



La Gamificación: Herramienta pedagógica del siglo XXI, Segunda edición

Autores:

LIC. GEORGE MICHAEL PAEZ RIVAS MSc.

LIC. RUBÉN ANTONIO ARREAGA LEÓN

LCDA. ALEJANDRINA AZUCENA ESPINOZA QUINTO

LCDA. MARÍA AUXILIADORA ESPINOZA QUINTO

DOI: <https://doi.org/10.16921/Naciones.68>

ISBN: 978-9942-7305-4-1



Con el AVAL



Comisión Médica
Voluntaria del Ecuador



FRONTIERCORP



DESCRIPTORES:

CLASIFICACIÓN THEMA GTK - Estudios cognitivos

Tipo de Contenido: Libros universitarios

Materia: 371.39 - Otros medios de instrucción

Público objetivo: Profesional / académico

IDIOMAS Español

No Radicación 167153

Sello editorial: Grupo Editorial Naciones (978-9942-7305)

ISBN: 978-9942-7305-4-1



AUTORES:

<https://orcid.org/0000-0001-8951-2843>

Unidad Educativa República De Canadá Parroquia Sabanilla

LIC. GEORGE MICHAEL PAEZ RIVAS MSc

<https://orcid.org/0009-0003-7942-5676>

Unidad Educativa República De Canadá Parroquia Sabanilla

LIC. RUBÉN ANTONIO ARREAGA LEÓN

<https://orcid.org/0009-0005-4220-1286>

Unidad Educativa República De Canadá Parroquia Sabanilla

LCDA. ALEJANDRINA AZUCENA ESPINOZA QUINTO

<https://orcid.org/0009-0008-4169-5159>

Parroquia Febres Cordero de la ciudad de Babahoyo Unidad Educativa Pueblo Nuevo

LCDA. MARÍA AUXILIADORA ESPINOZA QUINTO

VALIDADO POR PARES CIEGOS.

EDITADO: GRUPO EDITORIAL NACIONES

DOI: <https://doi.org/10.16921/Naciones.68>

ISBN: 978-9942-7305-4-1

Quedan rigurosamente prohibidas, bajo las sanciones en las leyes, la producción o almacenamiento total o parcial de la presente publicación, incluyendo el diseño de la portada, así como la transmisión de la misma por cualquiera de sus medios tanto si es electrónico, como químico, mecánico, óptico, de grabación o bien de fotocopia, sin la autorización de los titulares del copyright.

Guayaquil-Ecuador 2024

RESUMEN

El término gamificación como método educativo es útil y necesario para optimizar el proceso de interaprendizaje de los estudiantes de educación básica, este texto combina un proceso de investigación bibliográfica, documental y webgráfico, empleando técnicas contemporáneas, con estos métodos se hizo acopio de la valiosa información sobre el impacto de la gamificación en el salón de clases, como estrategia para generar un ambiente de aprendizaje agradable para los estudiantes, demostrando que a través de actividades didácticas adecuadas se logra motivar a los educandos, dando como resultado estudiantes dispuestos y potenciados en su proceso de aprendizaje.

Se hace un recorrido describiendo las distintas herramientas de gamificación que facilitan la aplicación de enfoques creativos e innovadores que refuercen a los profesores para mejorar el proceso de interaprendizaje,

Introducción

La gamificación, a nivel mundial, se ha convertido en una tendencia creciente en la enseñanza, especialmente en el nivel de educación básica superior. Incluir elementos de juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje puede tener varios beneficios para los estudiantes, resaltando la motivación, interés y participación activa en el aprendizaje.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2018) en su objetivo cuarto de la agenda 2030 para la educación declara: “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad promoviendo las oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. Asimismo, las aulas virtuales y presenciales deben estar actualizadas a la tecnología, es decir contar con los elementos necesarios, con el fin de ofrecer un aprendizaje seguro y eficaz para que los estudiantes puedan desenvolverse en el área profesional”.

El currículo Nacional de Educación del Ecuador indica que, los estudiantes deben potenciar más sus destrezas que los contenidos, pero es la dificultad que existe en los alumnos que no están cumpliendo con las actividades escolares debido a los vacíos que presentan en su aprendizaje, su poco interés, desmotivación y falta de comunicación.

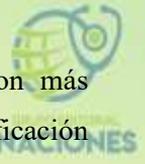
En general la gamificación se identifica como un término

que se refiere al uso de elementos de juego en diversos contextos que trascienden los salones de recreación infantil, como el ámbito educativo. El objetivo de la gamificación es crear experiencias de aprendizaje más amenas y motivadoras para los alumnos, mediante dinámicas y de la aplicación de principios y técnicas del diseño de juegos.

La gamificación puede usarse en una variedad de campos y disciplinas, incluidas las matemáticas, las ciencias, las lenguas y las ciencias sociales. Puede tomar una variedad de formas, como simulaciones, juegos educativos, retos y competiciones.

El presente estudio examinará la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes de educación básica superior en este contexto. Para lograr esto, se revisarán los principales conceptos y teorías relacionadas con la gamificación, así como las aplicaciones y experiencias más importantes de la gamificación en el ámbito educativo.

El objetivo principal del trabajo es determinar si la gamificación es efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje y analizar las implicaciones y desafíos de su aplicación en la educación básica superior. Se espera brindar una visión completa y crítica de este tema a través de la revisión de la bibliografía y el análisis de experiencias concretas. Además, se proporcionarán elementos para la reflexión y la discusión sobre el futuro de la educación y el aprendizaje en la sociedad digital y globalizada del siglo XXI.



La revisión ejecutada encontró que las clases de los estudiantes son más didácticas cuando las estrategias metodológicas y los recursos de gamificación están muy vinculados a los intereses y niveles educativos de los estudiantes.

Es importante analizar el tema de la gamificación en la educación pues se ha identificado falencias en las destrezas de lectura y escritura que presentan los estudiantes de educación básica elemental, lo que afecta a los docentes al momento de impartir sus enseñanzas, también tiene repercusiones con sus compañeros interfiriendo en su propio proceso académico.

¿Existe algún problema latente de los estudiantes de Educación básica?

Es necesario realizar cambios rápidos en el contexto educativo para adaptarlo a las nuevas realidades y necesidades educativas del ámbito escolar. Por lo tanto, se están promoviendo diversas alternativas pedagógicas, didácticas y metodológicas para lograr aprendizajes significativos y desarrolladores. Estos aprendizajes generarán el interés de los estudiantes cuyo aprendizaje ha fallado en áreas específicas.

Es necesario realizar cambios rápidos en el contexto educativo para adaptarlo a las nuevas realidades y necesidades educativas del ámbito escolar. Por lo tanto, se están promoviendo diversas alternativas pedagógicas, didácticas y

metodológicas para lograr aprendizajes significativos y desarrolladores. Estos aprendizajes generarán el interés de los estudiantes cuyo aprendizaje ha fallado en áreas específicas.

Por lo tanto, la tecnología juega un papel importante en la educación al preparar a los jóvenes para razonar y aceptar las diferencias culturales, mantener una actitud de respeto y protección hacia estas actividades y crear un entorno favorable para su convivencia y desarrollo humano.

Al hacer referencia a las variaciones, ya sean en el lenguaje, la alimentación, la vestimenta, la religión, la filosofía, la vida familiar y el derecho consuetudinario, basadas en valores culturales, se busca una enseñanza intercultural, por mandato constitucional, Ecuador es un espacio en el que la comunidad apuesta su desarrollo a través de la educación intercultural y de la enseñanza bilingüe, en reconocimiento a su origen ancestral, los cuáles se convierten en componentes de la interculturalidad, la educación es un asunto integral, involucra lo social, lo histórico, lo productivo, lo económico.

Las herramientas de gamificación se han convertido en estrategias muy utilizadas en los diferentes niveles educativos debido a sus capacidades para influir en la motivación y el desarrollo de los intereses de los estudiantes y, en consecuencia, promover una participación más asertiva y dinámica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Un método de enseñanza que fomente la motivación de los estudiantes ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de aprendizaje, aumentar la interactividad y participar activamente, lo que resulta en una mejor calidad de aprendizaje. Las herramientas de gamificación crean un ambiente

divertido en las aulas que fomentan la participación del alumnado y la motivación del mismo. Estas herramientas ayudan a crear un entorno de clase divertido y motivan a los estudiantes a desarrollar actividades interactivas y participar conscientemente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La educación moderna se basa en la necesidad de mantener a los estudiantes motivados y con intereses cognoscitivos para crear actividades de aprendizaje que permitan cumplir con los procesos académicos previstos curricularmente en las distintas áreas del conocimiento. Para Paul Pintrich la motivación tiene un impacto significativo en los procesos cognitivos, despierta y mantiene el aprendizaje. Los maestros deben desarrollar estrategias didácticas que integren los procesos cognitivos con la motivación para mejorar el aprendizaje y asegurar la continuidad educativa de los estudiantes hasta el bachillerato.

