

BOLETÍN OPINIONES IBEROAMERICANAS EN EDUCACIÓN

Desde el Centro de Estudios de Educación de la Universidad Miguel de Cervantes, le damos la más cordial Bienvenida a la edición N°15 del BOIE, donde el tema correspondiente a este mes es:

"GAMIFICACIÓN PARA LA EDUCACIÓN ACTUAL"

Actualmente vivimos en una era tecnológica, donde cada día se utilizan dispositivos más avanzados para algo tan simple como comunicarnos con un amigo o familiar, lo cual hace que en cada hogar exista por lo menos un dispositivo móvil de alta gama, donde se puede encontrar cualquier aplicación. A raíz de la suspensión de las clases presenciales en las instituciones educativas, los celulares o dispositivos móviles se han convertido en un aliado de los docentes para mantener el hilo comunicacional con padres, apoderados y estudiantes. Además gran parte de niños y jóvenes ocupa inmensa cantidad de su tiempo en juegos y video juegos. Existe una técnica que en sus comienzos fue usada en el sector empresarial, la gamificación, su evolución se desvió hacia otros ámbitos, concretamente el salto al mundo de la educación, por lo cual puede usarse como técnica de aprendizaje, para hacer más llevaderas las actividades académicas en casa. De allí que los docentes puedan usar la gamificación, ya que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, igualmente ha demostrado ser una herramienta eficaz en relación con la motivación del alumnado, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.



UMC
UNIVERSIDAD
MIGUEL DE CERVANTES

Misión UMC

La UMC inspirada en una concepción Humanista y Cristiana, tiene como misión contribuir al Bien Común de la Sociedad, mediante el desarrollo de diversas disciplinas del saber y la formación de profesionales y técnicos, jóvenes, adultos y trabajadores comprometidos con su país. Su misión la cumplirá propiciando la equidad, la igualdad de oportunidades y la cohesión social, mediante una formación universitaria inclusiva, de calidad, integral y solidaria.

Para realizar esta reflexión, le invitamos a plasmar sus ideas en torno a básicamente los siguientes planteamientos, no limitativo:

- 1) ¿Ha usado la gamificación como estrategia de aprendizaje en educación remota?
- 2) ¿Considera efectiva la técnica de gamificación en tiempos de pandemia?
- 3) ¿Qué aspectos ha tomado en cuenta para usar la gamificación en tiempos de pandemia?

En esta edición agradecemos a las y los profesionales del mundo de la Educación, que entusiastamente acogieron esta invitación, ellas(os) son:

Brasil

Ramón Hernández, Coordinador del área de lenguas en la Secretaria Municipal de Porto Piauí, Francisco Das Chagas, Secretario Municipal de Asistencia Social de Porto Piauí, Maria Silva dos Santos Sousa, Directora de la Escuela Municipal Profesora. Teresinha Bastos, Valdene Lima, Escuela Municipal Nilo Rég, Josimar Gonçalves Ribeiro, Instituto Federal de Sudeste de Minas Gerais.

Chile

Carmen Elena Bastidas, Universidad Miguel de Cervantes, Mario Díaz Rivero, Luis Venegas Ramos, Universidad Miguel de Cervantes.

Ecuador

José Manuel Gómez, Universidad Tecnológica Indoamérica (Ecuador) / UNIR (España), Nangelys Hidalgo, Colegio “Paubla Santana García”.

Egipto

Elizabeth Islas León, Centro de Evaluación Educativo Nelkuali CEECPH

México

Esther Álvarez Bolaños, Instituto Universitario Internacional de Toluca, Mariela González, Universidad Autónoma de Chihuahua, Enrique Juárez Izaguirre, Zona Escolar 128 perteneciente al Sector 20 de Nivel Primaria en Tampico, María Fernanda Gualotuña Valencia, THE Talento Humano Emprendedor, Consultoría, Capacitación y Coaching. Francisco Javier Arce Peralta, Escuela Primaria “ESTADO 30”, Erika García Rosales, Grupo Jardín de Niños Solidaridad, Christian Omar Santos Lozano, Instituto Superior de Educación Normal del Estado de Colima (ISENCO) y Centro de Investigaciones Sociales y Educativas de Tecomán (CISSET),

Suiza

Iván Vega, SMC University.

Venezuela

Ángel Prince, Instituto Universitario Pedagógico “Monseñor Rafael Arias Blanco”, Raquel Katherine Escobar Vielma, U.E.A “Monseñor Emilio Dall’Ora”, Régulo Leonardo Rincón, Ginette Gutiérrez Delgado, Universidad Católica Cecilio Acosta, Yadilka Márquez Mendoza, Amalia Torrealba Sanoja, Asociación Venezolana de Olimpíadas de Química

Las ideas, opiniones y propuestas incluidas en este Boletín son de exclusiva responsabilidad de los autores individualizados, no representando necesariamente a la Universidad Miguel de Cervantes.

Todos los derechos reservados Universidad Miguel de Cervantes.

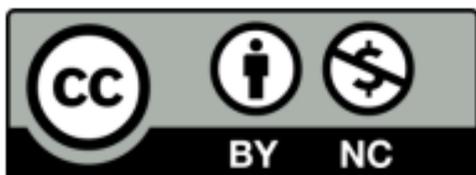


Edición: Dra. Carmen Bastidas Briceño
Dirección de Postgrado e Investigación
Centro de Estudios en Educación UMC

Diseño Editorial: Mg. Francisco Calderón Pujadas
Dirección de Postgrado e Investigación

Centro de Estudios en Educación UMC
Dirección Postal: Mac Iver 370, Piso 9, Santiago de Chile.
centro_estudioseneducacion@corp.umc.cl

© CESE – UMC



Este recurso está bajo Licencia Creative Commons de Reconocimiento-NoComercial-4.0 Internacional: Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga un uso comercial. Tampoco se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales. Permitida su reproducción total o parcial indicando fuente.

¿Cómo citar las opiniones del boletín?

Apellido Autor/a, Inicial Nombre Autor/a. (Año). Nombre del texto. Boletín de Opiniones Iberoamericanas en Educación, volumen (número), página - página. Recuperado desde <http://ojs.umc.cl/index.php/bolibero>

Brasil

Ramón Antonio Hernández de Jesús

Doctor en Innovaciones Educativas

Coordinador del área de lenguas en la Secretaria Municipal de Porto Piauí

Porto-Brasil

ramon_hernandez2012@hotmail.com

LA GAMIFICACIÓN MEJORA EL APRENDIZAJE DE NIÑOS Y ADOLESCENTES EN TIEMPOS DE PANDEMIA

Es un hecho la velocidad con la que ha cambiado el mundo en estos tiempos, lo cual requiere de una constante capacidad de adaptación para cada uno de nosotros. Los nuevos paradigmas, el desarrollo tecnológico, los cambios en el mercado y la virtualización de la educación son algunos ejemplos obvios de estas grandes transformaciones que han alterado por completo nuestra perspectiva de vida, en especial con la llegada de la pandemia del Covid-19.

Esta difícil situación, nos ha permitido repensar en nuestras prácticas docentes y refugiarnos en algo que siempre ha sido fascinante para niños, jóvenes y hasta adultos, como son los juegos, los cuales han sido muy comunes entre todas las generaciones; pues al vincularlos a la vida social, promueven la interacción entre las personas, provocando que los individuos conozcan lo nuevo y se planteen desafíos. En el área de la educación, los juegos siempre se han utilizado ampliamente como dispositivo de enseñanza, especialmente para los estudiantes de educación infantil y los primeros años de la escuela primaria. Sin embargo, desde la adolescencia hasta la edad adulta, las oportunidades de interconexión lúdica se vuelven casi nulas. Es por eso que, escogí trabajar con la gamificación en mi práctica docente, si bien es cierto, es un término en inglés, que expresa un concepto mucho más completo, cuyo objetivo es aumentar el compromiso y despertar la curiosidad de los usuarios. Pero se debe aclarar que, la gamificación en la educación no significa convertir el aula en una gran sala de juegos o en un videojuego de última generación.

Por tal razón, considero que es el momento de observar cómo las prácticas docentes tradicionales se han evaluado y modernizando rápidamente, en donde la gamificación, se convierte en una alternativa para transformar el sistema educativo, haciendo del aula un ambiente de descubrimiento para el estudiante, independientemente de su edad. Lo que quiere decir que, el uso la técnica de gamificación ayuda a desarrollar habilidades socioemocionales que marcan la diferencia en el aprendizaje. A través de esta, es posible desarrollar habilidades como la competitividad, la socialización, el deseo de ser recompensado por el trabajo bien hecho y el sentimiento de victoria. Además de, promover el diálogo y centrarse en la resolución de situaciones problemáticas, lo que resulta muy beneficioso para los profesionales que usan la tecnología.

Por su parte, Lorenzoni (2016) considera que la gamificación es una respuesta a la renovación e innovación en la educación tradicional que todavía es común en las escuelas, y esto provoca desmotivación en estudiantes, contribuyendo así a la deserción escolar en la secundaria. Con la gamificación, el aula se puede transformar en un entorno donde los estudiantes pueden sentirse inmerso en un juego, y con eso tratar de involucrarse aún más en las clases, despertar un mayor interés por lo que se enseña y ser protagonista del propio desarrollo educativo. De igual manera,

Schlemmer (2018) considera que, en la gamificación, el estudiante debe alcanzar metas, superarlas, al igual que, seguir las reglas, para que pueda completar con éxito todas las actividades asignadas. Esta técnica innovadora se presenta para que haya un mayor nivel de interacción en el aula, donde los estudiantes y los profesores puedan estar más interconectados, y de esta manera, el docente pueda renovar su práctica pedagógica, para romper definitivamente con el paradigma tradicional en la enseñanza.

Un ejemplo palpable, que me ha marcado profesionalmente, ha sido cuando tuve que aplicar las técnicas de gamificación en el aula, lo que me permitió conseguir un alto nivel de interés y compromiso por parte de mis estudiantes, además de, la retroalimentación al instante. Creo que si llevamos a colación el debate sobre cómo la gamificación puede transformar el aula, estaría seguro que habría mudanzas en las diferentes áreas de conocimiento que conforman el currículo, convirtiéndose no solo en un aliado para que las aulas sean exitosas sino en la clave del cambio educativo. Entonces, la gamificación si funciona en nuestros estudiantes, y en especial durante esta larga cuarentena, pues los mismos han tenido que tomar decisiones, enfrentándose a riesgos, desafíos y dificultades. Pero lo positivo de todo, es que ellos han madurado su forma crítica de ver las cosas y su capacidad de interpretación ante diferentes eventos.

Efectivamente, la gamificación cuando se aplica correctamente en entornos escolares, trae consigo varios beneficios, entre los cuales observamos, un clima óptimo, relación positiva entre los estudiantes y aumento de la productividad. Por eso, en este período de clases remotas por la pandemia, hemos podido captar la atención de los niños y adolescentes, convirtiéndose en nuestro principal desafío. Por ejemplo, si mis colegas docentes comienzan a introducir en sus prácticas pedagógicas la gamificación, podría asegurar que sus clases nunca volverían a ser las mismas, pues todo el estudiantado estaría por completo centrado en la nueva y divertida forma de aprender.

Referencias Consultadas:

Lorenzini, M. (2016) Gamificación: qué es y cómo puede transformar el aprendizaje. Disponible en:

<http://info.geekie.com.br/gamificaca>. Consultado en: 02 de noviembre de 2020.

Schlemmer, E. (2018) Proyectos de aprendizaje gamificados: una metodología inventiva para la educación en la cultura híbrida y multimodal. *Moment-Dialogues in Education*, v. 27.

Francisco Das Chagas De Jesús Hernández

Especialista en: Lengua Portuguesa, Lengua Inglesa y Educación Superior.

Secretario Municipal de Asistencia Social de Porto Piauí

Porto-Piauí Brasil

professordjesus.2013@gmail.com

¿CÓMO UTILIZAR LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN EN TIEMPOS DE PANDEMIA?

Uno de los principales sectores afectados por la pandemia de Covid-19 es la educación, las escuelas y las redes educativas de todo el país tuvieron que reinventarse para distribuir contenido en línea mientras las clases presenciales no regresan, y, en medio de estas dificultades, un concepto que ha destacado es el de gamificación. Pues la misma, es la aplicación de técnicas y mecánicas de juego en contextos ajenos al juego. El concepto existe desde hace algunos años y se puede aplicar en varios ámbitos, pero ha ido ganando protagonismo en la educación debido al momento de aislamiento social. El objetivo de llevar aspectos de los juegos a otros contextos es animar a las personas. En educación, por ejemplo, la gamificación puede ayudar a los estudiantes a aprender de manera más activa. El nombre de gamificación proviene del hecho de que los juegos son maestros en el arte de enganchar, motivar e incluso adictivo al jugador.

Según, Signori, Guimarães y Corrêa (2016), señalan que se ha demostrado que la gamificación es un método interesante para mejorar el compromiso de las personas, por lo que esta metodología centrada en el área de la educación, tiene un campo potencial para ser considerado y explorado. Mientras, Bunchvall (2010) expresa que, la gamificación se puede definir más consistente como una estrategia apoyada por la aplicación de elementos del juego para actividades que no son del juego que se utiliza para influir y provocar cambios en el comportamiento de individuos y grupos. Por su parte Deterding (2013), aclara que la gamificación, es un fenómeno de tecnología de la información (TI) cuyo concepto es considerado por algunos solo una moda, una simple palabra de moda y, por otro lado, una solución real para varios problemas organizativos.

En la enseñanza, la gamificación busca hacer del aprendizaje una actividad más activa, dejando la pasividad de solo escuchar un poco al profesor. Los juegos no están motivados por los elementos del juego en sí mismos, sino por las motivaciones básicas que estos elementos despiertan en los jugadores, una de ellas, es el sentido de progreso y logro, fundamental en el contexto educativo. Este tipo de motivación común a los juegos ya se puede ver en varias plataformas educativas, lo que había sucedido incluso antes de la pandemia Covid-19. Plataformas como Duolingo, Khan Academy, Udemy y Coursera ya se consideraban casos de éxito en el sector, utilizando estrategias lúdicas para motivar a los estudiantes.

Aunque la gamificación en la educación, ya se había concretado antes del período de aislamiento social, sin embargo, había comenzado a tener algunos casos de éxito. La temática en cuestión se está volviendo aún más popular ahora. Por ejemplo, con la migración del aula a lo digital, muchos educadores han encontrado desafíos para involucrar a los estudiantes, y estos han resuelto los mismos con el uso de técnicas de juego. Si bien es cierto, las plataformas digitales están creando rutas de aprendizaje para los estudiantes, haciendo que el contenido esté más dividido y ordenado en "fases", como en los juegos, brindándole al estudiante una sensación de

progreso y logro, lo que aumenta la motivación. El nombre de gamificación proviene del hecho de que los juegos son maestros en el arte de enganchar, motivar e incluso adictivo al jugador.

