



LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA



Jonathan Yovanny Flores Montes

Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica. Actualmente estudio una maestría en Tecnología e Innovación Educativa en la Universidad Casa Grande. Docente - tutor en la escuela “Carmen Sucre” de la ciudad de Guayaquil.

Correo: jonathanfloresmontes@outlook.com

Acceso desde YouTube: <https://youtu.be/o1hYJAuz-Eo>

Resumen

El presente estudio constituye una práctica de aula realizada en el periodo escolar 2018 – 2019 con los estudiantes de séptimo año básico de la Escuela de Educación Básica Completa “Carmen Sucre”, ubicada en la ciudad de Guayaquil. El objetivo general es determinar la importancia de la gamificación como estrategia de motivación, para mejorar los procesos de enseñanza, convirtiendo a los estudiantes en entes activos para la construcción del conocimiento. Para su efecto, se realizó una investigación con enfoque cualitativo a fin de describir patrones de conducta de los estudiantes, antes durante y después de realizar una actividad gamificada. Se recopiló puntos de vistas acerca de las aplicaciones utilizadas y su nivel de aceptación, obteniendo resultados positivos. Entre las principales conclusiones obtenidas, se indica que los estudiantes de séptimo año básico sintieron mayor motivación en el salón de clases, logrando establecer interrogantes y debates sobre temas de interés educativo para luego convertir estas acciones en juegos de competencia.

Palabras claves

Gamificación

Motivación

Aprendizaje

Abstract

The present study constitutes a classroom practice carried out in the 2018-2019 school year with the seventh grade students of the "Carmen Sucre" Basic Education School, located in the city of Guayaquil. The general objective is to determine the importance of gamification as a motivation strategy, to improve teaching processes, converting students into active entities for the construction of knowledge. For its effect, an investigation with a qualitative approach was carried out in order to describe patterns of students' behavior, before and during a gamified activity. Points of view were gathered about the applications used and their level of acceptance, obtaining positive results. Among the main conclusions obtained, it is indicated that seventh grade students felt more motivation in the classroom, being able to establish questions and debates on topics of educational interest and then turn these actions into games of competition

Keywords

Gamification

Motivation

Learning

Introducción

Planteamiento del problema

Los procesos educativos rutinarios y de orden conductista que se sigue implementando en nuestro entorno educativo, es uno de los principales factores para la desmotivación de los educandos en todos los niveles educativos. El rol del docente sigue siendo el de transmisor del conocimiento, a pesar de los cambios que se ha pretendido implementar. Muchos docentes confunden que el cambio de paradigma representa el uso de dinámicas al principio de la clase, para posteriormente seguir siendo el ente principal en el proceso formativo.

Por eso a pesar de las modificaciones al sistema educativo ecuatoriano, los resultados en pruebas estandarizadas a nivel de Latinoamérica y el mundo están por debajo del promedio, haciendo comparación con otros estados del continente. Lamentablemente los docentes ecuatorianos desconocen sobre nuevos paradigmas o visiones de la pedagogía del siglo XXI, el profesorado considera que el cambio del conductismo al constructivismo es suficiente, pero

se deja a un lado nuevas propuestas educativas como el aula invertida, el aprendizaje basado en problemas, la gamificación entre otras.

A nivel mundial se viene acuñando esta nueva terminología denominada gamificación; y a partir de esto han surgido un sinnúmero de investigaciones que dan constancia de los resultados positivos que se obtienen al implementarla en el aula. Pero, en nuestro contexto las investigaciones sobre gamificación son escasas, encontrando muy pocas tesis sobre esta temática, considerándose esto una problemática que indica el desconocimiento generalizado de la comunidad educativa.

Debido al desconocimiento de nuevas estrategias innovadoras en educación, los educandos presentan comportamientos disruptivos que impiden una normal práctica educativa. El aburrimiento que se produce en las aulas es evidente, más aún al ver el extenso contenido en muchos textos impartidos en el sector fiscal. Por lo que es una prioridad buscar alternativas que permitan enganchar a los estudiantes en ese proceso de construcción del conocimiento.

