidades e intereses de los estudiantes con el fin de permitirle que ellos exploren sus propios saberes y se apasionen por el conocimiento; creando autonomía y libertad para que el estudiante sea libre, creativo y autónomo en la adquisición de sus conocimientos; entendiendo que el maestro será un guía en los procesos de adquisición de los conocimientos; marcando el rumbo por donde el estudiante debe seguir para alcanzar los objetivos planeados. Según Prensky citado por Chávez (2015).

Pérez y Navarro (2022), desarrollan el concepto de gamificación en el aprendizaje, centrandose en la importancia de utilizar juegos que mezclan la teoría y la práctica académica, para generar momentos de motivación en los estudiantes, el acto de jugar no siempre refleja la realidad, explora la gamificación en el aprendizaje, centrándose en la importancia de utilizar juegos que integren la teoría y la práctica académica para inspirar la motivación de los estudiantes. De manera que, el juego va más allá del acto de motivar al estudiante porque ayuda a solucionar diferentes problemas como la comprensión lectora, pérdida de la capacidad de concentración los cuales son unos de los tantos agravantes de la educación actual; el juego nos trae grandes beneficio ya que se considera una actividad fundamental que ayuda el desarrollo de la creatividad, contribuye a la memorización, retentiva, potencializa y enriquece su vocabulario, explorar el medio ambiente, nuevos conocimientos y habilidades en los educandos, haciendo de la acción de aprender una actividad con más destrezas. Aquí las actividades gamificadas en el aula se vuelven necesarias para tener mejores resultados y alcanzar los objetivos propuestos.

Beneficios de la gamificación en la educación

La gamificación tiene gran importancia en la educación actual, se trata de elementos del juego y la lúdica que se utilizan para motivar los aprendizajes del estudiante, ya que pretende convertir los procesos de aprendizaje en algo atractivo, divertido, motivante e innovador para los educandos permitiéndoles participación activa. Entre los beneficios que se encuentran al gamificar una clase es la motivación intrínseca, al ser el juego un momento lúdico y divertido, permite enganchar a los estudiantes en los procesos de aprendizaje, creando emoción, despertando su interés y curiosidad, esto hace que se involucre en los procesos de aprendizaje de manera activa. Otro beneficio es la inmersión lo que le permite al estudiante anticipación y planificación de situaciones, permitiendo ser incluido en todos los procesos de aprendizaje.

También permite fomentar el desarrollo de las habilidades de pensamiento y emociones, ya que a través del juego el estudiante puede pensar, resolver problemas, tomar decisiones. Los juegos fomentan el pensamiento crítico y la toma de decisiones, permitiendo que los educandos elijan la mejor manera de avanzar. Además, la gamificación genera compromiso y socialización: la interactividad y la interacción en entornos gamificados promueve el compromiso y la socialización entre los alumnos. Algunos autores como Ortiz et al., (2018), realizaron escritos sobre los beneficios del juego en un contexto social, educativo y tecnológico que ha suscitado nuevas preocupaciones y cambios en los gustos de los estudiantes, llevando a los docentes a probar nuevas actividades y recursos para aumentar la motivación, compromiso y participación en el salón de clases.

Los docentes se ven en la necesidad de mejorar sus prácticas pedagógicas, adquiriendo nuevas habilidades y aprendiendo más de la tecnología, para poder impactar a las nuevas generaciones de estudiantes digitales, esto se debe hacer con el fin de evitar aburrimiento y desinterés de los estudiantes. Igualmente, Prieto et al., (2022), resaltan que la gamificación se considera desde la perspectiva académica: métodos dirigidos para mejorar el desempeño en diferentes áreas del conocimiento del estudiante. En la actualidad, las TIC forman

parte del diario vivir del educando, aquí el docente juega un papel muy importante utilizando diferentes recursos de aprendizaje para garantizar el interés y motivación de los estudiantes potencializando los desde temprana edad, con la finalidad de integrar la gamificación en la enseñanza de manera transversal y multidisciplinar desarrollando competencias y dando flexibilización curricular teniendo en cuenta el entorno educativo y su coherencia con la realidad social.

En la actualidad, se registran unas elevadas tasas de fracaso escolar, pérdidas, brechas y rezagos educativos, para poder combatir estos aspectos negativos que se viene presentando en la educación, es necesario aplicar nuevas formas de enseñanza, surgiendo la gamificación, como una estrategia lúdica y didáctica, la cual se considera fundamental aplicarla en el aula de clases, ya que las características o mecanismo del juego son propias de las actividades de todos los estudiantes. Utilizando el carácter lúdico del aula, se pretende dar a los educandos la oportunidad de activar significativamente su motivación para aprender, seguir su propio ritmo y aumentar su autonomía; los pasos de esta estrategia son muy sencillos y ofrecen muchas posibilidades para cuando se utilizan en el aula. Los estudiantes se sienten cómodos y motivados en el proceso de aprendizaje.