Los maestros en Ecuador buscan o establecen estrategias y metodologías basadas en herramientas didácticas que promuevan un aprendizaje significativo y que generen el desarrollo intelectual para mantener a los alumnos motivados. Para ello, es esencial que estas nuevas estrategias tengan como base la capacidad de captar la atención de sus estudiantes.

Aparte de la situación mencionada, se ha observado que los maestros suelen carecer de la preparación adecuada para manejar estrategias innovadoras y creativas, lo que dificulta el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto se debe, entre otros factores, a la influencia que lo mencionado anteriormente tiene en la motivación de los estudiantes y sus efectos negativos en su participación consciente en el aprendizaje.



Una de las razones por las que se han encontrado dificultades para implementar recursos innovadores en el salón de clases es que los estudiantes no muestran interés ni motivación para participar en las actividades escolares, lo que a veces es la razón principal de su insuficiente participación y protagonismo en el proceso.

De acuerdo con lo mencionado, existe una evidente contradicción entre lo que se establece en el currículo actual y lo que ocurre en esta institución educativa. La contradicción que constituye el problema científico del presente trabajo y que se expresa en la pregunta de investigación siguiente es la incoherencia existente entre la situación real vivenciada y lo deseable, según lo establecido curricularmente.

Pero, realmente habrá incidencia de la gamificación en el aprendizaje de los discentes? Si la respuesta es positiva, ¿Qué tipo de recursos de gamificación conocen los maestros para el proceso de interaprendizaje? ¿Cuáles son las dificultades que generalmente enfrentan los estudiantes en el proceso de interaprendizaje? ¿Qué recursos de gamificación utilizan los maestros en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Es necesario saber cómo los maestros y los estudiantes ven el uso de herramientas virtuales de gamificación en el diario vivir, dentro de los procesos de interaprendizaje.

BREVE JUSTIFICACIÓN

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) considera que la educación representa una inversión en el crecimiento social y económico de un país, ya que existe una relación entre el desarrollo económico y la escolaridad promedio de la población. Las bajas tasas de eficiencia al finalizar el año escolar son un problema económico, ya que parte del gasto público se destina tanto al país como a las familias de los estudiantes. En ambos casos, el crecimiento económico y social de la población se ve afectado.

En este sentido, el artículo 2 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) del MINEDUC (2016) establece que la motivación es uno de los principios que definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo. También se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a sus tareas, como un factor esencial

Por lo tanto, el uso de herramientas de gamificación en el aula de educación básica superior debe permitir mejorar el desempeño educativo, que es uno de los factores relacionados con el aprendizaje y el rendimiento académico. Según estudios, el uso de estrategias metodológicas más innovadoras permite una enseñanza participativa y recreativa que le permite aprender mejor, mientras que un estudiante ansioso y poco motivado creará un bloqueo mental que interferirá

notoriamente en su aprendizaje.

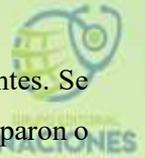
La investigación no solo tendrá un impacto positivo en la población objeto de estudio, ya que si se logra solucionar el problema que plantea la indagación, se convertirá en uno de los principios de la política educativa nacional al implementar herramientas de gamificación en diversas áreas del conocimiento, ya que podría servir como una guía para que otros docentes aborden problemas similares; por lo tanto, los enunciados de este texto son importantes para el conocimiento de los docentes que se encuentren interesados en mantener la atención de sus alumnos, con resultados positivos cualitativa y cuantitativamente, mediante la participación activa de los estudiantes en sus procesos cognitivos.

EL CORPUS DE LA INVESTIGACIÓN

Análisis del arte investigado

Para llevar a cabo la investigación, es necesario comenzar revisando una variedad de estudios de referencia a nivel nacional, regional, local e internacional. Esto permitirá obtener datos sobre las formas en que otros autores han abordado el tema de estudio en los últimos cinco años. Como resultado, se comienza citando el trabajo anterior realizado por estudiosos de la materia.

examinaron el impacto de la gamificación en el aprendizaje en su estudio de 2019 llamado "El impacto de la gamificación en el aprendizaje: una metanálisis". Se realizó una investigación para evaluar los efectos de la gamificación en los



resultados de aprendizaje, la motivación y la satisfacción de los estudiantes. Se analizaron varios estudios. Como resultado, los estudiantes que no participaron o tenían problemas en esta área demostraron ser capaces de aprender y lograron mejores resultados que con el procedimiento tradicional, lo que demuestra la importancia del uso de estas estrategias para mejorar el aprendizaje.

(Ortiz-Colòn et al, 2017) El trabajo de estos autores es un buen aporte a esta investigación porque demuestra cómo la gamificación ayuda a llevar a cabo el proceso de aprendizaje y otorga responsabilidad individual a los docentes para mejorar, administrar y construir el proceso. El presente documento busca demostrar la gamificación mediante el uso de la tecnología.

En Suiza, Mekler presentó un trabajo de fin de grado llamado "Investigating the Effects of Gamification on Student Engagement and Learning in a Flipped Classroom" en el que demostró a través de una investigación cuantitativa los efectos de la gamificación en la participación y el aprendizaje de los estudiantes en un entorno de aula invertida. Los hallazgos indicaron que la gamificación tiene un impacto en la motivación, la participación y los logros académicos de los estudiantes. Estos hallazgos concluyen que las estrategias de gamificación empleadas por los maestros mejoran el proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, entre las conclusiones principales del estudio se destacan los beneficios que ofrece la amplia gama de juegos digitales.

Incluso es posible elegir juegos basados en actividades compartidas que se

ajusten al contenido y objetivos de enseñanza de cada materia. Sin embargo, se destaca la importancia de que el maestro tenga en cuenta los diferentes estilos y necesidades de aprendizaje de sus estudiantes al elegir cualquier juego.

En los últimos años, la gamificación en la educación ha ganado popularidad en Ecuador. Algunos académicos e investigadores ecuatorianos han realizado indagaciones sobre este tema y han publicado sus hallazgos en revistas académicas prestigiosas. Algunos de ellos se muestran a continuación como referencias bibliográficas:

Ordoñez (2022) presentó un informe llamado "La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje-aprendizaje de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica" en la provincia del Azuay. Este informe se basa en una metodología de comparación de estudios bibliográficos que satisface las necesidades de los estudiantes. Como resultado, el autor coloca al estudiante en el centro de la práctica educativa para que pueda adquirir las habilidades básicas necesarias.

La conclusión es que los estudiantes se sienten motivados a aprender más sobre temas que comprenden y que pueden ser menos complejos a través del uso de estas estrategias y juegos.

Se cree que la metodología innovadora de gamificación utilizando medios digitales puede ser utilizada en el aula de clase en este estudio, como en la presente investigación, porque motiva a los estudiantes a participar en su propio aprendizaje, permitiéndoles convertirse en independientes y creadores de su propio aprendizaje.

En la urbe de Quito, Carlos Sánchez Pacheco (2020). El objetivo de una

investigación cualitativa titulada Gamificación: un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana es presentar el concepto de gamificación como una alternativa para la educación, ya que es una iniciativa relativamente nueva. Los resultados demuestran que el objetivo del aprendizaje es desarrollar habilidades, y el éxito del sistema educativo ecuatoriano depende de su éxito. Por último, sugieren que cualquier iniciativa de gamificar mejorará las oportunidades de los estudiantes en las aulas o en el proceso de educación general.

La investigación anterior sirve como base para este estudio porque muestra que la implementación de la gamificación en el aula no es una revolución o una propuesta de abandonar conceptos y procedimientos preexistentes, sino un intento de acomodarse con lo que ya existe y aprovechar los beneficios de la tecnología para que el aprendizaje se vuelva cada vez más natural para los docentes en su proceso de enseñanza.

Por otro lado, Parreño (2021) llevó a cabo un estudio llamado "Gamificación en la educación digital" en Guayaquil, en el que analizó la influencia de la gamificación en los procesos de educación digital de los estudiantes del décimo año de educación básica. Se encontró que, aunque la mayoría de los estudiantes no son conscientes de lo que es la gamificación, creen que agregar juegos educativos a sus clases les permitiría comprender mejor

Los estudios antes mencionados concluyen que la gamificación en la educación virtual es una gran ayuda para la enseñanza-aprendizaje porque se pueden crear ambientes adecuados para cada área académica y esto motiva a los estudiantes a llevar de mejor manera las actividades académicas. Además, se concluye que la gamificación es una estrategia fundamental para alcanzar los objetivos del

proceso de enseñanza aprendizaje en el salón de clases, por lo que se crea una guía para que los maestros puedan utilizar estas herramientas de manera más efectiva.