En el contexto actual, la gamificación puede dar más estímulo a los estudiantes que han tenido que cambiar drásticamente sus rutinas y aún no se han adaptado al nuevo contexto. Si bien el futuro sigue siendo un escenario de incertidumbre, nosotros los educadores podemos aprovechar esta técnica para transmitir conocimientos de una manera más atractiva. Pese a ello, la gamificación no puede verse como la solución a todos los nudos críticos, sino como una ayuda. Es importante señalar que la gamificación no es una fórmula mágica que resuelva todos los problemas.

Para finalizar, me ha correspondido, trabajar con aulas virtuales y he dejado evidencias como mis estudiantes han podido beneficiarse, y mucho, de las estrategias de juego. Para esto, las plataformas que he escogido han permitido que sea de gran utilidad para la enseñanza digital. Por ello, todos los docentes también pueden apropiarse de las diversas experiencias de los colegas, y así, crear nuevas prácticas que tomen en cuenta estas estrategias, pues el principal objetivo de la gamificación, es incrementar la participación y despertar la curiosidad de los socios de aprendizaje, provocando en cada uno de ellos, la manera de poder ir más allá de sus propios desafíos de aprendizaje.

Referencias Consultadas :

Bunchball (2010) Gamificación: Una introducción al uso de la dinámica del juego para influir en el comportamiento. Disponible:

<<http://www.bunchball.com/sites/default/files/downloads/gamification101.pdf>>. Acceso en: 06 de noviembre. 2020.

Deterding, S. (2013) Gamificación: diseñar para la motivación. Interacciones, v.19, Disponible en: <<http://dx.doi.org/10.1145/2212877.2212883>>. Accedido en: 6 noviembre de 2020.

Signori, G; Guimarães, J; Corrêa, S (2016). La gamificación como método de docencia innovadora. Disponible en: <

[http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/mostraucspgga/xvimos trappga / paper / viewFile / 4747/1612](http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/mostraucspgga/xvimos%20trappga/paper/viewFile/4747/1612)>. Consultado en: 06 de noviembre de 2020.

Maria Silva dos Santos Sousa
Magister en Ciencias de la Educación
Directora de la Escuela Municipal
Profesora. Teresinha Bastos
Porto-Piauí Brasil
mariasilviasousa@gmail.com

GAMIFICACIÓN Y PARTICIPACIÓN EN EL AULA EN TIEMPOS DE PANDEMIA

En este momento que vive la humanidad, la educación ha sido muy sensible a numerosos cambios, siendo fuertemente impactada por la pandemia resultante de la contaminación por Covid-19. Este contexto adverso trajo consigo nuevas formas de repensar la escuela y el espacio educativo, además de culminar en incontables desafíos para estudiantes, docentes, padres y tutores y la sociedad en general.

Esta situación adversa, nos dio como alternativa el uso de la tecnología. Por ello, decidimos implementar la gamificación en las actividades pedagógicas, pues al hablar de ella, nos damos cuenta que es un paradigma que vino a revolucionar nuestras aulas de clases, y convertirlas en espacios más atractivos e innovadores, donde se conjuguen los juegos analógicos y tecnológicos, además de, la motivación y estímulos que puedan generar en los estudiantes, en cualquier etapa de su vida académica.

Si bien es cierto, la gamificación, fue pensada como una estrategia innovadora, motivacional dentro de un patrón diferenciado en el siglo XXI, que interfiere con lo socioemocional, haciendo un vínculo entre todos los campos involucrados, en este caso; cataloga al sujeto de aprendizaje como un ser pensante, que puede ser estimulado y guiado al proceso de descubrimientos dentro de un universo desafiante, encantador y rico en conocimientos. Proporcionándoles nuevos modelos de aprendizaje en los que los estudiantes no dependen por completo del contenido o el material didáctico. De hecho, la gamificación en educación puede desarrollar algunas habilidades en quienes la utilizan, por ejemplo: creatividad y autonomía; capacidad para resolver problemas; logro de objetivos; trabajo en equipo; lenguaje tecnológico; competencia saludable y mejora de la concentración, entre otras.

Es de suma importancia aclarar que, la gamificación busca utilizar elementos del juego para atraer al estudiante, aumentando su motivación y su interés, por tanto, puede aplicarse a cualquier asignatura para llamar la atención de los niños y jóvenes que participen de una manera activa. Por su parte Casado (2016), defiende que la gamificación es muy útil en el aprendizaje de cualquier área de conocimiento, ya que, el uso de puntos y recompensas generan un sentimiento de pertenencia al juego. Asimismo, una de las bases de cualquier juego es interactuar, tanto con los demás jugadores como con los propios elementos del juego. Para complementar lo mencionado anteriormente, Garaigordobil (2004), dice que los efectos de hacer juegos cooperativos en el aula son muy positivos para los alumnos, ya que, fomentan la cohesión grupal, ayuda a reducir los conflictos, aumenta las habilidades sociales, la capacidad de resolver problemas y el desarrollo moral. Los juegos competitivos, en cambio, pueden provocar efectos negativos como ansiedad, conflictos y las actitudes antisociales. Por eso, hay que dirigir la gamificación hacia la cooperación y la superación personal de los estudiantes.

Por otro lado, en mi experiencia como gestora de la Escuela Municipal Profesora. Teresinha Bastos, he buscado los diversos mecanismos para insertar la gamificación en las actividades remotas de los estudiantes, e incluso, el grupo de docentes a mi cargo crearon actividades gamificadas por cada área de conocimiento, pero al intentar aplicarlos, descubrimos que el acceso a internet aún no llega a todos, principalmente a las clases menos favorecidas. Sin embargo, se aplicaron para aquellos estudiantes con acceso a internet. Lo cual arrojó resultados muy satisfactorios para el equipo docente, puesto que los jóvenes involucrados demostraron un mejor dominio de los contenidos, así como, su completa disposición para realizar cualquier tarea asignada por el profesorado. No cabe la menor duda que, al aplicar la técnica de gamificación se hace más eficaz el aprendizaje de los estudiantes, por lo que la misma debería estar presente en los planes de estudio que permeará el sistema de enseñanza y aprendizaje en estos nuevos tiempos.

Puedo concluir diciendo que, el uso de la gamificación incentiva a los estudiantes a lograr sus objetivos, por medio de los juegos propuestos, y aumentar la comprensión de los temas tratados, asegurando más compromiso en su formación académica. No podemos obviar que la gamificación es un fenómeno reciente, donde se ha demostrado que es una herramienta con gran potencial pedagógico, que incrementa considerablemente los niveles de cooperación entre los socios de aprendizaje, desarrollando así, sus emociones y permitiéndoles una integración a su entorno social.

Referencias Consultadas :

Casado, M. (2016). La gamificación en la enseñanza de inglés en Educación Primaria. Universidad de Valladolid. Recuperado el 10/11/2020 de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/18538/1/TFG-O%20741.pdf>

Garaigordobil, M. (2004). Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños. *Psicothema*, Vol. 16, nº 3, p. 430. Recuperado el 10/11/2020 de: <https://www.unioviado.es/reunido/index.php/PST/article/view/8218/8082>

Valdene Lima

Especialización en Lengua Inglesa

Escuela Municipal Nilo Régo

valdene92@gmail.com

Porto

Piauí-Brasil

LA GAMIFICACIÓN: UN ENFOQUE EN LA EDUCACIÓN EN TIEMPOS DE PANDEMIA

Los educadores hoy día, nos encontramos afectados por el problema de Coronavirus y en infinidad de oportunidades nos hemos preguntado cómo hacer para alentar a los estudiantes que se han tenido que quedar en un confinamiento duradero. Pero la respuesta radica precisamente en el uso de la tecnología como aliado. Para ello, pensé en la técnica de la gamificación que ha arrojado resultados tan satisfactorios en otros escenarios. Pues esta herramienta potencia los procesos de enseñanza y aprendizaje, además de, aumentar el compromiso con la información de forma espontánea de los estudiantes.

Es importante mencionar que, la gamificación en la educación permite que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje, algo sumamente beneficioso y que abre el camino para que las metodologías de enseñanza no se restrinjan solo a la forma tradicional, en la que el docente es el único titular del conocimiento.

Por su lado, Takana et al (2013) asegura que los recursos presentes en los juegos, como niveles, desafíos, recompensas, entre otros, también contribuyen al desarrollo de habilidades socioemocionales, como veremos. En un contexto educativo, esto no podría ser diferente. Quien juega siempre quiere avanzar, trabajando con proactividad y perseverancia. El trabajo en equipo para lograr resultados es otro gran ejemplo de elemento de formación para seres humanos. El desarrollo de la gamificación, por lo tanto, proviene de un hallazgo algo obvio: los seres humanos se sienten fuertemente atraídos por los juegos. Ante los avances tecnológicos de la sociedad actual, las metodologías de enseñanza en las escuelas han sido cuestionadas, ya que no cumplen con el perfil de estudiantes contemporáneos, porque viven una realidad social diferente a la de generaciones anteriores. De esa manera se hace necesario que las escuelas se adapten al uso de nuevos recursos que cumplan la realidad que viven los estudiantes hoy.

Por su parte, Dallagnol (2016) expresa que la gamificación en sí no depende de ningún tipo específico de tecnología o proceso, es simplemente la aplicación de aspectos utilizados por los juegos para motivar y / o divertir a los usuarios, que pueden variar entre los más diferentes tipos de juegos, pero siempre con el objetivo de obtener una participación que logre los mismos de forma específica. De igual manera, Carlonei y Tori (2014) señalan que el tema de la gamificación es una novedad que ha despertado mucho interés y discusiones sobre el gran poder de motivar e involucrar a las personas resolver problemas, teniendo como idea principal el uso de mecánicas presentes en los juegos para ayudar en el proceso de resolución de diversas situaciones y que se puede aplicar a diferentes áreas de la sociedad actual.

Desde mi experiencia docente, el tema de la gamificación es actual y tiene mucha relevancia y aplicabilidad en el mundo educativo, pues busca conjugar las innovaciones tecnológicas presentes

en la sociedad y el estado cooperativo provocado por los juegos, en donde se utilizan técnicas modernas que estimulan al estudiante a desarrollar su ser creativo. No podemos obviar que gamificación se establece bajo los principios del juego, pero destando que su uso está apoyado por los recursos digitales que pueden facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje de nuestros estudiantes en cualquier área de aprendizaje. El uso de los juegos digitales y la gamificación tienen mucho que aportarle a este proceso, haciendo las clases más atractivas e influyendo positivamente en la motivación estudiantil para que la realización de las actividades propuestas sean placenteras y permita una participación masiva de toda la clase.

A manera de cierre, debemos ver los dos escenarios uno tradicional y otro más atractivo para mis estudiantes, porque sí decidimos aplicar la gamificación en las diferentes actividades, podríamos ver con satisfacción la evaluación del desempeño de cada socio de aprendizaje en tiempo real y ofrece retroalimentación más rápidamente. Un diferencial interesante de este método es que el alumno se interesa por su desempeño y busca formas de mejorarlo. La aplicación de pruebas como único método de evaluación del aprendizaje difícilmente permite que esto suceda. Al ver calificaciones negativas, el estudiante se siente desanimado de continuar con la disciplina, muchas veces, creando cierta resistencia a la misma.

Referencias Consultadas:

Carolei, P.; Tori, R. (2014) Gamificación: exploración de la realidad aumentada en actividades de aprendizaje lúdico. Teccogs, v. 9.

Dallagnol, V et al. (2016) La inserción de la gamificación en el proceso de gestión del diseño. FALCAN.

Tanaka, S. et al. (2013) Gamificación: Cómo reinventar empresas a partir de juegos. Disponible en: Acceso en:

<<http://www.gestaoporprocessos.com.br/wpcontent/uploads/2014/06/Gamification-Inc-MJV.pdf>>
7 de noviembre de 2018.

Josimar Gonçalves Ribeiro

Doctorante en Estudios de Lenguaje en Centro Federal de Educación

Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG)

Profesora del Instituto Federal de Sudeste de Minas Gerais

Campus Rio Pomba, Brasil

www.ifsudestemg.edu.br/riopomba

LA GAMIFICACIÓN MEJORA EL APRENDIZAJE DE NIÑOS Y ADOLESCENTES DURANTE LA PANDEMIA

La pandemia de coronavirus obligó a una transformación completa en la relación de las instituciones de educación básica y superior con los estudiantes y también con los docentes. Después de esto, todo se ha vuelto digital y remoto y, por lo tanto, la educación y la tecnología debían combinarse para garantizar el aprendizaje de los estudiantes y optimizar los procesos educativos. Cabe recordar que los cambios provocados por el aislamiento social y la suspensión de las clases presenciales fueron mucho más allá de la adaptación del modelo de clase para la educación a distancia.

Las instituciones y los gerentes debían revisar las estrategias de servicio y relación con los estudiantes y sus padres, además de brindar todo el apoyo necesario al profesorado para planificar las clases en línea y crear contenidos. Entonces, a los docentes se les ocurrió la brillante idea de incluir la gamificación en su entorno de aprendizaje, no podríamos dejar de lado, a esta valiosa técnica que es empleada como una herramienta lúdica y motivadora que atrae la atención de los estudiantes en la educación actual.

Si bien es cierto, la gamificación es un proceso que involucra una variedad de técnicas de jugabilidad que convierten una tarea en un acto atractivo y lúdico Kim (2000). Además, se considera que la

gamificación es una técnica que se basa en los elementos que hacen atractivos a los juegos y permiten involucrar a los usuarios en un ambiente donde el aprendizaje se vuelve divertido McGonigal (2011). De igual manera la gamificación es la adhesión de elementos y técnicas propias del desarrollo de los juegos a contextos que no están ideados para ser lúdicos. En consecuencia, se podría decir que, gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos como percepciones positivas y actitudes colaborativas.

Es relevante destacar que, el diseño del ambiente aprendizaje debe permitirle al estudiante sentirse involucrado, tomar decisiones, asumir nuevos retos, ser reconocido por sus logros, mientras consigue los objetivos propios del proceso de aprendizaje. Por lo antes mencionado, es casi obligatorio que los docentes que diseñen el entorno, deben tomar en consideración los aspectos y temáticas del currículo que permitan gamificarlo. Todo esto, con el propósito de lograr que el estudiante se involucre en un entorno social, donde sus pares y la predisposición por el juego tienen un papel importante.

De allí que, la gamificación se convirtió en una estrategia lúdica y motivadora de aprendizaje en educación remota brasileña. Tras un difícil inicio, periodo de adaptación de uso de las plataformas en las clases remotas, muchos docentes buscaron otras herramienta atractivas para los estudiantes

como Kahoot, duolingo entre otros, con el objetivo de fomentar la enseñanza desde una óptica más efectiva.