Al gamificar una clase se pretende que los estudiantes activen la motivación por el aprendizaje de una forma significativa, respetando su propio ritmo y fortaleciendo la autonomía; esta estrategia posee unos pasos muy sencillos y ofrece varias posibilidades cuando es aplicada en el aula, permitiendo que los estudiantes se sientan cómodos y motivados con su proceso de aprendizaje. Siempre que se quiera gamificar se debe tener los objetivos de aprendizaje claros “retos del juego”, con el fin de saber cuáles son los resultados deseados; también se debe tener en cuenta cómo se va a premiar los logros de cada integrante del juego, además de realizar una retroalimentación permanente. Según Maluy (2023), existen diferentes plataformas que permiten gamificar las clases como es: Classcraft, la cual permite gamificar una clase de manera sencilla, siguiendo los

pasos que la plataforma nos indica, además existen tutoriales donde se explica cómo usarla.

Según el Blog de Rosalie Ledda (2014), donde plantea que existen diversas razones que explican el fracaso de la gamificación con el aprendizaje jugando, cuando en realidad son conceptos diferentes. La gamificación busca crear un efecto de “enganche” al aprendizaje, pero es importante comprender esta diferencia para diseñar estrategias adecuadas, además la gamificación no debe aplicarse sin un propósito claro. Es fundamental identificar los objetivos y motivos para gamificar, ya que esto es esencial para el éxito educativo. Un diseño inadecuado y una mala implementación de la gamificación puede llevar al fracaso.

Otra razón del fracaso de la gamificación en la educación es la falta de integración con el contenido educativo, la gamificación debe estar alineada con el contenido curricular, de lo contrario, puede percibirse como una distracción en lugar de una herramienta de aprendizaje efectiva. Asimismo, la ausencia de retroalimentación significativa en la gamificación puede llevar a que los estudiantes pierdan el interés y no valoren su participación. Es importante que la retroalimentación sea constante y relevante para mantener la motivación. Por último, el enfoque excesivo en recompensas externas, como puntos o insignias, puede perder su efectividad a largo plazo. Es fundamental fomentar la motivación intrínseca y el interés genuino por el aprendizaje.

CONCLUSIONES

La gamificación es una técnica que busca incorporar elementos lúdicos y didácticos en los procesos de aprendizaje de los estudiantes en diferentes contextos educativos, con el fin de ayudar en la adquisición de conocimientos, mejorando así diferentes habilidades y acciones concretas. Es importante que los juegos estén relacionados con los contenidos educativos y que se utilicen para motivar a los estudiantes, generando diferentes experiencias positivas en ellos. La gamificación se ha popularizado en diferentes ámbitos, incluyendo el educativo, y

busca hacer que el aprendizaje sea más lúdico y afectivo, motivando a los participantes a superar sus objetivos académicos.

Además, ofrece beneficios como la colaboración entre estudiantes (los juegos fomentan la interacción y el trabajo en equipo), el desarrollo de talentos y la motivación, ya que es una excelente herramienta para mantener interesados y comprometidos a todos los participantes, pero hay que tener cuidado con algunos elementos que le quitan el privilegio de ser una actividad educativa y la convierte en un distractor. Existen diferentes aplicaciones, páginas Web, blog, plataformas educativas, entre otros, que permiten que los docentes apoyen sus procesos de enseñanza, mejorando y motivando los procesos formativos que se desarrollan en el aula de clase. La gamificación en educación puede ser atractiva, motivadora y efectiva si se diseñan estrategias adecuadas, si se plantean objetivos y se evalúan constantemente los logros alcanzados durante los procesos lúdicos.

REFERENCIAS

- Borges, S., Durelli, V., Reis, H., Bittencourt, I. (2017). Selecting Effective Influence Principles for Tailoring Gamification - Based Strategies to Player Roles. https://www.researchgate.net/publication/320345019_Selecting_Effective_Influence_Principles_for_Tailoring_Gamification-Based_Strategies_to_Player_Roles.
- Canva. <https://www.canva.com/>
- Carrión, G. (2017). Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas. Loga: Universidad Técnica particular de Loja. <https://dspace.unia.es/handle/10334/3840>
- Coursera. <https://www.coursera.org/>
- Chávez, M. A. (2015). Cómo enseñar a las nuevas generaciones digitales. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 17(2), 1-4. <http://redie.uabc.mx/vol17no2/contenido-canor.htm>
- Childtopia. página web. Compartir palabra maestra. Escrito por Andrés Moncada. <https://www.compartirpalabramaestra.org/recursos/herramientas-tic/childtopia-una-pagina-web-llena-de-juegos-ludicos-y-educativos>