La presente investigación buscó presentar al estudiantado de séptimo año básico de la Escuela "Carmen Sucre" nuevas formas de construir y evaluar el conocimiento, a fin de que estos puedan ejercer un rol protagónico en el salón de clases. Para cumplir con esta finalidad se utilizó herramientas como kahoot, power point, el programa quien quiere ser millonario, además del uso de un proyector y computadores ubicados en la sala de computación del plantel.

Se inició la innovación destacando la importancia de jugar, como característica innata de niños y niñas de 10 y 11 años, sin dejar a un lado la responsabilidad adquirida al momento de asistir a un centro educativo. Se hace énfasis en que se puede aprender jugando, y que para esto es necesario mostrar predisposición y entusiasmo al momento de pedir su intervención en alguna actividad específica. A su vez se indicó que a pesar de ser actividades nuevas, no representan mayor complejidad, por lo tanto se espera que la totalidad de los presentes participen.

Luego de realizar una clase, se les pide a los estudiantes que planteen preguntas, las cuales son revisadas y validadas por el docente para su posterior ingreso a uno de los programas previamente mencionados. La gamificación se efectúa mediante juegos de trivias, de forma grupal e individual, las recompensas estaban compuestas de puntos extras para las evaluaciones o cualquier incentivo obsequiado por los padres de familia o el docente.

Objetivos de investigación

Objetivo general

Determinar la importancia de la gamificación como estrategia de motivación para los estudiantes de séptimo año básico, mediante una investigación de campo y bibliográfica que mejore los procesos de aprendizaje.

Objetivos específicos

- Implementar actividades gamificadas en los procesos de formación académica de los estudiantes de séptimo grado.
- Motivar al estudiantado a participar activamente en el proceso de construcción del conocimiento.
- Mejorar el rendimiento académico de los aprendientes a partir del uso de la gamificación en todas las asignaturas del currículo.

Fundamentación teórica

El análisis del juego en educación data de muchos años atrás, psicólogos como Freud, Piaget y Vygostki resaltan la importancia de este en el proceso de desarrollo de los niños y niñas. En la actualidad, el juego en educación sigue

siendo motivo de estudio, pero relacionándolo con las nuevas innovaciones tecnológicas. A partir de esto surgen nuevas metodologías y teorías que avalan el uso de juego en la educación. La realidad virtual, la inteligencia artificial y otros tipos de tecnología ya forman parte de los centros educativos a nivel mundial. Un claro ejemplo de la inserción tecnológica en las aulas son los videojuegos, que presentan ciertas características educativas que permiten desarrollar competencias en los educandos. Según Herrera (s.f.) indica que:

Las relaciones entre el juego y la enseñanza han sido constantes a lo largo de la historia, pero en los últimos años, con el espectacular desarrollo de los videojuegos, el debate se ha convertido en una cuestión mucho más compleja y, a la vez, más divertida. La pregunta es doble: ¿qué se puede aprender jugando y a qué se puede jugar aprendiendo? (pág. 4)

Existen diversas interrogantes e incertidumbres al momento de innovar, más aun si esta innovación implica un cambio abrupto en el tradicionalismo de la enseñanza. La implementación de videojuegos y otras formas de juego en el aula, requiere de predisposición y conocimiento por parte de los docentes, sobre preferencias e intereses de los estudiantes actuales denominados nativos digitales.

Con base en las preferencias de los estudiantes del siglo XXI, se han adaptado métodos que surgen de otros campos de la sociedad. En este caso se hace referencia de la gamificación que surge del marketing como una estrategia para motivar a los clientes a seguir comprando ciertos productos. Por eso en nuestro entorno se encuentran más estudios relacionando la gamificación con el mercado, que con el campo educativo.