Asimismo, en tiempos de pandemia, la gamificación se ha convertido en una estrategia de aprendizaje que facilita otros recursos didáctico-pedagógicos a fin de fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de nuestros socios de aprendizajes. Con todo este modelo educacional, aún se presentan desacuerdos o divergencias sobre su uso, su efectividad y resultado por muchos estudiosos. En cambio, como la pandemia trajo desafíos de variadas naturalezas, la gamificación nos permitió de una forma abrupta la aproximación con el mundo digital y la preparación para poder enfrentar los diversos obstáculos del mundo contemporáneo.

Se concluye que, desde la perspectiva que atraviesa el mundo actualmente, las escuelas de la época contemporánea se están (re) adaptando en función de una nueva sociedad, la digital, que convive y proporciona información en tiempo real, ampliando las posibilidades comunicación a través de un lenguaje digital, que utiliza cada vez más símbolo y figuras de una manera complejo, dinámico e instantáneo. Sin embargo, se observa que a pesar de la importancia que se le da a la sociedad digital, la gamificación y sus posibles contribuciones al aprendizaje desde la perspectiva pedagógica, aún existe cierta distancia entre modelo educativo y perfil de alumno. Es por ello que, la gamificación se debe adaptar y aplicar como una herramienta de utilidad para mejorar la formación del estudiantado, con una demostrada eficacia en termino de motivación, asistencia y participación o rendimiento académico, que incentiva a nuestros estudiantes a tener una mejor visión de su formación para la vida y para sus metas.

Referencias Consultadas :

Kim, K. (2000). El papel de la gamificación en mejorar la motivación intrínseca usar un programa de lealtad.

McGonigal, J. (2011). Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.

Chile

Carmen Elena Bastidas Briceño

Doctora en Ciencias de la Educación Docente–Investigador

Universidad Miguel de Cervantes

Chile

carmen.bastidas@profe.umc.cl

GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN REMOTA ACTUAL

El uso de juegos como competencias de aprendizaje, se remonta a la antigua Grecia, donde se recomendaba el uso de elementos lúdicos para que el conocimiento quedara inscrito en el alma. Platón aconsejaba que los niños debieran jugar con manzanas mientras aprendían los misterios de las matemáticas.

En Latinoamérica, la creación de salas lúdicas en países como México, como un espacio definido para la interacción, ha sido reciente, en comparación con algunos países europeos como, Francia y España, donde los espacios lúdicos son considerados un fenómeno recreativo, social y educativo desde la década de los sesenta.

Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, afección por el saber, y el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas. Así, el compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección del docente.

Al respecto, los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver solo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario. Se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación. En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen competencias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del estudiante.

Estas competencias son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad, creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social, con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma grande en pequeño, chico en grande, feo en bonito, imaginario en real y estudiantes en profesionistas. Así, el elemento principal del aprendizaje lúdico es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De esta manera la lúdica o en otros casos la gamificación puede ser muy bien usada en el contexto actual de educación remota, donde la mayoría de los estudiantes se conectan con familiares y amigos, pasando horas en juegos en línea, lo cual conlleva a usar la gamificación como estrategia de aprendizaje, usando reglas, desafíos que motivan al estudiante a adquirir el conocimiento de una manera natural, porque es su mundo, su día a día, vivir conectado,

situación que el docente debe aprovechar para lograr calar en el estudiante, ya que sabe lo que le gusta en este momento a la mayoría, debemos como docentes mirar la otredad y así aprovechar lo que nuestros estudiantes sienten al jugar para proporcionarle los contenidos, sobre todo los que resultan más complicados. Es por ello, que la actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción, es una dimensión para el desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente, lo lúdico es instructivo. De ahí que el estudiante, mediante la lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico. Por ende, el valor que tiene la lúdica para el aprendizaje es el hecho de que se combina con participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones problemáticas reales. En Torres (2012) se puede apreciar que el juego como estrategia importante que conduce al estudiante en el mundo del juego, ya que la didáctica considera el juego como entretenimiento que propicia conocimiento a la par que produce satisfacción, de allí que es una herramienta aprovechable para aumentar el rendimiento estudiantil en la mirada de educación en tiempos de pandemia.

La gamificación tiene la ventaja que puede ser usada en todos los niveles del sistema educativo, actualmente es muy fácil aplicarla ya que la mayoría cuenta con dispositivos móviles. De acuerdo con Núñez et al (2015) se puede observar que, si bien niños, jóvenes manifiestan no sentirse atraídos por un elemento en particular, el libro en físico, las TIC se presentan como alternativa para incentivar a los niños dados la cercanía que presentan ellos con los dispositivos electrónicos, lo cual está directamente ligada al uso de estos en la gamificación. Por ejemplo, no se trata por tanto de eliminar la lectura, sino, al contrario, dicho ejercicio podrán realizarlo desde los dispositivos que presenten a mano los estudiantes, y simplemente cambiaría el formato, usando juegos, por lo tanto, el docente no debe perder el norte, en el cual su objetivo apunta hacia el desarrollo de un pensamiento analítico y crítico en el estudiante, que ayude a generar conocimiento.

En conclusión, la pandemia nos hizo innovar y estar a la par con el día a día de nuestros estudiantes, debemos deslastrar métodos tradicionales poco atractivos para los educandos y conectarnos con el mundo donde se sienten felices y motivados para así lograr los propósitos educativos que hemos fijado.

Referencias Consultadas:

- Núñez, L., Conde, S., Ávila, J., Mirabent, M. (2015). Implicaciones, uso y resultados de las TIC en educación primaria. Estudio cualitativo de un caso. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Número 53 – Septiembre. Recuperado de: <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/581>.
- Torres, M. (2012). El juego: Una estrategia importante [Documento en línea]. Disponible: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/19729/1/articulo6.pdf>. [Consulta: 2020, Noviembre 22].

Mario Díaz Rivero

Magister en Educación, Mención Política y Gestión Educativas

Chile

mario.diazr84@gmail.com

GAMIFICACIÓN Y CONDICIÓN LÚDICA

En un multi-contexto mundial y nacional sumamente delicado y complejo, cobra mayor valor recapitular y volver sobre las cosas mismas de la relación humana. La educación es una de ellas. Las posibilidades que se ciernen a partir de una educación actualizada, con atención a la diversidad (Ocampo, 2015), basada en las emociones y en el desarrollo de aspectos esenciales de las relaciones humanas, ya no son una opción, son una necesidad.

Sin embargo, La no presencialidad en los contextos escolares y la instalación prácticamente definitiva de las clases virtuales, obligan a ampliar y diversificar las estrategias de enseñanza aprendizaje utilizadas por educadores y educadoras. Una de estas, la gamificación, ha cobrado amplia relevancia. Sabemos que los últimos años, los procesos de gamificación en educación han sido beneficiosos para el desarrollo de aprendizajes de los estudiantes, ya que motivan, desarrollan compromiso y socialización a través de la interactividad y la interacción (Ortiz-Colón, Jordán, & Agredal, 2018). Además, el concepto de “gamificación educativa” (Marín, 2015), que pone ojo en los nuevos recursos digitales, aporta un nuevo aire a las metodologías utilizadas en las aulas. “Pensada como una estrategia que introduzca conectividad y el compromiso por consolidar una comunidad (...) en el ámbito educativo, (...) en donde los entornos formales introducen recursos propios de los no formales con el fin de potenciar un aprendizaje significativo” (Marín, 2015; p. 1). Hablar de “gamificación educativa” supone hacerlo basado en la “ludificación” y el “aprendizaje”. Conceptos desarrollados a través de un dispositivo escolar propio de una “gubernamentalidad”, racionalidad o forma de gobierno que aún sostiene al capitalismo actual. Un sistema aparentemente amable, permisivo, democrático e inclusivo. Una maquinaria de rendimiento constante. En esta instancia, podemos advertir que, para generar mayor productividad, el capitalismo se apropia del juego. Este cambia las dinámicas del trabajo, “y así genera una mayor motivación” (Han, 2014). De esta forma, “ludificación” y “aprendizaje” son permeabilizados e influenciados directa e indirectamente por las dinámicas de trabajo productivo. Por lo que habría que considerar, en primera instancia, bajo qué condiciones la gamificación educativa estaría promoviendo un desarrollo integral y transformativo de lo que consideramos “educación”, o sólo lo utilizamos como técnica que permite “reproducir” y perpetuar una educación más bien ajustada y maquillada, tal vez, a un capitalismo cognitivo.

En términos “ontológicos”, “En el juego habita una temporalidad particular. Se caracteriza por las gratificaciones y las vivencias inmediatas de éxito. Las cosas que requieren una maduración lenta no se dejan ludificar. La duración y la lentitud no son compatibles con la temporalidad del juego” (Han, 2014; p. 77). Entonces, si la “gamificación educativa” planteada por Marín (2015) considera como base la “ludificación” y el “aprendizaje”, ¿bajo qué condiciones podríamos sostener que la “gamificación” sea una estrategia que permita el desarrollo de aprendizajes integrales, si intentamos planificar y estructurar un proceso educativa más bien divergente, caótico y de naturaleza rizomática? (Deleuze y Guattari, 2004).

Tal vez, deberíamos volver a las bases de la gamificación y ludificación, para comprender que estos procesos, no necesariamente, deben remitir al desarrollo de técnicas y estrategias de aprendizaje que solo sirvan para motivar, sino además que sean enseñadas como una condición ontológica y epistémica de la educación, con foco en el ejercicio “relacional” de lo que nos constituye como seres humanos que (con) viven con lo no-humano y lo ambiental. Las fuerzas discursivo-culturales que empujan a ampliar las perspectivas sobre educación, para transitar hacia los márgenes del aula y el contexto escolar, advierten la necesidad de evitar tecnificar e instrumentalizar la condición lúdica del ser humano. En conclusión, nuestro enfoque pretende más bien romper con todo esquema clásico, y utilizar “la acción lúdica”, no sólo como herramienta de aprendizaje, sino además como práctica de resistencia y subversión política dentro y fuera del contexto escolar.

Referencias Consultadas:

Deleuze, G., Guattari, P. F., & Pérez, J. V. (2004). *Mil mesetas*. Pre-textos. Díaz Antillanca, O. (2020). “Caos y condición lúdica: articulaciones dialógicas en compleja recursividad”. *Revista Socializar Conocimientos*, editada por Red INCHE. Disponible en: file:///C:/Users/Mario/Downloads/P3_D%C3%ADaz_Antillanca_2019_vol2_n1_SC.pdf

Díaz Antillanca, O., y Toro, S. (2016). Fuga lúdica: aspectos configurativos del jugar en la dinámica escolarizada contemporánea. *Revista: Paideia Surcolombiana*, Núm.21, pp.105-112. <https://journalusco.edu.co/index.php/paideia/article/view/1481>

Han, B (2014). *Psicopolítica*. Barcelona: Herder, Marín, V. (2015). La gamificación educativa: una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Journal*, Barcelona, n. 90, p. 1-4, 2015. Disponible en: <http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433/pdf>.

Ocampo, A. (2015). *Fundamentos para una Educación Inclusiva más Oportuna en el Siglo XXI y su desarrollo en Latinoamérica*. En Ocampo, A. (Coord.) (2015). *Lectura para todos. El aporte de la fácil lectura como vía para equiparación de oportunidades*. Asociación Española de Comprensión Lectora – AECL y Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva – CLEI. Santiago de Chile.

Ortiz-Colón, Ana-M., Jordán, Juan, & Agredal, Míriam. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, e173773. Epub April 23, 2018. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

Luis Alberto Venegas Ramos
Doctor en Educación
Docente –Investigador
Universidad Miguel de Cervantes
Chile

GAMIFICACIÓN PARA LA EDUCACIÓN REMOTA DE EMERGENCIA: CONDICIONES PARA UNA EFECTIVA IMPLEMENTACIÓN.

El juego como herramienta para dar andamiaje a la construcción de nuevos aprendizajes, ha estado presente en el medio pedagógico fundamentalmente los primeros años de infancia. En este sentido, la formación inicial del grupo de maestras/os que lleva a cabo este tipo de experiencias, integra las bases teórico-prácticas del juego al desarrollo del currículum, lo que hace mucho más efectiva su implementación en el aula.

Sin embargo, el paso de la educación infantil a la educación primaria, supone un cambio rotundo en el modo en que los docentes establecen su didáctica al momento de diseñar e implementar experiencias de aprendizaje, por lo que el juego, en muchas ocasiones, pasa a segundo plano y se favorecen los métodos tradicionales para la consecución curricular que docentes y estudiantes están afectos.

Ortíz-Colón, Jordal y Agredal (2018) señalan en este sentido, que el uso del juego -o gamificación-, en niveles superiores de enseñanza aporta a las capacidades de anticipación, planificación, compromiso y socialización a través de la interactividad y la interacción, haciendo de la actividad educativa, una experiencia más estimulante para los alumnos.

Lo anterior es posible, dado que la gamificación corresponde al uso de una serie de elementos y principios de diseño de juegos para ser usados como estrategia didáctica, integrando aspectos de la dinámica del juego en contextos no lúdicos que ayudan a potenciar la motivación de los estudiantes y a encontrar significancias relevantes para sus vidas en términos personales y sociales (Contreras, 2016; Ortíz-Colón et al., 2018).

Este preámbulo es necesario para comprender la relevancia que ha de tener el establecimiento de una adecuada red de acciones para la implementación de estrategias de gamificación, en el contexto que la crisis sanitaria por COVID-19 nos ha impuesto. Esto, porque los y las docentes han tenido que reinventarse y experimentar acciones de innovación educativa mediada por tecnologías, crear nuevas estrategias y adaptar metodologías, de manera autónoma y autodidacta (en la mayoría de las situaciones), pasando por situaciones de estrés, dificultades en el acceso a internet, falta de motivación y otros aspectos por consecuencia de la modalidad de teletrabajo (Estrada, A., Estrada, J., y Vera, 2020), que ponen en cuestionamiento la gestión de los centros educativos en asociación al asesoramiento que los docentes han de merecer en estos términos.

La gamificación en este año tan particular se ha convertido en una de las estrategias apetecibles para la educación remota de emergencia; no obstante, es preciso tener en cuenta -a mi juicio-, cuatro condiciones para una efectiva implementación:

- Formación y asesoramiento. Si bien es cierto existe una gran cantidad de maestros/as y docentes que son parte activa de la era digital, no todos poseen el mismo nivel de uso, formación y apropiación de las tecnologías y metodología de juegos, por lo que se genera una brecha relevante al momento de proponer desde los niveles institucionales el uso de este tipo de

estrategia para el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, los gestores de los centros educativos han de visualizar como parte de la formación continua interna no tan solo el desarrollo de competencias digitales, sino que, además, formación y acompañamiento para el desarrollo de experiencias de aprendizaje mediadas por el juego (gamificación), como parte de la responsabilidad social-laboral que ello conlleva. Esto se puede llevar a cabo mediante charlas de maestros/as insertos en la materia y con experiencia en gamificación, o bien, mediante una serie de encuentros que permitan avanzar paulatinamente a la consecución de habilidades “tecno-gamificadoras”.