- Cimiano, J. (2003). El homo Ludens de Johan Huizinga. Retos nuevas tendencias en educación física, deportes y recreación 2003, n°4, p. 33- 35
[file:///C:/Users/Asus/Downloads/Dialnet-ElHomoLudensDeJohanHuizinga-2282456%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Asus/Downloads/Dialnet-ElHomoLudensDeJohanHuizinga-2282456%20(1).pdf).
- Detering, S. (2012). Gamification: designing for motivation. Interactions, New York, v. 19, n°4, p.14-17.
https://www.researchgate.net/publication/244486331_Gamification_Designin_g_for_motivation/citation/download
- Diagrams.net.<https://chromewebstore.google.com/detail/diagramsnet/onlkggianjhj enigcpigpjehhpplldkc?hl=es&pli=1>
- Duolingo. <https://es.duolingo.com/>
- García, A. y Sevilla, S. (2019). El método IBI en la enseñanza de ELE. Aplicación de la gamificación en el camino de Santiago. Foro de profesores de E/LE, N° 15, 2019, p. 243-265
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7202806>
- González, C y Mora, A. (2015). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de ingeniería informática.https://www.researchgate.net/publication/299169806_Tecnicas_de_e_gamificacion_aplicadas_en_la_docencia_de_Ingenieria_Informatica
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., and Freeman, A. (2014). NMC Horizon Report: 2014 Library Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED559384.pdf>
- Kapp, K (2012). Games, Gamification, and quest for learner engagement. Training and Development, Reino Unido, V. 66, n° 6, p. 66-68.
https://www.researchgate.net/publication/291676296_Games_gamification_and_the_quest_for_learner_engagement Khan Academy.
<https://es.khanacademy.org/>
- Ledda. (2014). Blog de Rosalie Ledda. (1 de marzo de 2014). 6 razones del fracaso de la Gamificación en educación.
<https://rosalieledda.com/2014/03/16/6-razones-del-fracaso-de-la-gamificacion-en-educacion>
- Maluy, M., Miranda, S., y Zepeda, J. (2023). EDU BOOK ¿Cómo gamificar tu clase?

<https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2023/observatorios/0.%20EDUBOOK%20-%20CO%CC%81MO%20GAMIFICAR%20TU%20CLASE.pdf>

Monereo, C., Castelló, M., Clariana, M. Palma M., y Pérez, L. (1997). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en el aula. 3a edición, 1997: © Editorial Grao.

Naranjo, C. (2009). Motivación: perspectiva teórica y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. Educación, vol. 33, núm. 2, 2009, pp. 153-170 Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>

Ortiz, A. Jordán, J y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Panorámica sobre el estado de la cuestión. Universidad de Jaén, España. ARTÍCULOS • Educ. Pesqui. 44 • 2018 <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/>

Payá, A (2006). La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea. Facultad de filosofía y ciencias de la educación [Tesis Doctoral, Universidad de Valencia] Valencia, España]. Historia de la educación. 25 (nov. 2013), p.709-710. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/0212-0267/article/view/11253>

Pérez, I. y Navarro, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. Revista Sinéctica no.59 Tlaquepaque jul./dic. 2022 Epub 13-Feb-2023. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2022000200301

Piaget, J. (1995). El estructuralismo. (Trad. C. Loeffler). Publicaciones Cruz O., S.A. (Trabajo original publicado en 1960). <https://desarmandolacultura.files.wordpress.com/2018/04/piaget-jean-el-estructuralismo.pdf>

Prieto, J. Escalonilla, J. & Hung, E. (2022). Gamificación, motivación, y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. Revista Electrónica Educare, vol. 26, núm. 1, p.251-273, 2022. Universidad Nacional.

Psicología y mente. (1 de junio del 2015- actualizado el 8 de enero del 2024). Regader, B. La teoría sociocultural de Lev Vygotsky. Profundización en la influencia del entorno sociocultural en el desarrollo cognitivo de los niños. psicología educativa y el desarrollo. <https://psicologiymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>

Renobell, V. y García, F. (2018). Gamificación en la educación: Reinventando la rueda.
<https://dimglobal.net/revistaDIM34/docs/DIMAP34gamificacion.pdfnativo>

TED: <https://www.ted.com/about/programs-initiatives/ted-en-espanol>

Vedoque. La web del material educativo gratuito para Educación Primaria e Infantil. Página personal de Antonio Salinas García y María Jesús Egea Gómez. Para contactar: asalinasci@gmail.com.
<https://www.vedoque.com/>

Werbach, K. y Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Harrisburg: Wharton Digital Press, 2012.
https://www.researchgate.net/publication/273946893_For_the_Win_How_Game_Thinking_can_Revolutionize_your_Business/citation/download