



Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Importance of gamification in the teaching-learning process

A importância da gamificação no processo de ensino-aprendizagem

Ángela Monserrate Franco-Segovia ¹
angelamfs2@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-9429-4796>

Correspondencia: angelamfs2@hotmail.com

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 23 de junio de 2023 * **Aceptado:** 12 de julio de 2023 * **Publicado:** 04 de agosto de 2023

I. Magister en Educación, Mención Enseñanza Básica, Ecuador.

Resumen

La gamificación utiliza los juegos o mecánicas del juego, en beneficio de los estudiantes para que logren un aprendizaje que les permita construir conocimientos mediante las actividades que el juego demande, por otra parte, el docente imparte conocimientos de una forma divertida donde el estudiante se motiva por ir descubriendo nuevas cosas. El presente estudio tuvo como objetivo analizar la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En consecuencia, de la investigación se concretó que efectivamente la gamificación es importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, en los diferentes niveles educativos, porque mejoran su capacidad social, su motivación y emociones, además les proporciona mayor grado de aprendizaje por los descubrimientos que van desarrollando en el transcurso de las actividades de juego debido a la gestión educativa que se realiza.

Palabras clave: Gamificación; Proceso de enseñanza-aprendizaje; Gestión de la educación.

Abstract

Gamification uses games or game mechanics, for the benefit of students so that they achieve learning that allows them to build knowledge through the activities that the game demands, on the other hand, the teacher imparts knowledge in a fun way where the student is motivated for discovering new things. The objective of this study was to analyze the importance of gamification in the teaching-learning process. Consequently, from the research it was determined that gamification is indeed important in the teaching-learning process of students, at different educational levels, because it improves their social capacity, motivation and emotions, and also provides them with a greater degree of learning by the discoveries that are developed in the course of the game activities due to the educational management that is carried out.

Keywords: Gamification; Teaching-learning process; Education management.

Resumo

A gamificação utiliza jogos ou mecânicas de jogos, em benefício dos alunos para que eles alcancem uma aprendizagem que lhes permita construir conhecimento através das atividades que o jogo demanda, por outro lado, o professor transmite conhecimento de forma divertida onde o aluno é motivado para descobrindo coisas novas. O objetivo deste estudo foi analisar a importância da gamificação no processo de ensino-aprendizagem. Consequentemente, a partir da

pesquisa foi determinado que a gamificação é de fato importante no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, em diferentes níveis educacionais, porque melhora sua capacidade social, motivação e emoções, além de proporcionar-lhes um maior grau de aprendizagem pelo descobertas que são desenvolvidas no decorrer das atividades lúdicas devido à gestão educacional que é realizada.

Palavras-chave: Gamificação; Processo de ensino-aprendizagem; Gerenciamento de educação.

Introducción

La Gamificación permite un aprendizaje mediante la utilización del juego, descubriendo conceptos reales sobre la temática que el docente previamente ha planificado, convirtiéndolo en una vía que permite el acceso al conocimiento, mediante la adquisición de habilidades; creando destrezas en los estudiantes (Batistello & Pereira, 2019). Por ende, la gamificación motiva al estudiante, ya que es recompensado por la perseverancia y constancia puesta en las actividades que desarrolla, en tal virtud, también permite que el estudiante adquiera los conocimientos requeridos de acuerdo al contenido que se está impartiendo; cultivando el aprendizaje.

Por esta razón, la gamificación es un término que ha adquirido popularidad en los últimos años, siendo una técnica de aprendizaje que se centra en la mecánica de juegos y de entornos lúdicos que mejoran el aprendizaje del estudiante, sirve para adsorber conocimientos. Teniendo como objetivo implicar al alumno en la dinámica, mostrándolas de manera clara para potenciar sus habilidades. Además, ayuda a trabajar la motivación, el esfuerzo, la fidelización o la cooperación dentro del ámbito escolar.

Por otra parte, Casaus et al. (2020) señala que “desafortunadamente, en numerosas ocasiones se atribuye el concepto de gamificación a experiencias que solamente utilizan puntos en lugar de notas y que se combinan con insignias y clasificaciones” (p. 508). Siendo lo mencionado una experiencia de “capa fina” según términos de Marczewski (2018), lo cual hace énfasis, a que algunos docentes solo utilizan la gamificación con el fin de cumplir con una tarea o jornada laboral, mas no porque el estudiante aprenda en realidad.