Conceptos básicos

La gamificación en la educación ha ganado popularidad y ha despertado mucho interés entre investigadores, educadores y expertos en pedagogía en las últimas décadas. La gamificación es el uso de elementos y mecánicas de los juegos en contextos no lúdicos para motivar e involucrar a los estudiantes. Esta estrategia pedagógica inventiva ha demostrado ser beneficiosa para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Indagaciones anteriores han explorado la gamificación en varios niveles y disciplinas educativas. En particular, se han realizado investigaciones que investigan cómo se puede utilizar la gamificación en el contexto de la educación básica superior, que abarca los últimos años de la educación primaria y los primeros años de la educación secundaria. Estos estudios han examinado varias facetas de la gamificación y han demostrado cómo afecta el aprendizaje de los estudiantes.

Se han obtenido resultados alentadores en cuanto a los efectos de la gamificación en la motivación y el compromiso de los estudiantes. Investigaciones han demostrado que agregar elementos de juego, como puntuaciones, niveles, recompensas y desafíos, puede motivar a los estudiantes a participar activamente y perseverar en las tareas académicas.

La gamificación también ha demostrado ser efectiva para fomentar actitudes



positivas hacia el aprendizaje y crear un entorno de aprendizaje divertido.

Además, la gamificación y el concepto de aprendizaje basado en juegos (ABJ) están estrechamente relacionados. Mientras que la gamificación se enfoca en incorporar elementos de juego en actividades no lúdicas, el ABJ se centra en el uso de juegos completos como estrategias de enseñanza-aprendizaje.

A pesar de esto, ambos enfoques comparten la idea de que la estructura y la dinámica de los juegos ayudan a los estudiantes a aprender. Según los estudios, la gamificación puede fomentar la adquisición de conocimientos y habilidades de manera más significativa y atractiva para los estudiantes de educación básica superior al incorporar características del ABJ.

Es importante explorar aún más las experiencias y buenas prácticas en este campo, aunque se han reportado casos exitosos de implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Analizar proyectos y casos de estudio que hayan utilizado estrategias de gamificación de manera efectiva puede proporcionar información útil sobre los elementos clave de diseño, los resultados y las lecciones aprendidas.

Por último, pero no menos importante, es importante tener en cuenta las perspectivas de los estudiantes y docentes sobre la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entender cómo los participantes ven y experimentan esta estrategia pedagógica puede ayudarlo a determinar cuán efectiva es.

Gamificación

La gamificación es un método de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de obtener mejores resultados. Esto a su vez ayuda a absorber conocimientos, mejorar habilidades y recompensar acciones específicas, lo que permite interactuar de mejor manera para adquirir mejores conocimientos.(Gómez, 2019).

Con el fin de obtener mejores resultados, la gamificación es un enfoque de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional. Esto a su vez ayuda a absorber conocimientos, mejorar habilidades y recompensar ciertas acciones, lo que permite interactuar de mejor manera para adquirir mejores conocimientos. (Sailer, 2020).

Debido a que mejora las habilidades de aprendizaje de los estudiantes y desarrolla su pensamiento crítico, la gamificación se considera una estrategia de aprendizaje muy útil en la educación.

Es crucial su aplicación adecuada en un tema, ya que como todos sabemos, un maestro debe siempre guiar a los estudiantes para que el aprendizaje sea efectivo. Esta no es una excepción, ya que el maestro será el principal guía para que sus alumnos, a través del juego, puedan adquirir conocimientos.

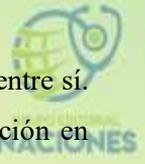
Beneficios de la gamificación

- a. La gamificación fomenta y fortalece las habilidades y los conocimientos a través del juego y el aprendizaje.
- b. Fomenta la competencia y proporciona un estatus: la oportunidad de ofrecer reconocimiento sin que cualquier incidente lo afecte.
- c. Fomenta la conexión social: ayuda a que todos los participantes se conecten.
- d. Desarrolla el cerebro de forma progresiva: a medida que aumenta la dificultad, el cerebro mejora. (López Moreno,2015).

Tipos de Gamificación

Según el contexto y los objetivos de la actividad, se pueden utilizar varios enfoques y tipos de gamificación. A continuación se enumeran algunos de los tipos de gamificación más comunes:

El enfoque de gamificación basada en logros: utiliza logros o hitos específicos para motivar a los usuarios. Desbloquear niveles, obtener insignias, alcanzar metas predefinidas y superar desafíos son algunos de estos beneficios. El objetivo es que los usuarios se sientan motivados a seguir avanzando, alcanzando cada vez más logros.



La gamificación basada en competencia: aquí, los usuarios compiten entre sí. Para motivar a los participantes a superarse y alcanzar una mejor posición en comparación con los demás, se pueden utilizar tablas de clasificación, rankings, desafíos entre usuarios y batallas virtuales, entre otros elementos.

La gamificación basada en narrativa: este método involucra a los usuarios en una historia o contexto utilizando elementos narrativos. Se pueden crear personajes, historias, misiones y desafíos que estén vinculados a una historia más amplia. La intención es que los usuarios se sientan inmersos en un mundo virtual y se sientan motivados a participar en la historia.

La gamificación basada en recompensas: utiliza recompensas tangibles o virtuales para motivar a los usuarios. Estas recompensas pueden incluir puntos, monedas virtuales, descuentos, beneficios especiales y premios físicos, entre otros. Los usuarios reciben recompensas como forma de reconocimiento por sus logros o progreso.

La gamificación social: fomenta la interacción y la colaboración social entre los usuarios en este método. Se pueden incluir componentes como grupos de trabajo, chats, foros, colaboración en desafíos o redes sociales integradas. El objetivo es promover la cooperación y el apoyo mutuo entre las partes involucradas.

Estos son solo algunos de los tipos de gamificación que se pueden utilizar. En la práctica, se combinan con frecuencia varios enfoques para brindar una experiencia más completa y atractiva para los usuarios. El tipo de gamificación que se elija dependerá de los objetivos específicos y del contexto en el que se implemente.

Diferencia entre técnicas lúdicas y gamificación

las técnicas lúdicas tienen un concepto más amplio porque es el aprendizaje mediado por juegos, no electrónicos, las dinámicas en clases, con fines pedagógicos; son estrategias y actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, entre otros, estas herramientas son utilizadas por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias actitudinales para los alumnos dentro o fuera del aula.

la gamificación también es una herramienta pedagógica, contemporánea, exclusivamente de juegos electrónicos, que sirven para el diseño de temas de refuerzo o retroalimentación para las clases, tienen como ventaja que llama la atención de los estudiantes pero en cambio los limita a una actividad mental con poco desenvolvimiento kinésico, que en el caso de los niños es indispensable para su desarrollo físico y de competencias de interacción con sus compañeros.

Ventajas de usar la gamificación en la educación

- Aumenta la motivación de los alumnos
- Presenta los contenidos de una manera más atractiva
- El estudiante descubre o refuerza los conocimientos con autonomía.
- Puede ser un ambiente seguro de aprendizaje por cuanto se lo realiza dentro del aula o en la comodidad de su hogar
- Forma equipos de trabajo y los niños aprenden a colaborar
- Es una herramienta que se adapta para todas los niveles educativos

- Es muy útil en el aprendizaje de otra lengua

Haciendo un acercamiento a lo antes mencionado, la gamificación, por ser muy utilizada en el repaso y la retroalimentación, con nota no cualitativa, permite trabajar con resiliencia, sabiendo que se puede fallar en el proceso de aprendizaje, incluso según María Montessori, los niños tienen derecho a equivocarse, lo cual facilita enormemente el aprendizaje futuro de otras materias, pues la confianza adquirida es traspolada a otras áreas de la vida.

Lo ideal es combinar las dos técnicas, pedagogía lúdica y la gamificación, para que el estudiante desarrolle habilidades físicas y mentales holísticas.

Características de la gamificación

Perfil del jugador

Para adaptar la experiencia y maximizar la participación y el compromiso de los jugadores o usuarios, es fundamental tener en cuenta sus perfiles en la gamificación. A continuación se muestran algunos perfiles de jugadores comunes en gamificación:

Jugadores competitivos: Los usuarios que se sienten motivados por la competencia y buscan superar a otros jugadores se conocen como jugadores competitivos. Les gusta estar en el primer lugar de las clasificaciones, compararse con los demás y recibir recompensas en función de su desempeño relativo.

Jugadores sociales: Estos usuarios disfrutan de interactuar y trabajar

juntos. Les gusta trabajar en equipo, compartir información, ayudar a los demás y participar en actividades o desafíos grupales. La retroalimentación social y la colaboración son esenciales para su participación y satisfacción.