Sobre gamificación se ha empezado a escribir mucho y también contamos ya con un número creciente de experiencias en su aplicación. Esta disciplina, por su amplio rango de aplicación, puede ser del interés de un gran número de personas desde directivos de empresas, a docentes,

estudiantes, profesionales de la salud, responsables públicos, etc. (Teixes, 2015)

La gamificación busca abarcar muchos sectores de la sociedad que requieren motivar a las personas a realizar una acción específica. Según Reug y Vilchez (2013) indica que: “Su definición dice que es la aplicación de las lógicas y dinámicas del juego a cosas que en principio no lo son” (pág. 40). Esta acción de jugar va paralelamente alineada hacia un objetivo específico, que conlleva al desarrollo conceptual y práctico de dinámicas y mecánicas para cumplir un juego.

Las mecánicas representan el medio para recompensar al estudiante por el objetivo alcanzado. Entre las mecánicas expuestas para la realización de la gamificación, se puede mencionar:

- Acumulación de puntos
- Escala de niveles
- Lograr algún premio
- Clasificar a otro evento más importante
- Tener un desafío, misión o reto que cumplir.

Las dinámicas se refieren a la automotivación que tiene el educando por participar. Como dinámica de gamificación se puede mencionar la sana competencia entre el estudiantado, los logros o satisfacciones personales y la recompensa que se puede obtener. Estas mecánicas y dinámicas en función del objetivo educativo que se pretende alcanzar, ofrecen muchas ventajas, que según Gutiérrez (2016) en su libro *Antología de motivación escolar en el aula*, indica lo siguiente:

En cuanto al valor que la gamificación le aporta al aprendizaje se destaca, en primer lugar, el diseño centrado en el usuario. A través del cual, se adaptará el sistema a los conocimientos previos, interés y actitudes del

alumnado con el fin de aumentar el valor intrínseco de la tarea y mantenerlo a lo largo del tiempo. (pág. 15)

Relacionando lo expuesto por el autor con el presente estudio, cabe indicar que todas las ventajas que ofrece la gamificación fueron analizadas para su implementación con los estudiantes de séptimo año básico. Enlazar los conocimientos previos y observar que los estudiantes prestan interés hacia temas que en otro contexto provocaría aburrimiento, es la principal causa por la que se consideró importante el uso de esta nueva estrategia. Bunchaball y Smith (como se citó en Paredes, 2015), indica que:

El objetivo principal de la gamificación es conseguir la implicación voluntaria de las personas en las actividades propuestas, creando estructuras de refuerzos y la visualización de los procesos sumergidos, fomentando la actitud lúdica que favorezca conductas colaborativas y competitivas entre usuarios. (pág. 7)

Según lo expuesto por estos autores, la gamificación destaca la participación intencional del estudiante, quien no siente ningún tipo de obligación, ni temor por participar en una actividad gamificada. Lo que es importante destacar al mencionar las ventajas, es la diferencia entre gamificación y un aprendizaje basado en juegos, que aunque tenga similitud no se hace referencia a la misma situación. Haciendo un análisis breve se destaca a la gamificación por el uso de dinámicas de los juegos en contextos no lúdicos, donde alcanzar una meta u objetivo es esencial para su ejecución, que puede verse plasmado en un premio o recompensa. En cambio, el aprendizaje basado en juego no busca otro objetivo que no sea enseñar a través de la implementación de la lúdica en el aula. Para una mayor comprensión se hace referencia a lo expuesto por Rodríguez y Santiago (2015) quien indica lo siguiente:

Si en lo primero que pensamos a la hora de crear un proyecto de gamificación es en hacer un juego, ya estamos empezando por el camino equivocado. Es mejor que pensemos en cambiar comportamientos, en

medir resultados o en motivar. (...) lo primero está más orientado a crear un juego, en este caso un Serious Game, y lo segundo a diseñar un proceso de Gamificación. (Rodríguez & Santiago, 2015)

El incremento de la información sobre la educación del siglo XXI, trae consigo un sinnúmero de denominaciones como conectivismo, flipped classroom, b-learning, mooc, gamificación, serious game, entre otros. Por lo que es importante identificar claramente que se intenta implementar en clases, a fin de diseñar un proceso claro y preciso que lleve consigo objetivos puntuales acordes a la edad de los aprendientes. En definitiva el docente debe estar debidamente capacitado para la implementación de la gamificación y de otras estrategias surgidas en los últimos tiempos.