Sin embargo, Ortiz et al. (2018) señala que en el entorno educativo la gamificación está siendo utilizada como una herramienta para el aprendizaje de los estudiantes en diferentes asignaturas y áreas, ayudando también en el trabajo autónomo y en el desenvolvimiento de las actitudes de los

estudiantes en lo que respecta al trabajo colaborativo, que debe de considerarse un transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Metodología

La metodología a la que responde este trabajo es a un estudio de tipo descriptivo, no experimental, Nieto (2019) señala que los estudios descriptivos se dirigen a analizar investigaciones previamente desarrolladas sobre el objeto estudiado, en este caso se han considerado investigaciones desarrolladas sobre la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje y como esta ha influenciado en los mismos, logrando fundamentar la introducción de la investigación. Por consiguiente, en el trabajo se ha propiciado establecer la concepción de gamificación, importancia, sus características, tipos y elementos que la componen.

Desarrollo

Gamificación

La gamificación es una técnica, método y estrategia que forma parte de la comprensión de elementos que hacen interesantes a los juegos y a su vez, reconoce una actividad, tarea o mensaje en un entorno de no juego y tales aspectos están dispuestos a ser transformados en dinámicas recreativas o juegos con la finalidad de que las personas adopten comportamientos útiles (Holguin, 2023).

Por otra parte, Parra y Segura (2019) definen a la gamificación como “una herramienta poderosa para ayudar a motivar a los alumnos en clase y con ello facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Consiste en el uso de elementos, diseños o estructuras de juegos en contextos no lúdicos” (p. 115).

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

De hecho, Maigua (2020) acentúa que en esta estrategia no se trata de transformar toda clase de juego habitual como distracción ya que, por medio de varias actividades se espera que los estudiantes sean motivados, estén dispuestos a aprender y no todo lo contrario, por ello, el hacer uso de métodos no monótonos traerá consigo recompensas en los mismos si los docentes toman todas las medidas necesarias antes y durante su ejecución.

Importancia de la gamificación

La gamificación en diversas investigaciones ha sido analizada viendo sus lados positivos y negativos, por tanto, en este apartado se ha tomado en consideración los lados positivos de esta, destacándose como su importancia en el ámbito educativo, es así, que la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje según López (2019), permite elevar el grado de sociabilización por la interacción ejercida entre los estudiantes, además desarrolla las conductas empáticas entre los estudiantes, de este modo se trabaja en el área emocional de ellos, resultando positiva para el área social y afectiva de los mismos.

Por consiguiente, Aguilera et al. (2020) citado por Guanotásig y Chicaiza (2021) en su trabajo de investigación demostró el potencial de la gamificación al generar interés en los estudiantes, llegando a la conclusión que “la gamificación conlleva a la mejora en las prácticas de enseñanza - aprendizaje en las distintas etapas educativas” (p. 104), es así que la gamificación resulta importante porque mejora el rol docente y el rol del estudiante en sus escenarios.

En lo que corresponde a Ardila (2019) manifiesta que, en los niveles superiores, la gamificación resulta importante, puesto que engancha los estímulos de los estudiantes y sus intereses, incrementado sus niveles de responsabilidad en el proceso de formación académica.

Características de la Gamificación

En la gamificación se exteriorizan varias características importantes y utilizables en la alternativa de apoyo en procesos de enseñanza - aprendizaje y entre ellas se encuentran las siguientes;

- Sistema externo de recompensas instantáneo
- Establece objetivos claros de aprendizaje
- Establece reglas de participación
- Define la cantidad de niveles a superar

- Da lugar a una intervención voluntaria, creativa y activa del sujeto
- Técnica de retroalimentación
- Resolución de misiones o retos
- Presenta jugadores ambiciosos, triunfadores, sociables y exploradores

Tipos de gamificación

El investigador Sánchez (2023) clasifica la gamificación en los tipos que se describen a continuación:

Gamificación superficial o de contenido: en docentes suele utilizarse en periodos cortos y puntuales en actividades como; actividad concreta.

Gamificación estructural o profunda: suele guiarse en la concentración de una programación completa, es decir, se encuentra vigente en toda la distribución de la materia.

En este sentido, se puede verificar que la gamificación es utilizada en función de los requerimientos tanto de los docentes como de los estudiantes y en dependencia de la asignatura impartida, donde influye mucho la creatividad de los docentes, en preparar sus temáticas de forma didáctica, donde el estudiante poco a poco mediante las actividades de los juegos vaya descubriendo contenidos y construyendo su aprendizaje.