- Soporte técnico institucional. En la misma línea de la condición anterior, la institución debe considerar el soporte técnico-informático necesario para llevar a cabo estas y otras experiencias mediadas por el juego y la tecnología. En estricto rigor, se trata de establecer un soporte destinado al diseño instruccional, de manera que exista una cadena de “producción” efectiva respecto de la experiencia gamificada que se ha diseñado para los y las estudiantes. Así el docente aporta con el componente pedagógico, y el soporte informático de la institución, el componente tecnológico, para que esa experiencia sea efectiva y de calidad.
- Incentivos docentes. En muchas ocasiones los incentivos docentes se entienden como una bonificación monetaria por los trabajos extras realizados; sin embargo, cuando vemos el real interés por parte de un docente en implementar innovaciones tecnológicas, otras posibilidades de incentivo está en el compromiso que la institución pueda otorgar mediante acuerdos de capacitación o formación de nivel universitario en los temas referidos al desarrollo de competencias digitales. Es tiempo de que los centros educativos y las universidades o centros de enseñanza superior, tomen acuerdos de colaboración en esta materia, como parte de los ámbitos de vinculación que les atañen, procurando beneficios mutuos.
- Red de acompañamiento por pares. Finalmente, es relevante que de las experiencias vividas en este 2020, los docentes que hayan tenido experiencia en el diseño y desarrollo de actividades educativas mediadas por la gamificación, se conviertan en un par de referencia, tanto al interior de los centros educativos como al nivel local donde están insertas las escuelas o centros de enseñanza. Las redes de colaboración, hoy por hoy se transforman en un espacio de mejora educativa que va más allá de lo administrativo, acercándose cada vez más al punto neurálgico de la educación “el desarrollo integral de niños/as, jóvenes y adultos”.

Referencias Consultadas

Contreras, R. L. (2016). Gamificación en Aulas Universitarias. Barcelona: Instituto de la Comunicación, Universidad Autónoma de Barcelona.

Estrada, A., Estrada, J., & Vera, P. (2020). Reflexiones pedagógicas en época de pandemia: Un abordaje transdisciplinar. RECUS. Revista Electrónica Cooperación Universidad Sociedad. ISSN 2528-8075, 5(2), 7-12. <https://doi.org/10.33936/recus.v5i2.2535>

Ortiz-Colón, Ana-M., Jordán, Juan, & Agredal, Míriam. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educação e Pesquisa, 44, e173773. Epub April 23, 2018. Disponible en <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

Ecuador

José Manuel Gómez

Doctor en Educación

Docente de posgrado

Universidad Tecnológica Indoamérica (Ecuador) / UNIR (España)

josemanuelgog@gmail.com

LA PLANIFICACIÓN DE UNA ESTRATEGIA GAMIFICADA

Una clase que contenga actividades gamificadas no es posible improvisar, sino que al igual que una clase ordinaria, se debe tener una planificación dentro del microcurrículo, la clase gamificada se debe seguir una estructura iniciando desde el objetivo de la clase, donde se parte de transformar el aprendizaje en un juego, con retos, reglas, recompensas, con una competencia que le enganche al estudiante y le motive a continuar sin que este sienta de manera radical el aumento de dificultades, recordando que el uso de herramientas tecnológicas, como lo son kahoot, educaplay entre otros, no convierte a una clase tradicional en una gamificada. Sin embargo, tampoco el hecho de aplicar la gamificación garantiza un correcto aprendizaje, por lo que es necesario planificar con anticipación nuestro encuentros con los estudiantes (Miguelena y De Puy, 2017)

Se desean alcanzar, el contexto en el que se va a aplicar la actividad, como la edad de los estudiantes, la accesibilidad a la tecnología, el tamaño del grupo, entre otros, además del método de reconocimiento y la retroalimentación. (Valda y Arteaga, 2015)

La identificación de las estrategias de gamificación deben ser creada por nosotros los docentes, partiendo de que retos y desafíos se piensan realizar, como se realizará, será de manera individuales y grupales, donde durante el proceso se deben realizar un sistema de estímulos para los participantes, las restricciones en referencia al tiempo y retroalimentaciones oportunas durante la actividad.

Para aplicar las estrategias gamificadas, es indispensable que el docente conozca los temas correspondientes al área de su conocimiento, los cuales son definidos por el currículo del Ministerio de Educación, de la misma manera se requiere conocimientos en herramientas digitales y manejo de ordenadores o aplicaciones que están programadas para la gamificación en la educación, juegos que motivaran al estudiante con reglas, retos, beneficios, entre otros; para finalizar se necesita docentes con vocación y con mente abierta al cambio e innovación pedagógica para utilizar estrategias actuales en el aprendizaje.

Para el diseño de estrategias, se sugiere utilizar la siguiente plantilla para su planificación:

TEMA: Colocar el nombre llamativo de la estrategia gamificada	
DESTREZA: Se indica las destrezas a desarrollar	
INDICADOR DE EVALUACION: Se nombra los indicadores que se tomarán para la evaluación	
ÁMBITO:	El ámbito en el cual se va a aplicar
OBJETIVO:	El objetivo de la clase.
PARTICIPANTES	Descripción de los participantes
TIEMPO DE APLICACIÓN	Tiempo de la aplicación
ACTIVIDADES	Descripción de las actividades muy bien detallada
LUGAR	Nombrar la plataforma
ENLACE	Copiar el enlace
RETO	Nombrar el reto a realizar
EVALUACIÓN	El tipo de la evaluación en la actividad diseñada

La gamificación como estrategia de aprendizaje es uno de los recursos más prácticos que el docente puede utilizar en el aula en estos tiempos de pandemia, con la educación remota. Diseñar, crear e innovar en el salón de clases, a través del uso de medios tecnológicos para incorporar al aprendizaje juegos gamificados que permitan potenciar el desarrollo de habilidades y destrezas, los cuales fomenten aprendizajes significativos en los diferentes ámbitos de aprendizaje, los cuales deben partir de una planificación bien estructurada y hacer uso de estrategias didácticas innovadoras para la adquisición de conocimientos como medio o de retroalimentación de aprendizajes.

Referencias Consultadas:

Miguelena, R., y De Puy, M. (2017). Importancia de la Gamificación en la Educación Aplicado en Entornos de la Investigación.

Valda Sanchez, F., & Arteaga Rivero, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio - Revista de Difusión Cultural y Científica de La Universidad La Salle En Bolivia*, 9(9).

Nangelys María Hidalgo Gómez

Magister: Planificación y Evaluación de los Aprendizajes
Docente Psicopedagogo en el Colegio “Paubla Santana García”
Ecuador
Nangelishidalgo@hotmail.com

LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE

Las generaciones actuales, necesitan encontrar respuesta a sus expectativas tecnológicas y necesidades inmediatas en el contexto educativo. El cual trae consigo la responsabilidad de capacitar a los profesores para innovar con las metodologías emergentes que incorporar en sus espacios áulicos, además de, estrategias que aumenten la motivación y el compromiso de proporcionar las herramientas y recursos posibles que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus estudiantes. En tal sentido, el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. Tal es el caso que, la pedagogía moderna recurre a él con fines educativos, ya que es un elemento de motivación que hace más ameno y significativo el aprendizaje.

Es entonces, de allí, que se puede comprender por qué la gamificación nace, siendo el ser humano capaz de interpretar como va evolucionando el aprendizaje, respetando las reglas y normas determinadas. Partiendo de esta premisa, podría decir que, la gamificación ha sido una técnica efectiva en tiempos de pandemias. Pues la misma, traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo o profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para adquirir algunos conocimientos, habilidades o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Hoy día, este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación, que facilita la interiorización de los saberes de una manera más divertida, generando una experiencia positiva desde casa. Al usar la gamificación en las actividades de clase, podemos observar que realmente sí funciona porque consigue motivar a los educandos, desarrollando un mayor compromiso e incentivando en ellos, el ánimo de superación. Por otro lado, el empleo de mecánicas de juego en entornos virtuales y sus aplicaciones no lúdicas, de alguna forma podría potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo y otros valores positivos comunes que deben tener nuestros socios de aprendizaje.

Si bien es cierto, la idea de la Gamificación no es crear un juego, sino valernos de los sistemas de puntuación-recompensa y objetivo que normalmente componen a los mismos.

De igual forma, nos enfocamos en los aspectos que ha de tomar en cuenta para usarla en tiempos de pandemias, encontrando que, en la actualidad, se puede aprender, desarrollando cognitivamente a través del juego. La gamificación en el entorno de aprendizaje constituye una innovación de alto impacto, ya que activa la motivación en el aprendizaje, brindando una retroalimentación constante, donde el aprendizaje se hace significativo pues permite una mayor retención en la memoria al ser más atractivo, y sí hay mayor motivación, aumenta el compromiso con el aprendizaje del estudiante y las tareas en sí.

En mi experiencia profesional, he podido ver resultados muy favorables con el uso de esta técnica de enseñanza, ya que ha generado competencias digitales en mis estudiantes, además de convertirlos en personas con mucha autonomía. En este sentido, dado el efecto positivo que conlleva la relación con la retroalimentación y adquisición de competencias por parte de los estudiantes, donde jugando se aprende, se obtienen nuevas experiencias, siendo una grandiosa oportunidad de cometer aciertos y

errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas, estimulando el desarrollo de las capacidades de pensamiento.

Así mismo, Newman y Newman (1983) comentan que cuando los estudiantes experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos. Además, acotan que Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta. Por lo que es necesario convertir a los estudiantes en co-diseñadores, permitiéndoles segundas y terceras oportunidades que les evalúe de forma sensata e inmediata su desenvolvimiento.

Según Kapp (2012), la gamificación es: el uso de la mecánica, la estética y el pensamiento de los juegos para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas. Otro factor importante que se puede destacar de la gamificación es el compromiso de personas que juegan simplemente por la posibilidad de realizar actividades cotidianas en entornos virtuales, sin la obligación de la realidad.

A manera de cierre, los profesionales despertaron al usar la gamificación en la educación por la crisis humanitaria que afecta actualmente a nuestros jóvenes. Estamos viviendo una educación, en transición, pero que todavía está arraigada en métodos y parámetros que no encuentran otro formato satisfactorio que beneficie a nuestro estudiantado. La sociedad se ha modernizado mediante el avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), aportando nuevas formas de pensar y aprender. Sin embargo, se nota que la escuela no ha estado siguiendo estos cambios con la misma rapidez.

Referencias Consultadas:

Kapp, K. (2012) *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

Newman, B & Newman, P. (1983). *Desarrollo del Niño*. México: Limusa.

Egipto

Elizabeth Islas León

Doctora en Educación

Directora Centro de Evaluación Educativo Nelkuali CEECPH

El Cairo-Egipto

mtra.elizabeth@lyz-islas.com

LA GAMIFICACIÓN VINO A CAMBIAR LA FORMA DE APRENDER DE LAS FUTURAS GENERACIONES

A principios del 2020, el mundo tuvo un cambio radical en todos los aspectos: laboral, social, familiar. Este acontecimiento histórico obligó a todas las esferas sociales a alterar su forma de vida, a pasar en casa 24/7 trabajando, estudiando y haciendo las labores propias del hogar; llevando a las empresas al “home office” y por supuesto, en el ámbito educativo, a modificar el proceso enseñanza y aprendizaje. El 28 de marzo de 2020, más de 1600 millones de niños y jóvenes no asisten a la escuela en 161 países por la pandemia del COVID-19. Esto representa cerca del 80 % de los estudiantes en edad escolar en el mundo, de esta estadística, la educación en el Cairo- Egipto no escapó de esta fatídica realidad. Si bien es cierto, la educación es un derecho fundamental para los niños y adolescentes, que, al no poder asistir a las escuelas, era función de los gestores y docentes desarrollar diferentes actividades pedagógicas que lograsen enriquecer sus habilidades socio-emocionales.

Sin lugar a duda, en las últimas décadas, nuestras prácticas docentes han sufrido una reestructuración, debido a las intensas demandas de los estudiantes de una nueva generación, conocidos como nativos digitales. Lo que hace necesario fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la construcción de ambientes atractivos y desafiantes que estimulen a los mismos en la búsqueda de sus conocimientos.

Por ejemplo, el uso de elementos de juego en la educación se incrementó en este escenario de crisis humanitaria por la pandemia, donde tuvimos que reajustar nuestro quehacer docente, fomentando el aprendizaje proactivo y exploratorio, potenciando el pensamiento científico, crítico y creativo de nuestros socios de aprendizaje. Por ello, la gamificación en la educación, debe estar asociada de manera contextualizada a las prácticas pedagógicas, pues esta se presenta como una herramienta muy poderosa para la motivación y el compromiso de los estudiantes en su proceso de adquisición de conocimientos.

Para una multiplicidad de seres humanos, el elemento lúdico, es decir, el juego, es un elemento intrínseco de la vida cotidiana, y en su aprendizaje, no es diferente. El juego está presente en nuestras vidas de tantas formas, que a veces jugamos sin ser conscientes del juego en sí. Como explicado por Huizinga (2014) El juego es más que un fenómeno fisiológico o un reflejo psicológico, va más allá de los límites de la actividad puramente física o biológica. Es una función significativa, es decir, contiene un cierto sentido. En el juego hay algo "en juego" que trasciende las necesidades inmediatas de la vida y da sentido a la acción.

Así funciona la gamificación, y aunque en un principio pueda parecer que estamos creando otro juego educativo, pero debemos recordar que la gamificación no es construir un juego o adaptar una tarea en un formato juego, es, de hecho, utilizar los elementos del juego para insertarlos en la tarea

propuesta, es decir, no se trata de "convertir la tarea en un juego", se trata de "convertir el juego en una tarea". Desde mi experiencia docente, podría decir que, la gamificación, aplicada a la educación formal, se convierte en la manera de integrar los elementos y estrategias de los juegos a la metodología educativa con el fin de promover la interacción de los estudiantes a través de la motivación, la participación personal y emocional, dando como resultado el alcance de los objetivos de aprendizaje propuestos en su currículo pedagógico.

La aplicación de la gamificación en las distintas instituciones educativas en el Cairo-Egipto, ha podido demostrar cómo los docentes se han favorecido al introducir en sus actividades remotas, el uso de la gamificación, porque según, Torres y Lázaro (2015), señalar que el objetivo es orientar a los estudiantes para que aprendan a aprender ellos mismos, participar en el aprendizaje como lo hacen con un videojuego y hacerlo por su propia satisfacción al hacerlo, y no por una recompensa que recibieron, si obtienen buenas calificaciones o un castigo si son malas.