Metodología

La investigación denominada: “La gamificación como estrategia de motivación en los procesos de enseñanza”, dirigida a estudiantes de séptimo año básico de la Escuela de Educación Básica Completa “Carmen Sucre” es de tipo descriptiva - explicativa, con un enfoque cualitativo. Según Blaxter (como se citó en Niño, 2011) indica que:

La investigación cualitativa toma como misión recolectar y analizar la información en todas las formas posibles, exceptuando la numérica. Tiende a centrarse en la exploración de un limitado pero detallado número de casos o ejemplos que se consideran interesantes o esclarecedores y su meta es lograr “profundidad” y no amplitud. (pág. 30)

Según lo expuesto como investigación cualitativa; se relaciona con la presente investigación al analizar diversas actividades donde se implementó la gamificación, con el objetivo de observar comportamientos y acciones realizadas en los procesos de enseñanza, para luego determinar la importancia de esta estrategia y de todos los cambios realizados en esta innovación. Determinando si esto logró en los estudiantes ese cambio positivo hacia una o varias asignaturas del currículo correspondiente al séptimo año del nivel de educación básica media.

A su vez como técnica cualitativa se empleó la observación directa de los hechos sucedidos al momento de implementar la gamificación. Se tomó nota de las sensaciones y comentarios sobre los distintos juegos realizados, y en todos se puede mencionar que se observó una total predisposición por parte del estudiantado. Se efectuó preguntas tales como: ¿Te gustó el juego? ¿Quieres seguir jugando? entre otras.

Conclusiones

La implementación de la gamificación como estrategia de motivación para los estudiantes de séptimo año básico de la Escuela “Carmen Sucre”, produjo varias sensaciones positivas durante el proceso. Para la realización de los juegos en primer lugar se realizó dos grupos del total de estudiantes, unos denominados el equipo azul y el otro el equipo amarillo, cada estudiante debía formular preguntas de todas las materias. En esta actividad se observó un gran ambiente ya que todos eran conscientes que a partir de esta acción tan atractiva se iban a realizar los juegos que se habían presentado a través de videos. Los videos presentados fueron de programas concursos que se transmiten o transmitían en la televisión ecuatoriana, a fin de que los estudiantes tengan claro las mecánicas de estos juegos.

Se inició con el juego preguntas y respuestas, dos estudiantes de cada uno de los equipos debían tener las manos atrás y al terminar la pregunta ubicar su mano en el pupitre para responder. El que sabía la respuesta contestaba y ganaba puntos para cualquier aporte y sumaba puntos para su grupo. El grado de aceptación fue muy alto, logrando que casi la totalidad del aula tenga la mano extendida pidiendo participar en el juego. Posterior a esta actividad los estudiantes preguntaban cuando volveríamos a jugar de esta manera.

Posterior a este juego se presentó la plataforma kahoot, para esto todo el alumnado se dirigió a la sala de computación donde en grupo de dos por computadora se les explicó la dinámica de este juego. Por simple observación se determinó que kahoot fue el juego que más les llamó la atención. El

entusiasmo por responder y verse en los primeros lugares que reflejaba en la pantalla era único. Existieron otras particularidades un poco graciosas de destacar como el caso de un estudiante que les decía al resto las respuestas incorrectas para el estar en los primeros lugares. También el hecho de estudiantes que sentían cierta disconformidad por no aparecer en la pantalla. Es importante mencionar que algunos estudiantes hicieron las preguntas en casa e ingresaron al juego con la clave y el correo del docente. En términos generales se puede decir que kahoot motivó de forma asombrosa a los estudiantes siendo el juego más solicitado, a tal punto que una estudiante sugirió que el examen sea a través de kahoot.