Jugadores exploradores: Los usuarios disfrutan descubriendo nuevos contenidos, desafíos y secretos que se encuentran dentro del juego. Les gusta explorar, experimentar y resolver problemas. Para mantener su interés y motivación, necesitan variedad y estímulos constantes.

Jugadores logrados: Estos usuarios se enfocan en alcanzar objetivos y cumplirlos. Les gusta el sentido de superación personal y progreso. Alcanzan metas, desbloquean niveles, obtienen insignias y reciben reconocimientos por sus logros como motivación.

Jugadores inmersivos: Los usuarios se involucran emocionalmente con la narrativa y los personajes cuando ingresan al mundo virtual del juego. Buscan una experiencia envolvente y emocionante que les permita sentirse parte de una historia y experimentar aventuras mientras juegan.

Es importante tener en cuenta que los jugadores pueden tener una variedad de características y preferencias y que no todos se adaptan estrictamente a un solo perfil. Al planificar la gamificación, es importante tener en cuenta la diversidad de perfiles de los jugadores y proporcionar una variedad de elementos y opciones para satisfacer sus necesidades e intereses. Para mantener el interés y la participación de los diferentes perfiles de jugadores, es útil utilizar técnicas de

personalización y ofrecer diferentes rutas y niveles de dificultad.

Dinámicas

Es la parte más abstracta. Según Dorado (2019), la dinámica es el contexto o la intriga que hace que el jugador se involucre. Se relacionan con los deseos fundamentales de las personas, que incluyen narrativas, emociones, progresión, restricciones y relaciones sociales.

Por ejemplo, el miedo o la frustración de no ser el primero, junto con las ganas de autosatisfacción, impulsan a los estudiantes a avanzar. Se los puede separar en dos categorías:

Recompensa: se relaciona con el beneficio que el jugador obtiene por su esfuerzo y se busca que el jugador lo haga más veces. Aunque la gamificación suele basarse en un sistema de puntos, es fundamental que sean atractivas para el jugador.

Dependiendo del nivel de dificultad y resolución del participante, se pueden crear varias recompensas. Las recompensas se distribuirán en un orden que motive al jugador: posicionamiento, acceso, poder y, por último, material tangible. buscando un equilibrio entre los impulsos internos y externos.

Existen varios tipos de recompensas:

Recompensas fijas: fomentan la lealtad al juego/tarea al saber de antemano qué premio se recibirá.

Las ganancias aleatorias motivan al jugador porque no está seguro de qué tipo de premio recibirá. La dopamina se activa.

Recompensas inesperadas: el participante recibe una bonificación inesperada, lo que lo anima a continuar.

Las recompensas sociales: son recompensas que se obtienen de los demás compañeros mientras juegan.

El estatus del jugador motiva al jugador a alcanzar un puesto superior al de los demás. Se siente motivado por ser respetado y reconocido. Como resultado, se utiliza un sistema de clasificación basado en niveles

Logros: Resolver un problema produce satisfacción personal. Por lo tanto, es crucial que los maestros diseñen los juegos con un input un poco superior al del estudiante para que sean difíciles de resolver pero asequibles. Es recomendable que los jugadores tengan la oportunidad de mostrar sus logros.

Expresión (o autoexpresión): los videojuegos permiten a los jugadores crear un avatar que pueden personalizar a su gusto y recibir recompensas virtuales.

Competición: es bueno que un estudiante o estudiante quiera esforzarse y superar a sus compañeros. Pero necesitamos establecer una competencia saludable en la que todos se recompensen según su desempeño. El profesorado discutirá cómo equilibrar la competición y la colaboración.

Altruismo: es el acto de ayudar a los demás sin esperar nada a cambio. La gamificación fomenta la motivación, ya que recibir un regalo de un compañero te hace querer seguir y devolverlo.

Son regalos sorprendentes y satisfactorios.

Mecanismos

Las mecánicas de un juego son esos elementos, técnicas o reglas que motivan a los jugadores y nos ayudan a lograr nuestra meta. En él se podrían aplicar varias mecánicas a la misma dinámica (Chaves-Yuste, 2019), y podemos usar el feedback y el sistema de puntos para ver cómo avanzan los estudiantes. Hay una variedad de mecánicas: competición, recopilación, colaboración, equilibrio o desafío

Según Cortizo-Pérez et al. (2018), los elementos clave son:

Puntos: Si un jugador obtiene puntos que se pueden convertir en premios, estatus o nuevos mundos, se esfuerza más en resolver problemas.

Niveles: la dificultad y el estatus pueden aumentar según el conocimiento que adquieren.

Premios: el maestro puede crear una acreditación, ya sea virtual o física, como un trofeo, un diploma o una medalla. El jugador se sentirá más motivado a seguir avanzando porque su trabajo será reconocido.

Clasificaciones: el deseo de superación del jugador de verse en las primeras posiciones lo hará trabajar más duro para conseguirlo. A pesar de que se tomará precauciones para fomentar la competencia.

Retos y misiones: son buenos para juegos en los que varios grupos compiten entre sí para resolver el mismo problema. Es recomendable crear una recompensa al final de cada desafío, o incluso medallas o insignias, que también pueden ser entregadas durante el recorrido, como se explicará en el siguiente apartado.



El uso de estas mecánicas es interesante porque los objetivos finales son a largo plazo y resulta complicado para los estudiantes motivarse con ellos. Por otro lado, dividir el objetivo final en pequeños desafíos aumenta la motivación de los estudiantes para lograrlo.

Componentes del juego

Las acciones son muy concretas cuando se utilizan los componentes o recursos para diseñar la tarea. Los elementos más notables según la clasificación de Hunter (2018) son:

Logros: los objetivos logrados representan la ganancia.

Los avatares: son los jugadores que están caracterizados virtualmente. Algunas aplicaciones te permiten mejorar tu personaje a medida que subes de nivel y agregas más accesorios. Los juegos con avatares mejoran la conexión con tu personaje.

Conflictos con el jefe: desafíos para llegar a un nivel superior.

Colecciones: Objetos que el jugador puede acumular para intercambiarlos por beneficios.

Bienes virtuales: son objetos que se pueden ganar y usar durante los juegos. Se agregan a los avatares y se obtienen superando niveles.

Combate: Disputa (pacífica) entre dos jugadores para superar el mismo trabajo.

Niveles: Cada nivel tiene una complejidad específica.

El nivel y la complejidad aumentarán a medida que el jugador desarrolle más habilidades. Este componente permite una motivación a corto plazo y continua.

Se recomienda que los primeros niveles sean asequibles, donde se enseñe el mecanismo del juego y se aumente gradualmente la dificultad a medida que se avanza. De la misma manera, los nombres de cada uno de ellos pueden ayudarlo a comprender el contexto:

Desbloqueo de contenidos: cuando un jugador ha superado un nivel, puede desbloquear el siguiente juego.

Recompensas: es una ocasión para compartir recompensas.

Conquistas: Los desafíos que resolverá el jugador se conocen como conquistas.

Tablas de clasificación: Cada jugador recibirá una posición en la clasificación en función de sus logros. Estas tablas de clasificación son fáciles de ver visualmente y fáciles de entender. Es posible dividir o segmentar las clasificaciones para mantener motivados a los jugadores más sociales y competitivos. Por ejemplo, se pueden dividir en:

En general: Son las que incluyen a todos los participantes.

Entre amigos: con jugadores que se reconocen

Por tiempo: En función de logros particulares

Por usuarios: solo un número limitado de jugadores aparecen por encima y por debajo. No el listado completo.

Insignias (medallas o trofeos): objetos o representaciones que indican los logros que ha alcanzado un jugador. Es fascinante que el jugador las obtenga durante el recorrido, en lugar de solo al final del juego, como

recompensas por el progreso. Si no, su interés puede acabar cuando obtenga la insignia final.

Además, este componente permite al creador del juego diseñar una variedad de insignias relacionadas con las diversas competencias que se quieran trabajar, como el buen ayudante, la medalla del orden, la insignia por completar el primero o la idea más creativa.

Puntos: Se define como uno de los componentes más utilizados y se encuentra en unidad de medida. Cuantos más puntos obtenga el jugador, más puede avanzar de nivel o cambiarlos por recompensas.

Estos puntos se obtienen cuando el jugador cumple con metas u objetivos, lo que ayuda al jugador a orientarse en el juego. El sistema de puntos es interesante porque permite al jugador comenzar el juego con una cantidad inicial, simplemente como recompensa por comenzar y para mantenerlo motivado. Hay varios tipos de puntos.

Los puntos de experiencia: se basan en la participación de los jugadores.

Puntos compensables: estos puntos también se pueden obtener a través de la experiencia, pero también se pueden cambiar por otras recompensas reales.