A manera de conclusión, podría señalar que muchas han sido las razones para implementar la gamificación en mis prácticas educativas, ya que, su uso, me permitió la creación de situaciones de aprendizaje interactivos que mantuvieron motivados a mis estudiantes, favoreciéndolos en su cambio de comportamiento, además de, proporcionarles un medio con características similares al mundo real donde ellos pueden practicar sus habilidades, actitudes y reflexiones constantemente, sirviéndoles como aprendizaje para la vida real.

Referencias Consultadas:

Huizinga, J (2014) el juego como elemento cultural. 8. ed. San Paulo: Perspectiva.

Torres, A. Lázaro, D (2015) El proceso de gamificación en el aula: las matemáticas en educación infantil. Madrid: Grin.

México

Esther Álvarez Bolaños

Doctora en Educación

Docente investigadora

Instituto Universitario Internacional de Toluca

IUIT - México.

estabol7@hotmail.com

GAMIFICACIÓN Y EMOCIONES EN EL APRENDIZAJE DURANTE LA PANDEMIA

La resiliencia y la empatía han sido competencias emocionales fundamentales para afrontar esta difícil fase que impone la pandemia, de manera particular han representado un desafío para los docentes obligados a asumir con creatividad y una gran actitud el compromiso de dar continuidad a la educación a partir de su propia emocionalidad, enfrentando limitaciones e inequidad y en un ambiente de creciente incertidumbre; han tenido que reinventar la enseñanza recurriendo a innovaciones como la gamificación, estrategia asociada al juego considerado tradicionalmente como un recurso didáctico muy potente para detonar aprendizajes de manera lúdica desde las primeras etapas de desarrollo, así como un medio de entretenimiento y recreación. El juego resulta altamente gratificante porque promueve la convivencia, la socialización, el reto, la competencia, la representación de roles en un ambiente divertido y relajado, entre otros elementos que la gamificación como innovación didáctica ha adoptado, adaptado y aplicado a propósito del uso de las nuevas tecnologías por las actuales generaciones de nativos digitales a través de videojuegos y aplicaciones, que hoy en día de manera emergente han cobrado relevancia en los entornos virtuales de aprendizaje.

Es oportuno precisar que la gamificación como innovación didáctica responde a una intención pedagógica, por lo tanto, no se trata de jugar por jugar, es en este aspecto de esparcimiento que se desmarca del juego; si bien es cierto el juego puede ser utilizado como herramienta didáctica, también se emplea con fines meramente recreativos y de entretenimiento, por lo tanto no es lo mismo un juego, que una actividad gamificada, ésta parte de un contenido didáctico y para desarrollarlo recurre o toma algunos elementos del juego para hacer que la experiencia de aprendizaje sea divertida y motivadora, sobre esto en el siglo XVII Comenio en su obra “Didáctica Magna” resaltaba que el aprendizaje tenía que ser ameno y motivante, condiciones por supuesto asociadas a la emoción, ese mecanismo que predispone al movimiento a partir de estímulos que se procesan en el cerebro como órgano de aprendizaje; al respecto, el neuroeducador español Francisco Mora (2013) asegura que la emoción es el ingrediente fundamental por el que el niño aprende, de tal manera que sin emoción no hay aprendizaje.

En el caso de la gamificación, las emociones tienen presencia a través del reto, del desafío de cumplir ciertas reglas o consignas, de la participación divertida con otros en situaciones simuladas, en la búsqueda y obtención de una recompensa o logro, acciones todas ellas que hoy a través de los hallazgos de la neurociencia se sabe estimulan interconexiones sinápticas a partir de la activación de neurotransmisores, sustancias químicas conductoras de información de unas neuronas a otras,

en este caso señales de placer y alegría que permitirán asociar lo que se aprende con experiencias gratificantes y placenteras que quedarán registradas en las memorias del hipocampo, estructura del sistema límbico o cerebro emocional fundamental en los aprendizajes a largo plazo; así, cada vez que se habilita un aprendizaje mediante los recursos de la gamificación, se activan circuitos cerebrales asociados al placer y el ciclo dopaminérgico, es decir, a la generación de neurotransmisores como la dopamina que provocan sensaciones agradables, placenteras, asociadas a la emoción de la alegría, y en el caso particular del reto además, a la producción de cierta dosis estimulante de adrenalina que alerta y activa; por otra parte las actividades de gamificación permiten aprender de una manera más relajada y sencilla al manejar el error sin temor, ni como un factor estresor del aprendizaje, sino como parte de la emoción y diversión del reto.

Como se puede ver, la gamificación está directamente relacionada con la química del cerebro y las emociones en el sistema límbico o cerebro emocional, que a través de sinapsis se conectará con el cerebro racional, específicamente con el lóbulo frontal donde reside la zona ejecutiva del cerebro y los procesos que harán posible la cognición, la toma de decisiones, la socialización y la creatividad para resolver retos, completando así, el circuito emoción-cognición que se traducirá finalmente en aprendizaje, un trayecto neuronal confirmado por Joseph LeDoux, quien “demostró que las señales sensoriales del ojo y el oído viajan primero en el cerebro al tálamo y luego a la amígdala (...) una segunda señal del tálamo se dirige a la neocorteza, que elabora la información” (Goleman, 1995, p.p. 36-37), de ahí que, ante un estímulo externo, primero se produce la emoción y después la razón, y la explicación de cómo una actividad gamificante al ‘encender’ la emoción, predisponga favorablemente al cerebro para aprender.

Referencias Consultadas:

Goleman, D. (1995) *Inteligencia emocional*, Trad. Elsa Mateo, México, Javier Vergara Editor.

Mora, F. (2013). *Neuroeducación. Solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid, Alianza Editorial.

Mariela González-López

Candidata a Doctora en Educación Artes y Humanidades

Carmen Romano de López Portillo #2014

Chihuahua, México

mglmarielamgl@gmail.com

LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN BÁSICA: UNA TÉCNICA QUE NO USA LOS CINCO SENTIDOS

Estamos evolucionando en estos tiempos de contingencia por la pandemia, por ende, necesitamos de metodologías emergentes para una formación a distancia con sentido humanista y conectivista. Considero efectiva la técnica de gamificación por el hecho de que el maestro diseñe juegos en línea situados en la enseñanza de contenidos de educación primaria en el aula virtual. Para ello se dota de sabiduría y práctica para ello.

En educación primaria sí se puede llevar esta estrategia de gamificación en la manera de que el estudiante sea parte del aprendedor de nuevas actividades en las que fortalezca su aprendizaje, además de la enseñanza del docente. Estamos en tiempos de motivar al estudiante o que el estudiante sea suficientemente autónomo para que se motive a sí mismo, para ello se incluye las habilidades socioemocionales y autoconciencia de aprendizaje. ¿Estaremos lejos o cerca del aprendizaje autónomo de los educandos? Es decir, a un aprendizaje con autonomía, de otra manera a ser un autodidacta.

Si la implementación de la gamificación lleva a los estudiantes en constantes retos, puede lograrse el desarrollo de habilidades superiores, como aprender a pensar en aprender, y ser creativos. Los aspectos que se deben tomar en cuenta para usar la gamificación en tiempos de pandemia en educación básica, es tener la competencia de diseñar y hacer uso de juegos digitales para la enseñanza-aprendizaje en el aula virtual. Sin embargo, se lleva un proceso de aprendizaje por parte del docente para poder llevar a cabo la gamificación en el caso de tener experiencia oportuna para enfocar los contenidos y el aprendizaje según los estilos de aprendizajes de los niños y niñas.

La gamificación agrega valor a la educación porque es una técnica esencial para conseguir el llamado engagement. Además, esta metodología es llevada a cabo en la educación especial en la que afronta las necesidades especiales de niños y niñas como método inclusivo (Rodríguez, Navas-Parejo, Santos y Fernández, 2019). Por consiguiente, la gamificación se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador (DETERDING, 2011, citado por Ortiz-Colón, Jordán y Agredal, 2018). Me parece que la gamificación puede llevar a los docentes a enseñar a los estudiantes a realizar actividades en la que hay siempre una recompensa por aprender algo, esto nos lleva a una educación conductual de aprendizaje Pablovítica.

Necesitamos enseñar para evolucionar conscientemente con expectativas al cambio de una nación con humanos responsables, críticos y creativos, en la que haya personas pacíficas, con formación al diálogo y negociación. La gamificación no es más que un método para mantener vivo al estudiante, recompensarlo bajo el diseño de videojuegos con distintas escalas de dificultad, la cual hará niños y

y niñas con mayor tiempo en la lectura digital y comunicación en el ciberespacio. Por otro lado, señalan Gil-Quintana y Prieto (2020) que los docentes emplean esta técnica en sus aulas con niños de educación básica, destacando la participación y la interacción en el aula, la motivación hacia el aprendizaje y la diversión en las experiencias educativas.

La realidad educativa no es estar educando bajo las herramientas digitales en su totalidad, el estudiante necesita hacer uso de sus cinco sentidos para adquirir conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Por último, la educación se necesita de una realidad en la que el estudiante viva la formación y haya una transformación, la gamificación solo es una técnica mediática que puede llevarse a cabo en ciertas ocasiones, no siempre porque llevaríamos a estudiantes a un camino no de fondo sino por encima de la educación.

Referencias Consultadas:

Gil-Quintana, J., y Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107-123. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>

Ortiz-Colón, A.M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.*, São Paulo. 44(1), 1-17. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Rodríguez, C., Navas-Parejo, M., Santos, M.J., y Fernández, J.M. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. 2(1), <https://doi.org/10.24310/IJNE2.1.2019.6557>

Enrique Juárez Izaguirre

Doctorando en Educación y Supervisor de la Zona Escolar 128 perteneciente al
Sector 20 de Nivel Primaria en Tampico
Tamaulipas, México.
juarezizaenry@gmail.com

LA GAMIFICACIÓN: UNA EXPERIENCIA RETADORA PARA LOS DOCENTES MEXICANOS EN TIEMPOS DE PANDEMIA

La pandemia de covid-19 ha detonado en tan solo unos cuantos meses una serie de cambios en todos los órdenes de la vida para los que no se estaba preparado, especialmente en el ámbito educativo; el mundo sin duda fue uno y será otro después de esta contingencia sanitaria que ha llevado por una parte, a instalar la escuela en el hogar y obligado a los padres a involucrarse directamente en el aprendizaje de sus hijos; y por otra, a los docentes a acelerar la incorporación de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en los procesos de enseñanza; en ambos casos la implementación emergente de la educación en línea ha significado una experiencia disruptiva y altamente retadora que debe ser aprovechada como oportunidad para el cambio y la innovación, tan necesarios para elevar la calidad de la educación.

Ante esto, los docentes han tenido que enfrentar como primer desafío la revisión de sus habilidades digitales y al mismo tiempo la autoridad educativa la habilitación de espacios para la capacitación; en el caso de la Zona Escolar 128 perteneciente al Sector Número 20 de Nivel Primaria de Tampico, Tamaulipas, México, entidad fronteriza ubicada al noreste del país, ha resultado un enorme reto primeramente reorientar las acciones para dar continuidad a la educación de los 1,253 estudiantes de nivel primaria, de entre 6 y 12 años de edad que la integran, y en segundo término, capacitar al personal docente conformado por 150 profesores, de los cuales 84 son docentes frente a grupo integrados en 8 escuelas (2 públicas y 6 privadas).

Respecto al desarrollo de las habilidades digitales y la necesidad de generar una enseñanza más dinámica y atractiva para los estudiantes a través de la gamificación, se inició con la capacitación de los docentes mediante un curso sobre desarrollo de habilidades digitales, en el que se dedicó el mayor espacio a la exploración de aplicaciones y de actividades gamificantes para nivel primaria que resultaran divertidas e interesantes a los estudiantes considerando su edad e intereses, y con quienes se organizaron inicialmente grupos pequeños para pilotear dichas actividades; en estas sesiones de prueba las niñas y niños se mostraron muy emocionados, preguntaban y se tomaban iniciativas al explorar y jugar por su cuenta sorprendiendo a los propios docentes por la motivación intrínseca que era evidente como uno de los elementos importantes de la gamificación, que pudiera confundirse con el juego, pero que se distancia del mismo, pues como señala Deterding et. al. (2011, citado en Contreras y Eguía, 2018) se basa en: “el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con los juegos” (p.11).

La gamificación se trata de una innovación didáctica que a partir de algunos componentes del juego como: el reto, la libertad para elegir tareas, competencia, motivación, diversión y obtener insignias (Contreras y Eguía, 2018) promueve de forma lúdica aprendizajes, aclarando que no se trata de simple entretenimiento, ni de jugar por jugar, sino de una estrategia centrada en potenciar procesos cognitivos en función una intencionalidad pedagógica y del desarrollo de aprendizajes específicos; es

es importante resaltar algunos de los beneficios de la gamificación a nivel neuronal como la segregación de dopamina, neurotransmisor que produce sensaciones placenteras y de emoción derivadas del reto y la competición, que tienen un potente efecto sobre el cerebro como principal órgano de aprendizaje.

Bajo estos principios se capacitó durante tres semanas y dio retroalimentación en línea al personal docente de la zona, especialmente aquellos no habituados a estas tecnologías, y que encontraron en la gamificación una magnífica estrategia para atrapar la atención de las y los estudiantes, quienes en cambio como nativos digitales estaban ampliamente familiarizados con los videojuegos, mostrando desde el inicio una gran habilidad utilizando algunas aplicaciones como Kahoot para resolver ejercicios de evaluación, y de Class Dojo, Pixton, Sabiondo, ruletas virtuales para desarrollar contenidos, lo que les parecía increíble pues no estaban acostumbrados antes de la pandemia a aprender de esta manera, siendo entonces impensable sacar en clase un teléfono celular para jugar, resultando una experiencia de aprendizaje horizontal y de total interactividad entre maestros y alumnos, una forma diferente de aprender y reaprender con el uso de las nuevas tecnologías.

Así, la pandemia empujó por fin a los docentes a cruzar la línea hacia la aplicación de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje a través de la gamificación como una estrategia didáctica efectiva y sobre todo divertida para alcanzar los aprendizajes esperados.

Referencia Consultada:

Contreras, R. y Eguia, J.L. (2018). Experiencias de gamificación en las aulas, Universitat Autònoma de Barcelona, InCom-UAB Publicacions.
<https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>

María Fernanda Gualotuña Valencia

Especialista en Enseñanza de Idiomas sistema Online

THE Talento Humano Emprendedor, Consultoría, Capacitación y Coaching

México

admin@thetalentohumano.com

LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han incorporado a la enseñanza de idiomas, promoviendo una revolución en el proceso de adquisición de ello, así como, el acceso directo a la información y el contacto con la lengua extranjera, estudiada a través del uso de herramientas y dispositivos tecnológicos. Por tanto, en el mundo contemporáneo, estas herramientas permiten traer al aula un conjunto de novedades que favorecen el entorno actual en el que vivimos (mundo globalizado) donde están los estudiantes, que, por naturaleza, siempre están conectados y rodeados de las tecnologías, lo que les permite estar más informado, compartiendo y construyendo su conocimiento.