Posterior a este juego se presentó el programa “quien quiere ser millonario” donde los mismo estudiantes ingresaron sus preguntas al computador, para luego elegir un representante por cada grupo. Los estudiantes debían debatir quienes serían sus representantes, ya que se especificó que existiría una puntuación grupal extra y penalización con pérdidas de punto al equipo que no gane. Se eligió a los representantes y comenzó el juego. Con la misma dinámica del juego original, respondían diciendo la frase “última palabra”. Al principio las preguntas no tenían mayor complejidad pero mientras iban avanzando el juego se complicaba, causando mayor interés de la participante y del grupo. El juego no tuvo el mismo nivel de aceptación de kahoot, pero los comentarios fueron muy positivos.

Otro juego con mucha aceptación fue “memoria y pista”; previo a su realización se les enseñó a los estudiantes el manejo de power point para realizar las diapositivas del juego. Este consistía en escribir una palabra referente a una materia en específico. En grupo de cuatro estudiantes representaban a los equipos azul o amarillo. La competición se trataba en que un estudiante de espaldas a la proyección de la diapositiva tenía que adivinar la palabra por medio de las pistas dadas por sus compañeros. Los estudiantes que mayor cantidad de palabras respondían en un lapso de 1.30 minutos eran los ganadores y por ende obtenían una puntuación para el grupo que representaban.

A pesar de no impartir la asignatura de inglés, se introdujo el juego Duolingo. Con la finalidad de que los estudiantes a partir de la dinámica de pasar niveles puedan divertirse y aprender nuevas palabras sobre la materia. El nivel de aceptación fue muy bueno, aunque existieron inconvenientes como la falta de audio ya que las computadoras no cuentan con audífonos, por lo que no se pudo realizar en su totalidad el juego. Otro juego virtual implementado fue Code Combat que consiste en pasar obstáculos a través de la programación, esta actividad no tuvo fin específico hacia una materia del currículo. Cabe destacar no tuvo mayor aceptación, ya que el día de su realización el servicio de internet era defectuoso.

Y se terminó la innovación con la plataforma arcademics, que trae consigo muchos juegos de competencia que consiste en responder preguntas para avanzar más rápido en un auto o avión. Este juego fue de mucha aceptación, a tal punto que los propios estudiantes sin ninguna directriz crearon un campeonato entre ellos. Mediante este juego se reforzaba conocimiento en Matemáticas y Lengua. Todas estas puntuaciones se almacenaban en la plataforma Edmodo, donde cada estudiante tenía su propia cuenta de usuario

En síntesis, se determina que las actividades gamificadas expuestas a los estudiantes de séptimo año básico de la Escuela "Carmen Sucre", representaron un gran estímulo motivador dentro y fuera del aula. Se evidenció un gran cambio al momento de analizar contenidos de asignaturas como Estudios Sociales que por su gran cantidad de palabras pueden causar cierto desinterés. La opinión de los padres de familia también fue muy satisfactoria, ya que al asistir a las reuniones comentaban de los juegos y esta nueva forma de enseñar. Por lo tanto se considera esencial emplear la gamificación en otros procesos de formación académica para mantener siempre motivados a los aprendientes.

Bibliografía

Carrión, G. (2017). Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas. Andalucía: Universidad Internacional de Andalucía.

- Gutiérrez, A. (2016). *Antología de motivación escolar en el aula*. Yucatán: Unid Editorial Digital.
- Herrera, F. (s.f.). *Gamificar en el aula de español*. *Revista de LdeLengua02*, 4.
- Martínez, M. (2012). *Motivación*. Madrid: Ediciones Díaz Santos.
- Niño, V. (2011). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Paredes, R. (2015). *Gamificación y experiencia de usuario; contenido emocional a través de estímulos relacionados con el éxito y el fracaso que nos permitan incrementar nuestro engagement*. Quito: Universidad Católica del Ecuador.
- Reug, D., & Vílchez, L. (2013). *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*. Madrid: Fundación Telefónica.
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación. Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Madrid: Grupo Océano.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: UOC.