Puntos sociales: se obtienen al trabajar en equipo.

Proceso de instrucción

El término "proceso de enseñanza" se refiere al conjunto de acciones y estrategias que emplea un maestro para transmitir conocimientos, habilidades y valores a sus alumnos. Es un proceso interactivo que implica planificar, llevar a cabo y evaluar actividades educativas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Por lo general, el proceso de enseñanza consta de los siguientes pasos:

Planificación: En esta etapa, el educador establece los objetivos educativos, selecciona los contenidos pertinentes y decide las estrategias pedagógicas que utilizará. Además, determina los materiales y recursos necesarios para el proceso de enseñanza.

Presentación: En esta fase, el maestro presenta las ideas, la información o las habilidades utilizando métodos y recursos apropiados. Para facilitar la comprensión y atraer el interés de los

Participación activa: Los estudiantes participan activamente en el proceso de enseñanza en esta etapa. Pueden discutir en grupos, resolver problemas, investigar o participar en debates. El objetivo es aumentar la participación de los estudiantes y su capacidad para pensar críticamente.

Retroalimentación: Tanto durante la enseñanza como durante las actividades, el maestro les da a los estudiantes comentarios constantes. ofrece comentarios sobre el desempeño, corrige errores y refuerza las cosas buenas. La retroalimentación ayuda a los estudiantes a comprender sus progresos y áreas de mejora.

Evaluación: En esta etapa, el maestro evalúa el progreso y los logros de los estudiantes. Puede evaluar trabajos, proyectos, presentaciones o discusiones. La evaluación proporciona información sobre cómo mejorar el proceso de enseñanza y permite verificar si se han alcanzado los objetivos educativos.

Adaptación y ajuste: El maestro puede ajustar y adaptar su método de enseñanza basándose en los resultados de la evaluación. Puede cambiar el enfoque, encontrar áreas que requieren más atención o implementar

ajustes para satisfacer las necesidades específicas de los estudiantes.



Según el contexto educativo y las necesidades de los estudiantes, el proceso de enseñanza es adaptable y dinámico. El maestro debe ser un facilitador del aprendizaje, promover la participación activa de los estudiantes y crear un entorno favorable al crecimiento y desarrollo académico.

Los fundamentos del proceso de enseñanza

Varios principios guían el proceso de enseñanza. Estos principios brindan una base sólida para facilitar el aprendizaje y maximizar el desarrollo académico y personal de los estudiantes. Estos son algunos principios clave del proceso de enseñanza:

Principio de aprendizaje activo: Promueve que los estudiantes participen activamente en el proceso de enseñanza a través de actividades prácticas, debates, resolución de problemas y proyectos. El aprendizaje activo promueve la construcción activa del conocimiento y la comprensión profunda.

Principio de relevancia: El objetivo es establecer vínculos significativos entre los contenidos y las experiencias de vida de los estudiantes. Los contenidos deben estar relacionados con los intereses, experiencias y necesidades de los estudiantes para motivarlos y facilitar la transferencia del aprendizaje a situaciones de vida real.

Principio de individualización: Los estudiantes tienen diferentes estilos de aprendizaje, ritmos de progreso y necesidades, como es bien sabido. El proceso de enseñanza se adapta a las características individuales de los

estudiantes, ofreciendo apoyo y desafíos adecuados para maximizar su aprendizaje.

Principio de retroalimentación y evaluación formativa: Los estudiantes reciben comentarios constantes sobre su desempeño y progreso. La retroalimentación debe ser específica, constructiva y orientada al crecimiento para ayudar a los estudiantes a identificar sus fortalezas y áreas de mejora. La evaluación formativa se utiliza para evaluar el aprendizaje y modificar las estrategias de enseñanza.

Principio de diversidad y equidad: Se valora y respeta la diversidad de los estudiantes, reconociendo sus diferencias culturales, lingüísticas, sociales y de habilidades. Se busca crear un ambiente inclusivo donde todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para aprender y participar.

Principio de motivación intrínseca: Reconocer las diferencias culturales, lingüísticas, sociales y de habilidades de los estudiantes valora y respeta la diversidad. Se espera que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para aprender y participar en un ambiente inclusivo.

Principio de construcción del conocimiento: Se fomenta la construcción activa del conocimiento, en la que los estudiantes no solo adquieren conocimiento, sino que también lo procesan, lo relacionan con otros conocimientos y construyen significado. El proceso de aprendizaje involucra la resolución de problemas, la reflexión y el pensamiento crítico.

Estos principios son esenciales para guiar el diseño y la implementación

de estrategias educativas exitosas. Los maestros pueden promover el desarrollo integral de los estudiantes y crear entornos de aprendizaje enriquecedores siguiendo estos principios.

Tipos de proceso de enseñanza

De acuerdo con los objetivos, las características de los estudiantes y el contexto educativo, hay una variedad de enfoques y métodos de enseñanza que se pueden implementar. Algunos de los tipos de enseñanza más comunes son los siguientes:

Enseñanza directa: Este tipo de enseñanza implica que el maestro transmite directamente el conocimiento. El maestro presenta la información de manera estructurada y sistemática, y los estudiantes la absorben de manera pasiva a través de explicaciones, demostraciones y ejemplos. Se enfoca en la instrucción y la transferencia efectiva de conocimientos.

1. Aprendizaje basado en proyectos: Con este enfoque, los estudiantes participan en proyectos o tareas reales que requieren el uso de conocimientos y habilidades en contextos prácticos. El aprendizaje activo, la autonomía y el pensamiento crítico se fomentan cuando los estudiantes investigan, colaboran, resuelven problemas y presentan sus resultados.

2. Aprendizaje colaborativo: En este tipo de enseñanza, los estudiantes trabajan en grupos o equipos para

lograr objetivos compartidos. Los estudiantes son incentivados a interactuar, discutir y trabajar juntos, lo que facilita el intercambio de ideas, la construcción conjunta de conocimientos y el desarrollo de habilidades sociales.

3. Aprendizaje basado en casos: Con este método, los estudiantes comprenden conceptos y aplican conocimientos en contextos específicos analizando casos o situaciones de la vida real. Utiliza casos prácticos para enseñar el pensamiento crítico, el razonamiento y la resolución de problemas.

4. Aprendizaje autónomo: Los estudiantes participan activamente en este tipo de proceso de enseñanza. Utilizando recursos y métodos de aprendizaje autodirigidos, tienen la libertad y la responsabilidad de investigar y aprender por sí mismos. El maestro guía y facilita el proceso de aprendizaje.

5. Aprendizaje invertido (flipped learning): Este método permite a los estudiantes adquirir el conocimiento teórico fuera del salón de clases a través de recursos como videos, lecturas o actividades en línea. Se concentra en actividades prácticas, discusiones y aplicaciones del conocimiento en clase. El orden tradicional de enseñanza se invierte, lo que permite un aprendizaje más activo y personalizado.

Estos solo son algunos ejemplos de los tipos de procesos de enseñanza que se pueden utilizar. Según las necesidades, características y objetivos de aprendizaje de los estudiantes, con frecuencia se combinan diferentes enfoques. El contexto educativo y los objetivos específicos que se quieran lograr determinarán el tipo de proceso de enseñanza que se elija.

A lo largo de la historia de la educación han surgido importantes pensadores, científicos de la materia, que han creado teorías que sirven de soporte para la labor educativa, la cual debe descansar en pilares como los ofrecidos por:

John Dewey: El filósofo y pedagogo estadounidense Dewey defendió una educación centrada en la experiencia y la participación activa de los estudiantes. Su filosofía educativa se basaba en la idea de que el aprendizaje debe ser relevante, práctico y relacionado con la vida diaria de los estudiantes. La gamificación puede proporcionar a los estudiantes un entorno de aprendizaje experiencial y activo al involucrarlos en actividades y desafíos.

Jean Piaget: Un psicólogo suizo llamado Piaget creó una teoría del desarrollo cognitivo que destaca la importancia del juego para el aprendizaje de los niños. El juego, según Piaget, permite a los niños explorar y construir conocimientos a través de la interacción con el mundo que los rodea. En este sentido, la gamificación en la educación puede aprovechar el elemento lúdico para fomentar la motivación de los estudiantes, la experimentación y el pensamiento crítico.

Lev Vygotsky: Vygotsky fue un psicólogo y filósofo ruso que desarrolló

la teoría sociocultural del aprendizaje, que enfatiza la importancia de la interacción social y el contexto cultural para el desarrollo cognitivo. El aprendizaje se produce a través de la colaboración y la zona de desarrollo próxima, que es la distancia entre lo que el estudiante puede hacer por sí solo y lo que puede hacer con la ayuda de un compañero o un facilitador, según Vygotsky. En un contexto de aprendizaje compartido, la gamificación puede fomentar la colaboración, la interacción social y la resolución de problemas.