La interacción con las TIC es importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje en sociedad moderna, ya que, el contexto actual es, para los docentes un desafío diario. Los estudiantes del siglo XXI necesitan clases dinámicas, atrevidas, creativas y, que, en muchos aspectos, les permitan sentirse en un ambiente placentero de aprendizaje y, sobre todo, hacerlos sentir que son los protagonistas en la construcción de sus conocimientos. En medio de todo esto, tenemos la tecnología digital, cada vez más emergente, y que aquí puede verse como una calle de doble sentido, con el poder de mejorar la enseñanza y aprendizaje, pero también puede ser un elemento limitante cuando nos enfrentamos con situaciones de adecuación pedagógica, ante la falta de formación de los docentes que sean capaces de manejar los recursos tecnológicos digitales.

Si bien es cierto, el ser humano, por su naturaleza busca siempre trabajar en comunidad, con la situación de la pandemia y al mantenerse “confinado” debe utilizar herramientas digitales que permiten comunicarse por medio del entorno virtual con el resto del mundo, para este caso, la gamificación es, en definitiva, una técnica estratégica que abre un infinito número de medios para manejar el proceso de enseñanza y aprendizaje nuestros estudiantes de una manera divertida y eficaz. Por ejemplo, como docente de idiomas online, con experiencia de varios años encontré en la gamificación mi mejor aliado para enseñar, interactuar y compartir las horas de clase-práctica, aplicando en mi propio sistema didáctico el juego, la interacción, las dinámicas y miles de herramientas, mismas que en muy poco tiempo me permiten alcanzar las metas deseadas de manera sencilla y práctica.

Contrariamente a la creencia popular, la gamificación no se limita al aprendizaje basado exclusivamente en tecnología de alto costo o incluso en el uso de juegos digitales o analógicos. Para ello, la lúdica se presenta de forma sencilla, asociando la manera de pensar con en el protagonismo del alumno para logra superar sus propios desafíos. Nosotros los docentes a menudo podemos hacer uso de los recursos multimedia para diversificar nuestras clases.

Según Alves (2008) en términos de aprendizaje, cuando pensamos en gamificación estamos en la búsqueda de la producción de experiencias atractivas que mantengan a los jugadores enfocados en su esencia para aprender algo que impacta positivamente en su desempeño. Entonces es posible hacer que la experiencia sea placentera y motivadora. La intención de la gamificación, es promover

una mayor interacción entre los involucrados y proporciona una dinámica diferente a lo que se presenta a diario en las clases de inglés. No podemos obviar que la gamificación tiene elementos del juego, y esta hace que el individuo participe en un entorno desafiante, inculcando el sentido de dominio y control. Esta situación desarrolla su grado de criticidad y los impulsa a reflexionar y pensar de manera sensata, proporcionándoles una retroalimentación inmediata, además de, la búsqueda constante de nuevos objetivos que los estimulen en su superación.

Según McGonical (2012) en este escenario, el interés, las etapas de avance y la adquisición de recompensas durante el juego, motiva al alumno a medida que se superan los desafíos. De esa forma; enseña, inspira y se involucra de una manera que los métodos tradicionales no lo pueden hacer. Si todos trabajamos con la gamificación, estaríamos contribuyendo en la formación de jóvenes creativos, críticos, seguros, curiosos y capaces crear conceptos, unir a las personas y confrontar ideas, así como, compartir y colaborar, aun teniendo el poder de adaptarse rápida y fácilmente a los diversos retos que le exige la sociedad a lo largo de los años.

A manera de reflexión, Si queremos un cambio significativo, tenemos que hacer una conexión con el corazón antes de poder hacer una conexión con la mente. Dedicar tiempo a desarrollar relaciones y generar confianza que es crucial para avanzar como un todo. Sin cultura, no hay cultura de innovación. Todo comienza creando un entorno en el que las personas se sienten cuidadas, apoyadas y alimentadas, las mismas cosas que sabemos que afectan el aprendizaje de los alumnos en el aula.

Referencias Consultadas:

Alves, L (2008) Juegos y educación: la construcción de nuevos significados. Revista Pedagogía portuguesa. Disponible:

<<http://iduc.uc.pt/index.php/rppedagogia/article/view/1245>>. Acceso: 24 de noviembre de 2020

Mcgonical, J (2012) La realidad en juego: por qué los juegos nos hacen mejores y cómo pueden cambiar el mundo. Río de Janeiro: Best Seller.

Francisco Javier Arce Peralta

Doctor en Pedagogía Crítica y Educación Popular por el Instituto McLaren de Pedagogía Crítica

Profesor en Escuela Primaria “ESTADO 30”

México

javierarcep@hotmail.com

LA GAMIFICACION DEL APRENDIZAJE Y OTROS RECURSOS

La educación en este periodo de pandemia, ha generado una crisis donde se consolidan algunas propuestas educativas, como la literacidad, para el fomento de la lectura y escritura en los estudiantes, la gamificación del aprendizaje que utiliza los elementos del juego, el aprovechamiento de la inteligencia artificial para desarrollar mejor las clases, visualizando nuevos paradigmas que permiten evolucionar el ámbito educativo en cada uno de sus niveles educativos, desde el preescolar hasta la universidad, pues las condiciones particulares de los agentes involucrados, hace necesario vislumbrar estas alternativas metodológicas para transformar la práctica escolar, en beneficio principal de los estudiantes.

La gamificación tiene como objetivo principal la influencia en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el hecho que las personas disfruten durante la realización del juego (Quintanal Pérez, 2016) esto permite despertar el interés de los estudiantes por avanzar mediante retos, desafíos y niveles graduados por complejidad, que promueven su concentración para seguir consiguiendo las metas.

En el caso de la literacidad el uso de este término es relativamente reciente y de limitado alcance en lengua española; comprende una serie de complejidades en su tratamiento conceptual. La literacidad implica la adquisición, uso y desarrollo del lenguaje oral y escrito (Riquelme Arredondo, 2017) diversificando las estrategias para la enseñanza de lectoescritura que promueven el gusto y comprensión lectora así como la escritura creativa de diversos textos.

La inteligencia artificial cada vez está presente en ámbitos de la vida, que permiten aprovechar sus aplicaciones en cualquier momento, por lo que muchos docentes en este periodo de aislamiento social buscan herramientas que les permitan hacer mejor su trabajo, contando como aliado estos recursos que facilitan y apoyan la educación a distancia.

Referencias Consultadas:

Quintanal Pérez, Felipe (2016). Aplicación de herramientas de gamificación en física y química de secundaria. *Opción*, 32 (12), 327-348. [Fecha de Consulta 25 de Noviembre de 2020]. ISSN: 1012-1587. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=310/31048903016>

Riquelme Arredondo, Angélica y Quintero Corzo, Josefina (2017). La literacidad, conceptualizaciones y perspectivas: hacia un estado del arte. *Reflexiones*, 96 (2), 93-105. [Fecha de Consulta 25 de Noviembre de 2020]. ISSN: 1021-1209. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=729/72954786007>

Erika García Rosales

Maestría en Administración de Instituciones Educativas.

Educadora de Grupo

Jardín de Niños Solidaridad

México

erigr@hotmail.com

GAMIFICACIÓN PARA LA EDUCACIÓN ACTUAL

Actualmente las nuevas tecnologías forman parte de la vida diaria de la mayoría de las personas, ya sean pequeños o adultos; esto ha generado saltos trascendentales en el uso de la misma, no sólo para un sector, ya sea empresarial, oficinas públicas o diversión, también para la educación, lo que implica que cada vez vaya en aumento el número de docentes que se interesan por aprender y conocer más respecto a este tema; sobre todo, en este tiempo de pandemia que se requiere adquirir otros conocimientos, desarrollar diferentes habilidades, explorar herramientas y estrategias diversas para ser parte no sólo del cambio, también del progreso. El programa de educación preescolar hace mención que “la educación no debe ser estática. Ha de evolucionar y responder a las características de la sociedad en la que está inserta”, (Aprendizajes Clave para la Educación Integral, p.p. 28).

En este tiempo, la innovación en tecnología y habilidades digitales en la educación han sido un punto primordial en nuestro desempeño docente, por lo cual, diversos programas han tenido un incremento en su divulgación. Uno de los que más ha generado gran popularidad es el de **GAMIFICACIÓN**.

El tema de gamificación en la educación puede resultar una gran ventaja para captar más el interés de los alumnos y hacer un aprendizaje más interactivo. Bernardo Jareño Manclús, maestro del Colegio Alberto Sols, en Sax (Alicante), explica: “Intentamos potenciar al máximo las habilidades de los niños a través de la experimentación y el juego, puesto que mediante la experiencia y la diversión creemos que es más fácil alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales”,

Reconozco que la gamificación busca motivar a los alumnos para aprender de una forma diferente, en este tiempo de pandemia puede resultar una herramienta muy útil, sobre todo, porque la mayoría de los niños están cansados de permanecer en casa frente a una pantalla, porque están con poco movimiento, sabiendo que los pequeños adquieren con mayor facilidad el aprendizaje interactuando con el medio, además, la parte lúdica es fundamental en el aprendizaje a esta edad.

Respecto a la gamificación en mi ámbito, desafortunadamente es una herramienta que no he utilizado por diversas causas, las cuales menciono a continuación.

- Es un tema del cual carecía de conocimiento; durante el tiempo de receso educativo, considerando las pocas posibilidades del regreso a clases presenciales empecé a buscar opciones para llevar a los pequeños de 4 años nuevas ideas de clases; fue cuando descubrí esta técnica aplicada a la educación.
- El medio donde desempeño mi labor es limitado, la mayoría los padres de familia carecen de una computadora, pocos tienen teléfonos celulares de alta gama donde puedan descargar diversos vídeos, juegos, etc. Muchos de ellos no cuentan con internet en casa. Son familias con más de un hijo, quienes solo tienen un celular disponible para todos y dan prioridad a recibir la información y aprendizaje de los niños de educación primaria o niveles superiores.

- En las actividades llevadas a cabo durante este tiempo con los preescolares, debí considerar la propuesta de Aprende en Casa II, proyecto educativo que se transmite a través de la televisión, abordando los aprendizajes de acuerdo al nivel educativo.
- Falta de herramientas y conocimientos necesarios de las plataformas que permitan tener el aprendizaje para crear ideas propias de gamificación, acordes a las características y necesidades de los alumnos y las familias.

Desde mi experiencia no es demasiado lo que pueda hablar sobre la gamificación aplicada en mi labor docente, necesitaría empaparme sobre éste, aprender a crearlo, diseñarlo y posteriormente considerar llevarlo a la práctica con mis alumnos. Para ello, debo tener claro la viabilidad dependiendo de los temas, objetivos y la finalidad de su uso e implementación.

Me complacería poder hablar sobre el tema con un conocimiento amplio y habiéndolo utilizado en mi labor docente, sin embargo, con tristeza comento que no puedo hacerlo; esta situación que nos ha obligado a generar cambios drásticos, también ha permitido valorar las fortalezas y debilidades que tenemos, dándonos cuenta que uno de los espacios donde mayor rezago que como país presentamos es en el educativo. Como docentes, nos hemos enfrentado a situaciones que han mostrado nuestras limitaciones en el ámbito tecnológico y uso de herramientas digitales, emergiendo las carencias de conocimientos; también, las carencias económicas, sociales, culturales y educativas que hay entre las familias se han hecho más visibles.

Referencias Consultadas:

Secretaría de Educación Pública. (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Integral. México: SEP.

Moll, S. (2014). Gamificación: 7 claves para entender qué es y cómo funciona. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>

Christian Omar Santos Lozano

Doctor en Educación

, Instituto Superior de Educación Normal del Estado de Colima (ISENCO) y Centro de Investigaciones Sociales y Educativas de Tecomán (CISSET)

México

christianisenco@gmail.com

GAMIFICACIÓN, EMOCIÓN Y PANDEMIA

A raíz de la pandemia del COVID-19 los sistemas educativos del mundo se vieron en la imperiosa necesidad de reorganizar sus formas de trabajo, muchos de ellos teniendo que migrar a una modalidad no presencial. Esto trajo consigo desafíos a estudiantes y a los docentes quienes tuvieron que transformar su quehacer educativo, adaptándose a los cambios tecnológicos, rediseñando estrategias que les permitieran desarrollar su trabajo desde casa. Por su parte, nuestros socios de aprendizaje tuvieron que reorganizar su tiempo, librar la sobrecarga de tareas y vivir en carne propia los procesos de adecuación a las clases no presenciales, lo que representó para algunos profesores como algo rutinario, mientras que para otros significó más de lo mismo, al solo trasladar el aula presencial a la virtualidad. Ante esta disyuntiva surge la interrogante sobre ¿cómo darle la vuelta a la clase y generar motivación en tiempos de pandemia? Una de las propuestas es la gamificación, aspecto sobre el cual versa el presente escrito.

Ser docente en tiempos de Pandemia debe superar la reducida idea de únicamente dar una clase magistral a través de una plataforma de video, o dejar actividades en alguna plataforma para su revisión de forma posterior. La idea de trasladar el aula a una pantalla debería ser el último recurso de los docentes, independientemente del nivel educativo en que se trabaje. El COVID-19 representa una enorme oportunidad para aquellos que tienen el coraje de mirar más allá de la comodidad del sillón de casa, el escritorio y su computadora; representa cambio y evolución en lo didáctico, pedagógico y por qué no en lo personal (se debe humanizar la educación), más en estos tiempos donde dar un abrazo puede costarte la vida.

Dadas las circunstancias que obligan a permanecer en casa y evitar el contacto humano una alternativa de gran utilidad que permite fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, romper las clases rutinarias, generar emoción y enganchar a los estudiantes es la gamificación. Esta se define como una forma de retomar los elementos del juego y utilizarlos para “diseñar experiencias de aprendizaje que podrían tener lugar sin gozar del componente lúdico, pero que, al ser planificadas siguiendo las pautas que caracterizan esta metodología, las convierte en propuestas atractivas y motivadoras para los estudiantes” (Cornellà et al, 2020, p.1). Tal como refieren los autores, gamificar produce la liberación de neurotransmisores como la dopamina y endorfinas, similar a los generados por el uso de videojuegos, de ahí que exista una relación íntima entre el juego y la emoción, dado que esta última es una condicionante para aprender, además de, convertirse en un aliado en los entornos no presenciales que el contexto del COVID-19 demanda.