Elementos de la gamificación

Conocer una serie de elementos en la gamificación ayuda a entender y analizar de forma correcta el uso del mismo en la educación y como debería de ser llevado consigo, por ende, entre ellos se localizan;

- Actividad: La actividad que se pretende diseñar es con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y se ajusta al argumento de los estudiantes para que sea demostrativa (Román, 2023).
- Contexto: Un sistema gamificado se establece por el entorno que les rodea y junto así varían las técnicas que se utilizarán.
- Competencias y habilidades: Aquí la importancia de diseñar las actividades radica en las habilidades y competencias que traiga consigo el alumnado.
- Gestión y supervisión: El docente tiene que estar dispuesto y competente para emplear la estrategia metodológica.

- Mecánicas y elementos del juego: Es trascendental instaurar y concretar los mecanismos y elementos del juego que serán manejados para poder conseguir los objetivos propuestos.

Conclusiones

La gamificación corresponde a un mecanismo que utiliza el contexto educativo en el proceso de enseñanza - aprendizaje, algunos la consideran una técnica, otros un método y también una estrategia, que utiliza como vía o medio para alcanzar un aprendizaje el juego, persiguiendo un mismo objetivo, que el estudiante adquiera conocimientos, sintiéndose motivado durante el proceso.

Utilizar la gamificación, resulta importante en diferentes niveles, porque el estudiante aparte de aprender de una forma diferente, desarrolla su habilidad social y empática, además influye positivamente en el rol docente y estudiantil, todo ello, en dependencia de la planificación previamente desarrollada para el aprendizaje.

Por consiguiente, la gamificación reúne características que permiten la efectividad de la misma, como el establecimiento claro de las recompensas a adquirir si se gana en el juego o por la cantidad de aciertos, establecimiento de las reglas y de los niveles a superar, así como motivar a los participantes, siendo ambiciosos en el juego para lograr ganar.

Referencias

1. Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84. <https://www.redalyc.org/journal/2810/281060624006/281060624006.pdf>
2. Batistello, P. y Pereira, A. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Revista científica de Arquitectura y Urbanismo*, 40(2), 31-42. <http://rau.cujae.edu.cu/index.php/revistaau/article/view/536>
3. Casaus, F. G., Muñoz, J. F. C., Sánchez, J. M., & Muñoz, M. C. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del*

- Deporte*, 1(1), 16-24. <file:///D:/DOCUM/HOME/Downloads/Dialnet-LaGamificacionEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaje-7643607.pdf>
4. Esteban Nieto, N. (2018). Tipos de investigación. <http://repositorio.usdg.edu.pe/bitstream/USDG/34/1/Tipos-de-Investigacion.pdf>
 5. Guanotásig, D. R. R., & Chicaiza, R. P. M. (2021). Gamificación: Estrategia para la enseñanza de operaciones elementales de matemáticas. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 4(7), 98-121. <file:///D:/DOCUM/HOME/Downloads/Dialnet-Gamificacion-8976574.pdf>
 6. Holguin Mendoza, V. F. (2023). *La gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Ciencias Naturales con estudiantes de bachillerato* (Doctoral dissertation, Magíster en Innovación en Educación).
 7. López, M. Y. L. (2019). La importancia de la gamificación. *Insigne Visual-Revista del Colegio de Diseño Gráfico-BUAP*, 4(24). https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=s3maDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA46&dq=_importancia+de+la+gamificacion&ots=miTXz-TXY9&sig=sCw ruD0nO1 IQBC0jHd RCPZq0#v=onepage&q&f=false
 8. Maigua Moyota, E. J. (2020). *La gamificación como estrategia de aprendizaje de biología animal con los estudiantes de cuarto semestre de la carrera de pedagogía de las ciencias experimentales química y biología período abril-agosto 2020* (Bachelor's thesis, Riobamba).
 9. Marczewski, A. (2018). Gamification. Even Ninja Monkeys Like to Play (Unicorn Edition). Gamified UK.
 10. Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44. <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS>
 11. Parra González, M. E., & Segura Robles, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: Un análisis cuantitativo. *Revista de educación*.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/190050/05parraespingl.pdf?sequence=1>

12. Román Laraña, M. (2023). La gamificación como tendencia educativa en la actualidad.
13. Sánchez Lozada, N. B. (2023). *La gamificación en la motivación en las clases de educación física en la Unidad Educativa León Becerra* (Bachelor's thesis, Carrera de Cultura Física).

© 2023 por el autor. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).