Estos son solo algunos ejemplos de cómo la gamificación se ha fundado filosóficamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Otros escritores y enfoques, como Paulo Freire, Jerome Bruner y Seymour Papert, también han ayudado a incorporar la gamificación en la educación con sus teorías. Es importante tener en cuenta que las bases filosóficas de la gamificación pueden variar según cada persona.

La base epistemológica de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje se basa en cómo se construye el conocimiento y cómo se adquieren habilidades y competencias a través de la participación activa y la experiencia. A continuación se enumeran algunos autores y perspectivas epistemológicas relevantes para esta base:

Constructivismo:

Jean Piaget afirmó que el conocimiento se desarrolla a través de la interacción activa entre una persona y su entorno. Él cree que los estudiantes deben participar activamente en el proceso de aprendizaje y construir su propio conocimiento mediante la resolución de problemas y la exploración. La

gamificación puede crear un entorno de aprendizaje interactivo que promueve la construcción activa del conocimiento.

Lev Vygotsky: Vygotsky enfatizó que la interacción social es importante y que la mediación juega un papel importante en el proceso de aprendizaje. Él sostiene que el aprendizaje ocurre en la "zona de desarrollo próximo", donde los estudiantes pueden aprender a través de la ayuda de otras personas más calificadas. La gamificación puede promover la construcción social del conocimiento al permitir que los estudiantes trabajen juntos y compartan sus conocimientos.

Aprendizaje Situado:

La teoría del aprendizaje situado fue creada por Jean Lave y Etienne Wenger, quienes enfatizan la importancia del contexto y la participación activa en comunidades de práctica. Según ellos, el aprendizaje ocurre a través de la participación en situaciones reales y significativas. La gamificación puede crear un entorno de aprendizaje inmersivo que fomente la transferencia de habilidades y conocimientos a contextos prácticos. También puede simular situaciones reales.

Aprendizaje Experiencial:

El modelo de aprendizaje experiencial propuesto por David Kolb consta de cuatro pasos: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa. Él sostiene que el aprendizaje efectivo requiere la

reflexión sobre la experiencia y la aplicación activa del conocimiento. La gamificación puede facilitar el aprendizaje basado en la experiencia al proporcionar experiencias específicas y oportunidades para la reflexión y la experimentación activa.

Estos solo son algunos ejemplos de cómo la gamificación se ha fundamentado epistemológicamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las perspectivas epistemológicas pertinentes también pueden ser proporcionadas por otros métodos, como el enfoque sociocultural de Vygotsky y el enfoque de la teoría de la actividad de Engeström.

La gamificación como base pedagógica-didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje se basa en cómo se diseñan y llevan a cabo las prácticas educativas para fomentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo de los estudiantes. Estos son algunos autores y métodos pedagógicos-didácticos relevantes para esta base:

Teoría del Aprendizaje Significativo:

David Ausubel propuso la teoría del aprendizaje significativo, que se centra en la importancia de relacionar el nuevo conocimiento con el conocimiento previo y relevante que los estudiantes ya tienen. Él sostiene que cuando los nuevos conceptos se integran de manera significativa en la estructura cognitiva existente, los aprendizajes se consolidan. La gamificación puede facilitar el aprendizaje significativo al proporcionar un contexto atractivo y motivador para relacionar los conceptos nuevos con los conocimientos previos.

Pedagogía del Aprendizaje Activo:

John Dewey, defendió la pedagogía del aprendizaje activo, que implica a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje a través de la experimentación, la reflexión y la resolución de problemas. Él sostiene que el aprendizaje debe basarse en la experiencia real y ser relevante para la vida de los estudiantes. La gamificación puede fomentar la experimentación y la participación activa en el aprendizaje, lo que crea un entorno de aprendizaje dinámico y participativo.

Modelo de Diseño Instruccional:

Robert Gagné: Gagné creó un modelo de diseño instruccional que enfatiza la importancia de la motivación y la participación activa en el proceso de aprendizaje. Él sostiene que los estudiantes deben ser motivados y estimulados a participar activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La gamificación puede fomentar la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes mediante la inclusión de elementos lúdicos, desafíos y recompensas.

Estos son solo algunos ejemplos de cómo la gamificación se ha fundamentado didácticamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Otros enfoques, como la pedagogía crítica, el enfoque por proyectos y el aprendizaje cooperativo, también pueden ofrecer puntos de vista pertinentes en esta base.

La gamificación tecnológica se basa en el uso de la tecnología como herramienta para crear entornos de aprendizaje interactivos y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Estos son algunos autores y enfoques tecnológicos relevantes para esta base:

Aprendizaje en entornos virtuales:

Seymour Papert: Papert fue un defensor del constructivismo y creó el término "construccionismo", que enfatiza la construcción y manipulación de objetos digitales para aprender. Él cree que las tecnologías como los entornos virtuales y la programación pueden permitir que los estudiantes creen, experimenten y exploren de forma interactiva. La gamificación puede aprovechar los entornos virtuales para crear experiencias de aprendizaje inmersivas y participativas.

Teoría del flujo:

Mihály Csikszentmihalyi desarrolló la teoría del flujo, que describe un estado ideal de inmersión y participación en una actividad. Él afirma que cuando los estudiantes están completamente involucrados en una tarea difícil pero factible, experimentan el flujo. La gamificación puede utilizar herramientas tecnológicas como marcadores de rendimiento, progresión en niveles y retroalimentación instantánea para crear un entorno de aprendizaje que fomente el flujo y la participación de los estudiantes.

Aprendizaje móvil:

Mike Sharples: Sharples es un investigador en el campo del aprendizaje móvil y apoya el uso de dispositivos móviles y tecnologías ubicuas en la educación. Él afirma que los dispositivos móviles permiten a los estudiantes acceder a información y recursos en cualquier momento y lugar, lo que hace que los dispositivos móviles sean capaces de ofrecer oportunidades de aprendizaje adaptables y contextualizadas. La gamificación móvil puede utilizar estas tecnologías para proporcionar experiencias de aprendizaje basadas en ubicación,

desafíos y recompensas adaptadas a los contextos individuales de los estudiantes.



Realidad aumentada y realidad virtual:

Thomas W. Malone: Malone ha estudiado cómo la realidad virtual y la realidad aumentada se pueden utilizar para el aprendizaje. Él afirma que estas tecnologías pueden permitir a los estudiantes explorar y experimentar en entornos virtuales y aumentar la inmersión y la interactividad en el proceso de aprendizaje. Para crear experiencias de aprendizaje emocionantes y estimulantes, la gamificación puede combinar elementos de juego con realidad aumentada o virtual.

Estos son solo algunos ejemplos de cómo la gamificación se ha fundamentado tecnológicamente en el proceso educativo. El aprendizaje adaptativo, el análisis de datos educativos y la inteligencia artificial también pueden desempeñar un papel importante en la gamificación y la integración de la tecnología en la educación.

Es importante tener en cuenta que la elección y el uso de tecnologías para la gamificación deben estar respaldados por una comprensión sólida de los objetivos educativos y las necesidades de los estudiantes.

El sistema educativo ecuatoriano está experimentando cambios y transformaciones, ya que se están implementando nuevas políticas y reformas con el fin de mejorar la calidad y equidad de la educación. Las instituciones educativas deben adaptarse a estas nuevas circunstancias y dificultades. Deben asegurarse de que su enfoque pedagógico y sus prácticas educativas estén en consonancia con las nuevas demandas del

sistema educativo. La educación actual se enfrenta al reto de brindar una educación de alta calidad, inclusiva y pertinente a sus estudiantes, valorando y fortaleciendo su identidad cultural y lingüística, y preparándolos para enfrentar los desafíos y oportunidades del mundo globalizado del siglo XXI. Para lograr esto, se necesita el respaldo jurídico adecuado, que se encuentra en:

Constitución de la República del Ecuador (2008),

Art. 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa., al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les corresponda por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

Ley Orgánica Reformatoria de la Ley Orgánica de educación intercultural (2021)

Art. 2.- Principios. - La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

f) Desarrollo de procesos. - Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes. Como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la ley.

Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación:

Art. 141 Son Deberes de los Alumnos:

e.- Rendir las pruebas de evaluación con honestidad y con sujeción al horario determinado por las autoridades.

Calidad y calidez. -Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes.

También es necesario referirse al Plan Nacional del Buen Vivir, que pasó a denominarse Plan Toda una Vida, que en lo pertinente dice:

TÍTULO II

Derechos del buen vivir Sección quinta: Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a

lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

TÍTULO VII

Régimen del buen vivir

Capítulo Primero: Inclusión y Equidad Sección primera-Educación.