Dicho de otra manera, gamificar es entrar a un círculo que permite activar el interés, trabajar de forma grupal, interactuar, cometer errores y trabajar en equipo, lo cual favorece la atención, participación y la constante demanda por seguir jugando. La gamificación y las emociones mantienen una estrecha relación, pues estas últimas alimentan la esencia de la clase gamificada,

además que está demostrado por la neurociencia que las emociones positivas favorecen el aprendizaje y generan estados emocionales de curiosidad, creatividad, sorpresa, alivio, alegría, satisfacción, orgullo, asombro, admiración y amor. (McGonigal, 2013)

Algunos principios de la gamificación son: el uso de insignias, puntajes, niveles, avatares, la sorpresa, la cuenta regresiva, la narrativa, los retos, la formación de equipos y el uso de recompensas; condiciones que al involucrarse en la clase transforman el juego en aprendizaje. Para el desarrollo de la gamificación se precisa de algunas herramientas, entre ellas se encuentran: la utilización de pausas activas y ejercicios de atención antes, durante o al finalizar la clase. Algunas plataformas como: kahoot, quizizz, mentimeter, class craft, classdojo, Duolingo, genially, scratch, mentimeter y QuiverVision. En su conjunto pueden ser utilizados para evaluar, hacer un diagnóstico interactivo haciendo nubes de palabras, gráficos en tiempo real, preguntas en forma de juego de forma sincrónica o asincrónica y hasta dibujos que pueden ser llevados a realidad virtual. En los tiempos de pandemia, la gamificación representa una enorme oportunidad para transformar el quehacer docente, generar aprendizajes significativos, favorecer la motivación, el trabajo en equipo y mantener la cercanía con los estudiantes aún en la distancia. Como refiere Huizinga (2020) quien al llamarnos “homo ludens”, y reconocer al juego como parte inherente de la cultura del ser humano, así la gamificación constituye una alternativa para el trabajo no presencial en tiempos del COVID-19 que sin duda abre la puerta a nuevos escenarios de aprendizaje donde es posible, aprender y reaprender la docencia, construir conocimiento, divertirse y generar transformación en el sistema educativo que tanta falta nos hace.

Referencias Consultadas:

Huizinga, J. (2020). Homo ludens. Editora Perspectiva SA.

McGonigal, J. (2010). Los juegos pueden hacer un mundo mejor. TED habla.

Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28(1), 5-19.

Suiza

Iván Vega Rico

Maestro en Psicología

Docente de Posgrado SMC University

Suiza

ivr@smceducation.eu

IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN REMOTA ACTUAL

La educación es un proceso fundamental en el desarrollo del ser humano que ha estado presente en la sociedad desde tiempos muy remotos, no obstante, aunque la humanidad se ha transformado radicalmente desde sus orígenes, la educación se mantiene prácticamente inmutable.

A lo largo de los años se han edificado sólidos paradigmas alrededor del proceso de enseñanza-aprendizaje que se han convertido en verdaderos obstáculos para la formación de estudiantes, máxime en las condiciones actuales que plantean sendos desafíos en cuanto a la innovación de los procesos de enseñanza para adaptarlos a la realidad contemporánea.

Uno de los más limitantes es que la educación debe ser un proceso serio, lineal y rígido, sin embargo, la gamificación es una estrategia que rompe con esta premisa y permite llevar a la educación hacia nuevos horizontes. De acuerdo con González (citado en Chong y Marcillo, 2020) la gamificación consiste en utilizar los elementos del juego para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje, proyectándose al refuerzo y cambio de comportamiento. Se trata de un enfoque que requiere de una total reinención de los esquemas imperantes en la actualidad, sin embargo, también constituye una de las principales estrategias que permitirán optimizar los procesos educativos en los años venideros.

EFFECTIVIDAD DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN REMOTA DURANTE LA PANDEMIA

Si bien es cierto la educación remota tiene notables ventajas, también se caracteriza por presentar retos particulares que de no ser superados, se puede producir el fracaso en la conducción de un curso a distancia, durante la implementación de la gamificación en el aula he sido testigo de la enorme diferencia que existe en la actitud de los estudiantes en relación a cuando son conducidos mediante métodos tradicionales, por lo que se ha convertido en una de mis principales herramientas educativas.

La pandemia global actual supuso una modificación radical en los procesos educativos y se tuvieron que llevar los cursos presenciales a una modalidad virtual, la gamificación constituye un elemento clave en el éxito de los cursos a distancia, dado que resulta muy sencillo que un alumno pierda el interés y se disperse en una clase llevada de manera tradicional en la que solamente debe pasar horas mirando una pantalla y escuchando a un profesor. En cambio, cuando se incorporan aspectos derivados del juego tales como las trivias, los juegos de rol o los juegos de azar, adaptados de manera adecuada a un entorno formativo, la indiferencia y el aburrimiento tienden a convertirse en interés y diversión.

CONSIDERACIONES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN

De acuerdo con Borrás (2015) los principales motivos para gamificar son:

- Activar la motivación.
- Aprendizaje más significativo.
- Compromiso con el aprendizaje y vinculación con el contenido.
- Generar competitividad y colaboración.
- Conectividad.

Uno de los principales desafíos en la educación a distancia es mantener la motivación del alumno, especialmente cuando el curso es llevado de una manera rígida y consiste básicamente en escuchar sesiones en vivo y presentar entregas, la gamificación permite incrementar la motivación al incorporar factores que producen diversión e interacción durante las clases.

No obstante, es fundamental que el docente sea cuidadoso y no pierda el rumbo convirtiendo la clase solamente en una sesión de juego, es decir, la actividad lúdica debe estar perfectamente diseñada para que consiga construir en el alumno un aprendizaje significativo que se relacione con los objetivos del curso.

Uno de los principales obstáculos que la mayoría de profesores expresan respecto a la modalidad remota es la falta de compromiso por parte del estudiantado, en este sentido, la gamificación constituye una excelente alternativa para provocar el compromiso y la vinculación con el contenido, dado que es más sencillo asimilar un conocimiento mientras se experimentan emociones positivas y existe un entorno agradable, que en un contexto rígido, aburrido y poco estimulante.

Por otra parte, una de las principales críticas que se hacen al modelo de educación a distancia es la falta de contacto humano, este resquicio puede solventarse mediante la implementación de la gamificación, debido a que el juego no solamente propicia la conectividad y la convivencia, sino también un sentido de competitividad que conducido adecuadamente puede ser un factor motivador para que el estudiante brinde su mejor esfuerzo.

La gamificación es una de las mejores estrategias de las que puede valerse el docente actual, especialmente en la modalidad remota que actualmente se está conduciendo en todos los niveles educativos, sin embargo, para que tanto estudiantes como profesores puedan beneficiarse de un proceso de enseñanza-aprendizaje más ameno y productivo es menester que se dejen atrás los paradigmas que indican que la educación es un proceso serio y rígido y se abra paso al supuesto de que el aprendizaje es un proceso que debe ser flexible y ameno.

Referencias Consultadas:

Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Universidad Politécnica de Madrid.

Chong, P. y Marcillo, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje, *Dominio de las ciencias*, 6 (3), 56-77.

Venezuela

Ángel Carmelo Prince Torres

Doctor en Ciencias de la Educación

Docente Instituto Universitario Pedagógico “Monseñor Rafael Arias Blanco”

arbqto@gmail.com

GAMIFICACIÓN: APRENDIZAJE Y DIVERSIÓN EN TIEMPOS DE PANDEMIA

La gamificación consiste en una estrategia para el aprendizaje, mediante la cual se implementan los juegos con el propósito de facilitar contenidos o mediar el desarrollo de competencias dentro de la relación educativa. El término se deriva de la palabra game (juego en inglés) y contrariamente a lo que se piensa, ya ha sido ampliamente utilizada en las escuelas, aunque ahora es cuando se visualiza en el contexto de la educación remota como consecuencia del confinamiento producido a tenor de la pandemia por SARS-CoV-2. De hecho, la Universidad internacional de la Rioja (2020) estipula al respecto que:

La gamificación (o ludificación) siempre se ha utilizado en educación. Sin embargo, el actual contexto social, con una sociedad hiperconectada y niños nativos digitales, hace necesario incluir a las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en la estrategia de gamificación en el aula (p.1).

Ahora bien, si se establece la interrogante: ¿Considera efectiva la técnica de gamificación en tiempos de pandemia? Sin dudar lo quien escribe estas líneas considera que sí. Como entusiasta de los juegos de video, ya antes de esta incidencia había podido insertarlos en clases de idiomas, observando resultados positivos en cuanto a la incorporación de conocimientos a la estructura cognitiva de los educandos expuestos a la estrategia: mientras se divertían, también recordaban posteriormente por asociación lo facilitado (en dicho caso, con el uso del karaoke para practicar pronunciación). Esto implica una aplicación lúdica con connotaciones constructivas, contrariamente a la concepción generalizada de que los videojuegos son perjudiciales para los niños y adolescentes.

En el corriente año 2020 se ha dificultado el acto educativo por el asunto ya expuesto previamente, pero ello no implica que este reto constituya una barrera para innovar en la búsqueda de medios a través de los cuales se puedan consolidar los fines educacionales establecidos institucional y curricularmente. De hecho, es tan efectiva la gamificación en tiempos de pandemia, que desde la Organización de Naciones Unidas se promueve información para el uso de programas, aplicaciones y similares que puedan fungir como recursos para ser incorporados dentro del aula. Así la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco, 2020), ha referido a herramientas como Quizlet, que consiste en una serie de juegos para procurar conocimiento en diferentes áreas bajo quince idiomas y este es tan sólo un instrumento que reseña entre muchos otros al desglosar soluciones para el aprendizaje a distancia.

El aprendizaje no necesariamente tiene que estar reñido con la diversión, por ello debe existir apertura para apartarse de los rígidos estándares de educación memorística que muchas veces no cubren las expectativas del acto pedagógico. Esto es, porque la idea de promover conocimientos debería estar asida a la búsqueda de que lo facilitado sea duradero y de difícil olvido por

olvido por encontrarse bien consolidado dentro del fuero interno del sujeto que funja como estudiante. Para ello, es bien sabido que los procesos de asociación son importantes en el logro de tal cometido, y ¿qué mejor forma que vincular lo que se adquiere cognoscitivamente con sistemas interactivos, de esparcimiento y que resulten agradables, al tiempo que enriquecedores para quien los usa? Por ello hablar de una gamificación en la educación a distancia no es descabellado bajo dichos términos.

Aparte de lo ya expuesto, el implementar una cultura lúdica educacional, también podría resultar benéfico en estos tiempos de congoja, pues es bien sabido de acuerdo a la experiencia de quienes día a día han experimentado el confinamiento, que él puede ocasionar desánimo en aquellas personas que han visto alterado el curso normal de sus actividades. Aprender mientras se juega, es en estos casos una forma de escape a la realidad de la pandemia, en tanto que se produce en un contexto de esparcimiento que sirve para “distraer la mente”, especialmente en el caso de los niños más pequeños.

Por todo lo aducido resulta importante que los Estados se comprometan a establecer sistemas de adecuación tecnológica (como por ejemplo, en cuanto al aseguramiento de un servicio de internet con calidad), los cuales faciliten la ejecución de estas prácticas. Al fin y al cabo, es la planificación junto con la disposición y el compromiso de todos los actores educacionales, lo que puede asegurar que se inserte en el campo de los estudiantes un comienzo a través de medios que resulten novedosos y entretenidos, de manera que hagan sencillo, útil y perdurable todo lo generado en el aula, fomentando de esta forma en los educandos un verdadero amor por los estudios.

Referencias Consultadas:

Unesco (2020). Distance learning solutions [página web]. Recuperado de <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions>

Universidad Internacional de la Rioja, UNIR (12 de febrero, 2020). Gamificación en educación infantil: consejos y recursos para aplicarla [artículo web]. Recuperado de <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-educacion-infantil/>

Régulo Leonardo Rincón

Doctor en Educación

Docente y Director de Estudios a Distancia (DEDIS)

Universidad Católica Cecilio Acosta

Ginette Gutiérrez Delgado

Candidata a Doctor en Ciencias de la Educación

Docente y Secretaria Institucional

. Universidad Católica Cecilio Acosta UNICA

www.unicaedu.com

APRENDER CON RETOS, LA GAMIFICACIÓN COMO NUEVA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

En tiempos de pandemia, la evolución para todos los niveles de la educación en el mundo no se hizo esperar; algunas cátedras no tan relacionadas con las nuevas tecnologías, en su momento hicieron referencia de lo que teníamos que hacer a futuro, de cómo debíamos abordar una educación con mayor flexibilidad; brindar una atención especial que permitiera formarse profesionalmente y facilitara el desarrollo de otras actividades. El momento llegó sin avisar y todo aquello que era una fantasía para muchos, en el caso venezolano se convirtió en una difícil realidad porque se asumió de forma abrupta y la mayoría de las instituciones no contaban con la preparación idónea. Luego de evaluar el tiempo transcurrido y tras concluir el primer periodo académico en pandemia, se escogieron las herramientas que proporcionaran la atención remota y mantuviera la atención de los estudiantes.

Hoy día vemos como se escribe una nueva historia en los procesos de formación académica, muchos expertos han hablado de la educación post pandemia, satanizando los medios virtuales de aprendizaje, declarándolos de inútiles y con muy pocas bondades, por lo que creen fielmente en un regreso a clases al estilo tradicional y sin ninguna transcendencia que evidenciar. Otros, por el contrario, piensan que jamás volveremos al salón de clases y los medios virtuales se convertirán indudablemente en la educación del futuro. Sin embargo, la dinámica ha demostrado que los extremos no son la solución; basados en la experiencia en educación a distancia por más de 25 años en la Universidad Católica Cecilio Acosta UNICA periodo a periodo observamos que el proceso formativo remoto, requiere de una actualización continua e innovadora en la utilización de las tecnologías para los procesos de formación; esta dinámica nos ha permitido sistematizar procesos y buscar las claves para superar las grandes dificultades que no se encuentran en las plataformas educativas; sino, en la formación del docente tutor.

Responsablemente podemos afirmar que, los procesos de formación en el mundo han sufrido y seguirán sufriendo cambios radicales, no se descartará la presencialidad como estrategia de constatación y evaluación. Ciertamente, llegó el momento de asumir todas esas premisas de las que hablábamos sobre la educación del futuro; incluso las instituciones con ciertas experiencias en la modalidad virtual o remota, tendrán que evaluarse y superar los errores que se venían asumiendo como estrategias de aprendizaje; en la concentración de procedimientos individualistas, y el empleo de herramientas de aprendizaje independientes.