Art. 340.- El sistema nacional de inclusión y equidad social es el conjunto articulado y coordinado de sistemas, instituciones, políticas, normas, programas y servicios que aseguran el ejercicio, garantía y exigibilidad de los derechos reconocidos en la Constitución y el cumplimiento de los objetivos del régimen de desarrollo.

El sistema se articulará al Plan Nacional de Desarrollo y al sistema nacional descentralizado de planificación participativa; se guiará por los principios de universalidad, igualdad, equidad, progresividad, interculturalidad, solidaridad y no discriminación; y funcionará bajo los criterios de calidad, eficiencia, eficacia, transparencia, responsabilidad y participación.

El sistema se compone de los ámbitos de la educación, salud, seguridad social, gestión de riesgos, cultura física y deporte, hábitat y vivienda, cultura, comunicación e información, disfrute del tiempo libre, ciencia y tecnología, población, seguridad humana y transporte.

**Código de la niñez y adolescencia los niños,
niñas y adolescentes como sujetos de derechos
Título III derechos, garantía y deberes**

**Capítulo III DERECHOS RELACIONADOS CON EL
DESARROLLO**

Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y, Art. 38.-Objetivos de los programas de educación. La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes

y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial,
¿en un entorno lúdico y afectivo; g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

Art. 64.- Deberes. - Los niños, niñas y adolescentes tienen los deberes generales que la Constitución Política impone a los ciudadanos, en cuanto sean compatibles con su condición y etapa evolutiva. Están obligados de manera especial.

2.8 Respetar los derechos y garantías individuales y colectivas de los demás.

4. Cultivar los valores de respeto, solidaridad, tolerancia, paz, justicia, equidad y democracia; 5. Cumplir sus responsabilidades relativas a la educación.

METODOLOGÍA EMPLEADA EN LA INVESTIGACIÓN

El estudio actual es cualitativo, lo que permitió obtener información adicional a partir de las opiniones y percepciones de las autoridades concededoras del problema. Esto ayudó a descubrir aspectos a fondo de la situación estudiada y proporcionó una guía general para proponer una solución al problema.

Modalidad de la investigación

Se utilizó la investigación bibliográfica y documental para explorar y analizar las ideas y conceptos propuestos por varios autores en relación con los temas del proyecto. La gamificación, los juegos en la era digital, el proceso de enseñanza-

aprendizaje y las metodologías de enseñanza fueron algunos de estos temas; estas aportaciones teóricas brindaron una visión general y orientación sobre las diversas implicaciones y elementos pertinentes a tener en cuenta al abordar la problemática.

Además, se llevó a cabo una investigación explicativa para evaluar cómo la gamificación afecta la educación digital de los estudiantes. Este enfoque permitió obtener información detallada observando las percepciones de los participantes y la realidad estudiada, lo que permitió establecer las relaciones entre las variables analizadas.

Como se limitó a observar la situación problemática sin alterar las variables estudiadas, este estudio se llevó a cabo como un tipo de investigación no experimental. Se consideró una investigación transversal en términos de tiempo porque la información se recopiló en un solo momento y no se examinaron datos históricos. La investigación se llevó a cabo mediante el método inductivo-deductivo. Debido a que el estudio se centró en el análisis de una situación específica que se encontró en los procesos de educación digital de los estudiantes, se utilizó el enfoque inductivo. La observación de esta situación proporcionó información relevante para llegar a conclusiones generales que podrían servir como referencia para estudios similares en otras instituciones educativas en Ecuador.

Además, la investigación se llevó a cabo utilizando el método deductivo porque se revisó y analizó primero la información teórica disponible. Esto permitió un análisis general de la situación y una comprensión de los elementos pertinentes, lo que llevó a conclusiones específicas sobre el problema local.

Para obtener información adicional y detallada, se utilizó una técnica de investigación cualitativa llamada entrevista.

La investigación se llevó a cabo mediante el uso de un cuestionario y un conjunto de preguntas no estructuradas para las entrevistas. Esta decisión se tomó para obtener la mayor cantidad de información posible sobre las opiniones de los expertos.

Resultados y Discusión

Los resultados de las entrevistas con expertos en educación básica superior indican que todos están de acuerdo en que la gamificación es crucial para el proceso de enseñanza-aprendizaje. La mayoría de los profesionales que participaron en la encuesta están de acuerdo en que la gamificación es una estrategia útil y útil para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes.

En primer lugar, reconocen que la gamificación puede ser un componente crucial para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y aumentar la participación de los estudiantes en el aula. La incorporación de elementos lúdicos y mecánicas de juego en las actividades académicas hace que los contenidos sean más atractivos y estimulantes para los estudiantes, lo que puede aumentar su participación activa y su interés por aprender.

En segundo lugar, los expertos son conscientes de que la gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades como la resolución de

problemas, el pensamiento crítico y la colaboración. Los maestros entrevistados creen que las actividades gamificadas, que involucran desafíos y trabajo en equipo, pueden promover un aprendizaje más significativo y el crecimiento integral de los alumnos.

A pesar de reconocer la importancia de la gamificación, algunos maestros que participaron en la encuesta dijeron que no tenían experiencia o conocimiento en el uso de estas herramientas en el aula. Esto indica que es necesario brindarles capacitación y orientación para comprender cómo implementar la gamificación de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas.

La mayoría de los maestros están dispuestos a recibir una guía que les proporcione los conocimientos y estrategias necesarios para utilizar la gamificación de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta guía les proporcionaría las herramientas y el apoyo necesarios para crear actividades gamificadas que se ajusten a los objetivos de aprendizaje y se adapten a las necesidades de sus estudiantes.

Los resultados de las entrevistas muestran que los maestros de educación básica valoran el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, a pesar de saber poco sobre estas herramientas de gamificación, están claramente dispuestos a recibir capacitaciones que les permita aprender y utilizar estas herramientas de gamificación de manera efectiva. La capacitación y el apoyo en esta materia pueden desempeñar un papel importante en el enriquecimiento de sus prácticas pedagógicas y en la creación de una experiencia educativa más motivadora y significativa para sus

estudiantes



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LAS TÉCNICAS DE LA INVESTIGACIÓN

Los maestros de educación básica consultados coinciden en que la gamificación es importante para mejorar el aprendizaje. Se cree que la gamificación puede aumentar la motivación y la participación de los estudiantes, lo que puede resultar en un aprendizaje más significativo y participativo.

A pesar de comprender la importancia de la gamificación, muchos maestros afirman tener un conocimiento y experiencia limitados en el uso de estas herramientas en el aula. La falta de familiaridad con la gamificación puede hacer que sea menos efectiva su implementación y potencialmente mejorar la experiencia educativa de los estudiantes.

Los maestros están muy dispuestos a recibir capacitaciones que les proporcionen los conocimientos y técnicas necesarios para incorporar la gamificación en sus prácticas pedagógicas, lo que redundará en beneficio para maximizar el potencial de la gamificación en el proceso educativo.

Dados estos hallazgos, los lectores que quieran mejorar los procesos de interaprendizaje deben buscar programas de capacitación y participar en talleres especializados en gamificación para docentes de educación básica superior. Estos programas deben abordar los fundamentos teóricos de la gamificación y dar ejemplos y herramientas para su aplicación en el aula. La capacitación debe ser continua y adaptada a las necesidades únicas de los instructores.



Es necesario fomentar el intercambio de experiencias y buenas prácticas entre educadores que ya han implementado la gamificación en sus clases y aquellos que están interesados en hacerlo. Los grupos de trabajo y las comunidades de aprendizaje pueden permitir que los maestros compartan sus experiencias, problemas y soluciones. Esto enriquece el conocimiento colectivo y mejora la aplicación efectiva de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La gamificación se ha convertido en una estrategia revolucionaria y efectiva para aumentar la motivación en el aprendizaje. La inclusión de elementos lúdicos y mecánicas de juego en las actividades educativas pueden hacer que el entorno sea más atractivo y estimulante para los estudiantes, despertando su interés y compromiso con los contenidos académicos; también se ha convertido en una necesidad proporcionar a los docentes una herramienta útil para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje con sus estudiantes. Mediante la gamificación los educadores cuentan con un abanico de recursos, estrategias y que les permitan diseñar experiencias de aprendizaje más dinámicas, interactivas y atractivas; también el docente debe, autodidactamente, aprender el uso efectivo de la gamificación, para obtener el conocimiento necesario y coherente, alineado con los objetivos de aprendizaje. La actualización en este sentido es indispensable, los alumnos del siglo XXI como nativos de la tecnología requieren docentes muy capacitados, que puedan estar a la altura de las demandas laborales y de competencias holísticas contemporáneas.

Finalmente, se puede tener un impacto significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje si se consideran las actividades basadas en la gamificación. Se espera que los estudiantes experimenten una mayor

motivación y compromiso con sus estudios, lo que podría traducirse en un mejor desempeño académico, una mayor retención de información y un desarrollo de habilidades clave para su futuro. Con el objetivo de enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes y promover su desarrollo integral, se espera que los estudiantes experimenten un mayor interés por aprender, mejorar el rendimiento académico, la participación en clase y el interés por aprender, para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes y promover su desarrollo integral, proporcionar un recurso útil y valioso para mejorar la experiencia educativa y promover un ambiente de aprendizaje más atractivo y enriquecedor.

Un proyecto educativo llamado "Propuesta de actividades basadas en el uso de herramientas de gamificación para fortalecer la motivación en el aprendizaje" está destinado a abordar el desafío de mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Para hacer que el aprendizaje sea más atractivo, participativo y significativo para los estudiantes, la guía busca incorporar principios de gamificación en el diseño de actividades y materiales educativos, aprovechando elementos lúdicos y mecánicas propias de los juegos.

Planificar Gamificación en Kahoot

En el aula, el docente a través de una computadora y un proyector, va a enfocar una pantalla en la que se mostrará la pregunta, y el estudiante desde su dispositivo podrá elegir la respuesta correcta. Las plataformas educativas gamificadas son muchas, pues luego de la pandemia COVID se vio el crecimiento y utilización de las mismas. A manera de ejercicio pedagógico se incluye un ejercicio con la plataforma Kahoot.

Si no puede utilizar un computador, un celular o una tablet, puede utilizar las plantillas de Kahoot, descargar e imprimir de acuerdo al número de participantes, de esta forma puedan contestar a las preguntas en dicha planilla. Esta plataforma es versátil en su uso, ya que permite llevar a cabo actividades tanto de forma individual como grupal, contribuyendo al aprendizaje y fortalecimiento de los estudiantes.

Guía cómo planificar dentro de la plataforma gratuita Kahoot:

- 1.-BUSCAR TU NAVEGADOR FAVORITO
- 2.-KAHOOT.COM
- 3.-ESCOGER

kahoot.com ▾ Traducir esta página

Kahoot! | Learning games | Make learning awesome! ✓

Kahoot! is a game-based learning platform that brings engagement and fun to 100 million players every year at school, at work, and at home. Sign up for free!

[How to play Kahoot!](#) · [Study with Kahoot!](#) · [Kahoot! for schools](#) · [Kahoot! app](#)

4.-INGRESAS

5.-SIGN UP (regístrate) (ARRIBA A LA DERECHA, VERDE)

6.- TEACHER .- SCHOOL

7.-HAZ TU CUENTA, CON TU CORREO

8.- ESCOGE EL PROGRAMA GRATUITO

9.-LLENA TUS DATOS PERSONALES

10.- ARRIBA A LA DERECHA CREAR

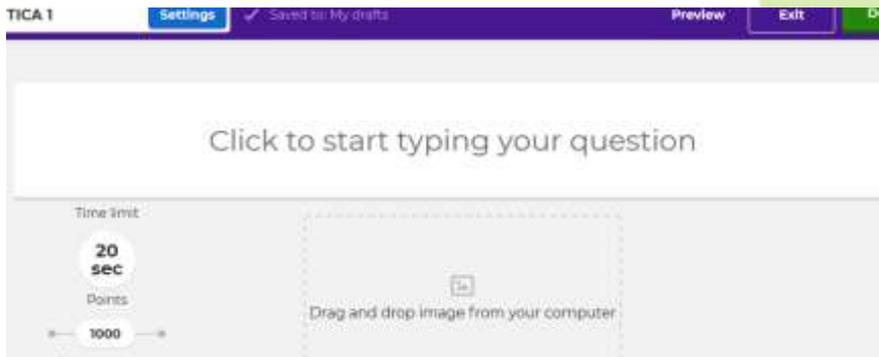
11.-CREATE.-

12.- ARRIBA A LA IZQUIERDA PON EL TÍTULO DE TU CREACIÓN

Enter kahoot title...

Settings

13.-UNA VEZ LLENO, HAZ CLICK EN HACER PREGUNTAS



14.-UNA VEZ CONCLUIDA LA PRIMERA PREGUNTA, ARRIBA A LA IZQUIERDA ADD QUESTION



15.- ESCOGEMOS VERDADERO O FALSO

16.- AL TERMINAR LA PRUEBA, ARRIBA A LA DERECHA, DONE



17.-SEE ALL ABAJO, SE PUEDE VER O EDITAR EL JUEGO

A) TEACH

Play a live game together with learners over video or in class

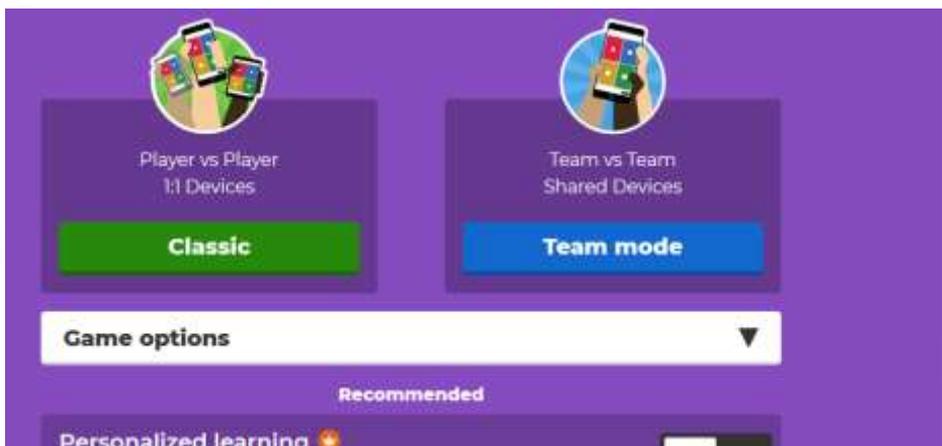
Juega un juego en vivo junto con los alumnos por video o en clase

B) ASSIGN.-

Assign a challenge game to learners who play it at their own pace

Asigna un juego de desafío a los alumnos que lo juegan a su propio ritmo.

18.-ESCOJO TEACH PORQUE ES PARA ENSEÑAR



CLASSIC JUGADOR INDIVIDUAL POR JUGADOR INDIVIDUAL,
TODOS CONTRA TODOS.

TEAM MODE.- COOPERATIVO ENTRE (3) COMPETITIVO CON
LOS OTROS GRUPOS

19.-COMPARTIR:

DESCARGAR E INSTALAR LA APP KAHOOT PARA TELEFONO,
TABLE. LAPTOP COMPUTADORA POR LA PAGINA. LOS
ALUMNOS INGRESAR POR KAHOOT.COM, JUGAR
AL ESTUDIANTE LE SOLICITA LA EDAD, PIN Y NOMBRE. OK.

LISTO

ESPERAS QUE INGRESEN TODOS. AHORA SI A EMPEZAR ...!

Join at **www.kahoot.it** or with the **Kahoot! app**
with Game PIN:

987103

Referencias Bibliográficas

Gómez, M. D., & Cuña, A. D. (2017). Estrategias de intervención en conductas disruptivas.

Educação Por Escrito, 8(2), 278.

Recuperado el 22 de octubre de 2020, de

<https://doi.org/10.15448/2179->

8435.2017.2.27976

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista

Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*.

México: McGrawHill.

Hunter, W. &. (2018). Gamificar: El uso de los elemnetos

del juego. *Mahidol University International*

College y Sichuan International Studies

University, College of, 11.

LOEI. (2017). *De los derechos y obligaciones de las madres*,

padres y/o representantes legales. Obtenido de
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_L_OEI_codificado.pdf

Editex. Mekler, E. D. (2019). Investigating the Effects of Gamification on Student Engament and Learning in a Flipped Classroom. 23.

Ordoñez 2022, universidad salesiana Ecuador-Cuenca,
[html/chromeextension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf](http://chromeextension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf)

Ortiz-Colon et al 2017, Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión,
<https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/>

Parreño, C. G. (2021). *Gamificaciòn en la educación digital, blog interactivo.* Guayaquil: Repositorio UG.

Sánchez Pacheco Carlos. (2020). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Docentes 2.0*, 10.

UNESCO. (2017a). Desglosar el objetivo de Desarrollo Sostenible 4. Educación 2030. *Guía*.

Recuperado el 29 de marzo de 2018, de
<http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002463/246300s.pdf>

UNESCO. (2017b). Educación para los objetivos de Desarrollo Sostenible. *Objetivos de aprendizaje*. Recuperado el 29 de marzo de 2018, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0025/002524/252423s.pdf>



Descárgalo
GRATIS

Escaneando este código QR



ISBN: 978-9942-7305-4-1