Según referencia de algunos docentes y luego de una evaluación generalizada de lo que ha sucedido en el ámbito educativo venezolano, encontramos que se hizo más atractiva la atención y concentración del estudiante con el apoyo de estrategias de gamificación. En este sentido, muchas instituciones educativas de los primeros niveles obtuvieron mejores resultados de atención académica que las propias universidades. Como una oportunidad estratégica la mayoría de las escuelas, tanto públicas como privadas, asumieron plataformas gratuitas como Moodle o Classroom, a pesar de la notable inclinación por el uso del correo electrónico, para imponer tareas sin ningún tipo de control y explicación.

Sin embargo, para el nuevo periodo académico valiéndose de esa experiencia desfavorable, algunas instituciones educativas se plantearon dentro de los procesos de formación instruir a los docentes sobre el manejo de herramientas de gamificación, a objeto de mejorar la atención de los estudiantes y lograr así el rendimiento esperado. A pesar que las plataformas de Gamificación fueron creadas desde una concepción lúdica, en la actualidad han servido para permitir el avance del conocimiento con el establecimientos de retos, con el empleo juegos donde se promueve el estudio de una manera más divertida; vemos que esta herramienta no deja de ser novedosas y aplicables en todos los niveles de formación más cuando la educación remota tiene tanta relevancia por la pandemia. En este sentido Suarez (2018:21) expone que “La Gamificación consiste en escoger los elementos interesantes de los juegos con el fin de utilizarlos en otras áreas o disciplinas, no directamente relacionadas con los juegos. El propósito de Gamificación es modificar la conducta en los participantes o jugadores en concordancia con las intenciones de los diseñadores. El placer que sienten los jugadores es el medio que conduce al logro de un objetivo o meta final en el área de trabajo que se escoja, en nuestro caso en la educación”.

Ahora bien, estas plataformas educativas virtuales no pueden convertirse en aquello que tanto criticamos del aula tradicional, viéndose como espacios solitarios o aburridos, sobre todo si trabajamos con jóvenes y adolescentes. A la hora de planificar las estrategias de enseñanza-aprendizaje debemos tomar en cuenta que el nuevo hombre es hiperactivo, es tecnológico, es capaz de atender dos y tres actividades al mismo tiempo, motivo por el cual debemos combinar las plataformas educativas, bien sea Moodle o Classroom, con plataformas de Gamificación, que nos permiten una interacción mucho más dinámica y divertida de estudiar hasta de formalizar evaluaciones.

En conclusión, el empleo de plataformas como Quizizz, Socrative, Kahoot, Nearpod, Edulastic, entre otras; actualmente han facilitado las estrategias para reforzar los estudios independientes, a través de las tecnologías; generando en el educando, el interés por el estudio desde su estado de confort con el aprovechamiento de las técnicas de los videos juegos a los que ellos ya están acostumbrados; sin obviar que el aprendizaje obtenido se medirá, por la cantidad de logros o niveles superados; en fin las motivaciones para aprender y avanzar estarán determinadas por los niveles de recompensa al término del lapso académico y esa es la tendencia en estrategias de enseñanza aprendizaje que se están empleando para alcanzar las competencias terminales en las unidades formativas que las empleen.

Referencia Consultada:

Suárez Rivero, José Pablo- Experiencias investigativas en TIC para la educación. Smart education, hacaktone y MOOC'S. 2018 © Editorial Uniautónoma, 2018 Universidad Autónoma del Caribe.

Raquel Katherine Escobar Vielma
Magister en Administración de la Educación Básica
Docente Integral U.E.A “Monseñor Emilio Dall’Ora”
Bachaquero/ Estado Zulia/ Venezuela
raquel.escobar@hotmail.com

UNA ALTERNATIVA PARA EMPLEAR LA GAMIFICACIÓN

Los métodos para promover la enseñanza y en consecuencia un aprendizaje significativo, han estado inmersos, como otros tantos aspectos del contexto evolutivo social a “los cambios” y es la necesidad de mejorar las técnicas, el cómo aplicarlas y el que aplicar lo que conlleva a ese constante movimiento, sin embargo; un eje fundamental presente en todos los tiempos está direccionado en que resultados esperamos tener y a que necesidades queremos atender cuando de sembrar las bases de una formación sólida y autosustentable se trata. Es acá cuando la “Gamificación” toma un rol protagónico al mostrarse como una técnica efectiva y fácil de aplicar respondiendo a las necesidades, recursos y contexto digital que universalmente está teniendo implicaciones en la cotidianidad. Ya nuestra población estudiantil es llamada “nativos digitales”. Pero para relacionar este término y acercarnos conceptualmente, Foncubierta y Rodríguez (2014) al respecto parten de que esta gamificación es un contenido didáctico a su vez definido como “una actividad aderezada con elementos o pensamientos del juego”, es decir, “con el espíritu del juego”. Vemos pues como cobra importancia la tecnología al respecto y sobre cómo favorece cuando se aplica como estrategia metodológica.

Desde mi perspectiva toda herramienta es útil y lleva ganancia plus si colabora a cultivar no solo el saber sino también el ser, hacer y emprender así como la réplica de lo que esa herramienta genera. Lo efectivo y valioso de las distintas maneras y formas en las que se apoya un gremio docente para abordar el aprendizaje debe estar siempre direccionado a mirar su contexto y una manera de brindar herramientas para crecer de una forma integral. Se puede decir entonces que en estos tiempos de pandemia resulta un “regalo” atractivo y oportuno. Hay que considerar que puede ser muy llamativo el envoltorio y cuando lo logramos abrir dándole uso y aplicabilidad su fácil acceso, las estrategias de recompensas ante el reto propuesto lo vuelve atractivo pero no hay que conservar perspectiva e intencionalidad del aprendizaje conservar y afianzar el objetivo.

La gamificación como herramienta para promover el aprendizaje significativo implica el uso y acceso a recursos en línea que en el contexto actual del venezolano es muy limitado tanto para los docentes como para los estudiantes, sin embargo; en una ferviente convicción de que la educación es un motor social indispensable desde la práctica educativa donde la esencia de la educación se ve como práctica de la libertad que nos lleva en la búsqueda de la reflexión y la acción se ve de manifiesto la “Pedagogía del oprimido. Se busca atender y dar respuesta para abordar el aprendizaje “aderezando” con elementos lúdicos que colaboren a sostener un ambiente de aprendizaje que siga mostrando a los participantes una opción dentro de sus posibilidades, capacidades, recursos y limitaciones. Estamos hablando pues de lo que ante este panorama brevemente compartido pudiese ser llamado “gamificación aplicada” donde se combina lo lúdico y las competencias necesarias para formar el perfil de un ser consciente de que lo que hace le enseña y lo forma para la vida.

Para ello no se accede a las usuales opciones que nos brinda la web; mientras tanto se hace uso de

comunidades virtuales WhatsApp y telegram a través de las cuales se va compartiendo estrategias metodológicas diseñadas para que puedan participar activamente en su rol protagónico de “aprender”. Hace falta más que una pedagogía que se niega a morir y busca tender una mano colaboradora. Son pues indispensables los recursos para poder darle un sentido amplio a esta estrategia vanguardista. Existen comunidades educativas en el orden deportivo (escuelas de ajedrez por ejemplo) que hacen uso de las ventanas virtuales ofrecidas en las bondades que la red permite y se da una adaptación completa juegos on line, capacitación para estrategias de juegos, entre otras. Pero estas bondades no están al alcance de todos los actores y menos aún de las comunidades educativas para estar al tanto y participar activamente en este sazón que se vuelve un poco sin sabor y color por tales limitaciones.

Hay que considerar que la efectividad es un horizonte, si se quiere lograr la consecución hacia los resultados en pro del aprendizaje significativo; para ello más que efectividad se requiere eficiencia y poder cumplir así lo deseado. Pero en este contexto mencionado más que efectividad y eficiencia resulta importante la resiliencia por que mantener la capacidad de ayudar a otros para aprender anteponiéndose a las distintas adversidades se vuelve valioso. Para volver ese lazo rojo en ese regalo es necesario contar con la formación, recursos y acceso para los implicados y los beneficiados del aprendizaje a través de esta nueva tendencia. Para volver ese lazo rojo hay que despertar y expresar con conciencia que es necesario tener alternativas y manos dispuestas a trabajar en pro del aprendizaje significativo.

Referencias Consultadas:

FONCUBIERTA, J., RODRIGUEZ, C, Didáctica de la gamificación en la clase de español, Editorial Edinumen, 2014, consultado el 14 de diciembre de 2016.

Freire, Paulo 1985 (1970) Pedagogía del oprimido (Buenos Aires: Siglo XXI).

Yadilka Márquez Mendoza

Candidata a Magister en Educación mención Tecnología de Comunicación e Información

yadilkam@gmail.com

Asociación Venezolana de Olimpíadas de Química

Amalia Torrealba Sanoja

Licenciada en Química y Educación

amalia.torrealba@gmail.com

Asociación Venezolana de Olimpíadas de Química

EXPERIENCIAS DE ACTUALIZACIÓN DESDE LA DIDÁCTICA LÚDICA, DE DOCENTES DE QUÍMICA Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO DE LA RESILIENCIA ANTE EL COVID-19

Las experiencias de formación permanente y continúa para docentes de química que se reseñan han sido realizadas por la Asociación Venezolana de Olimpíadas de Química, AVOQUIM. Las mismas se basan en estrategias, actividades y recursos desde la dimensión lúdica. La didáctica lúdica centrada en el juego, y otras actividades lúdicas combinan aprendizaje, emociones y afectividad, de estudiantes y docentes. Si bien, se usa el aprendizaje centrado en el juego tiende a confundirse con la gamificación, y en particular la denominada educativa, son diferentes. Tal como lo afirma Marín (2015), la gamificación educativa, consiste en la aplicación de juegos, en particular video juegos para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos juegos también denominados como serios, según Michael y Caen (2006), citado por Calvo-Ferrer (2018), en los que se prioriza educar, entrenar, informar, por encima del entretenimiento. Sin embargo, el aprendizaje basado en juegos y la gamificación tienen objetivos comunes: motivar; integrar contenidos; cooperación entre los estudiantes; potenciar la creatividad.

Los talleres y cursos que desarrolla AVOQUIM, forman parte del Programa de Formación en Contingencia, PFC, a distancia que ejecutan entes educativos y científicos de la Gobernación del estado Miranda de Venezuela.

Las estrategias lúdicas propuestas están orientadas a superar algunas de las dificultades de la enseñanza de la química: lenguaje químico; relación entre el mundo micro y el macro; actividades experimentales. Las formaciones se realizan con la herramienta del foro chat permite a los participantes seguir las actividades a su ritmo y al del su conectividad. En cada uno de los talleres y cursos, los docentes debían realizar un proyecto final o elaborar un recurso didáctico, para aplicarlo en sus clases a distancia. En el curso: Química lúdica, algunos docentes diseñan juegos didácticos, tales como, memoria, dominó o de recorrido. Otros utilizan diversas plataformas para hacer juegos digitales. Para los talleres: La tabla periódica cumple 150 años, para primaria y secundaria, elaboran una versión propia de la tabla. En el taller: La ciencia y el arte de la luz y el color en homenaje al maestro Carlos Cruz-Diez, se integran contenidos de arte, biología, física, lectura y química. El producto final es la elaboración de una obra en la que se combina arte y ciencia. Al finalizar el taller: Origami de moléculas, elaboran modelos moleculares para contenidos de ciencias y de castellano y literatura. En el caso del curso: Laboratorio desde casa, los docentes diseñan o adaptan un experimento a los materiales y reactivos disponible en el hogar. Se debe mencionar si bien la mayoría de los participantes son docentes de química, hubo muchos de primaria y de otras disciplinas y que adaptaron lo aprendido a las áreas de desempeño.

Se considera que las estrategias lúdicas propuestas resultan efectivas como lo reflejan las cifras, el 71% de los participantes permanecen en las formaciones y el 40% elaboraron los recursos didácticos. Los mismos están adaptados a los contenidos, son creativos, originales, integrales y de excelente calidad. Los foros chats se constituyen en espacios de intercambios de experiencias, de aprendizaje cooperativo y de motivación entre pares. En los cuestionarios aplicados confirman que la herramienta del foro chat les permitió seguir las formaciones a su ritmo, y la aplicabilidad en sus cursos de las estrategias aprendidas. Finalmente, por iniciativa de un grupo de docentes, los recursos elaborados fueron mostrados en una exposición virtual, cuyos objetivos son compartir las experiencias, aprendizajes. Así como motivar a otros colegas a superar la resistencia a formarse en la modalidad a distancia con herramientas digitales.

Debido a los resultados positivos de las formaciones, para un futuro cercano se espera incluir en las formaciones, a los estudiantes y a padres y representantes, así como hacer el seguimiento a los docentes que han participado en las formaciones.

Las formaciones realizadas son más que experiencias de actualización profesional. Las mismas cumplen una doble finalidad: el promover el bienestar psicológico de los docentes. Se espera que estas redes de apoyo y la incorporación o incremento de la didáctica lúdica y/o gamificación en el proceso enseñanza y aprendizaje, permitan impulsar la resiliencia personal y social al estimular la capacidad de gestión conjunta ante la adversidad.

A través del programa, se explora si el desarrollo de estos talleres y el incremento del apoyo institucional, han intervenido moderando los efectos negativos ocasionados por los cambios radicales en el ejercicio de la labor educativa de presencial a remota debido a la pandemia, fortaleciendo la capacidad de adaptación de los docentes.

El 91% de los participantes expresaron que los facilitadores de los talleres les proporcionaron condiciones favorables e identificaron factores como: liderazgo positivo, disminución de la incertidumbre, buena comunicación, reconocimiento, trabajo cooperativo, motivación y empatía. Adicionalmente, más del 87% manifestaron haber mejorado habilidades personales vinculadas a la construcción de la resiliencia como consecuencia directa de las experiencias de actualización desde la didáctica lúdica.

Referencias Consultadas:

Calvo-Ferrer, J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, 9(1): 191-226. Consultado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6268953>

Marín Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, (27), 1-4. Consultado de <http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433>

Comité Editorial de esta edición: Carmen Bastidas B., Directora del Centro de Estudios en Educación de la Universidad Miguel de Cervantes y Francisco Calderón P., Coordinador Académico de Magister y Postítulo a distancia de la Universidad Miguel de Cervantes.

Centro de Estudios en Educación de la Universidad Miguel de Cervantes, página en [LinkedIn.com/lin/revista-estudios-en-educación](https://www.linkedin.com/company/revista-estudios-en-educacion), Dirección Mac Iver 370, piso 9, Santiago de Chile, correo: centro_estudioseneducación@corp.umc.cl ; email Directora: Carmen.bastidas@profe.umc.cl.

Las ideas, opiniones y propuestas incluidas en este Boletín son de exclusiva responsabilidad de los autores individualizados, no representando necesariamente a la Universidad Miguel de Cervantes. Todos los derechos reservados Universidad Miguel de Cervantes.