



Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana Gamification: A new approach to Ecuadorian education

Sánchez-Pacheco Carlos Luis

Resumen

Este artículo pretende presentar el concepto de Gamificación como una alternativa para la educación, considerando ser una iniciativa relativamente reciente. Es un fenómeno en fase inicial, carente de mayores estudios y discusiones, pero no por ello menos interesante, porque propone un nuevo enfoque para la educación y muchos otros segmentos del conocimiento humano contemporáneo. La presente investigación nos muestra que, en la educación ecuatoriana de Nivel Superior, como en otras áreas, su uso todavía es incipiente, pues la polémica que envuelve el tema todavía es considerable, sin embargo, viene a conjugar esfuerzos con otras propuestas de la misma distancia, en el intento de engrandecer algunos de los problemas de aprendizaje de los individuos, llevándolos al compromiso y motivación en el ambiente educativo. No se trata de una revolución, o propuesta de abandono de conceptos y procedimientos preexistentes, sino un intento de componer con lo que ya existe y de aprovechar los beneficios de la evolución por la que pasa la humanidad para que el aprendizaje se vuelva cada vez más natural a los ojos de los individuos. Los desafíos tendrán que ser reubicados, pudiendo ser de naturaleza tecnológica, financiera, procedimental, educativa o estructural, con mayores estudios e investigaciones y evaluación de los resultados se puede evaluar si la iniciativa es consistente y si vino para quedarse.

Palabras claves: Aprendizaje, educación, gamificación, tecnología educativa

Abstract

This article aims to present the concept of Gamification as an alternative for education, considering it to be a relatively recent initiative. It is a phenomenon in the initial phase, lacking in further studies and discussions, but no less interesting, because it proposes a new approach to education and many other segments of contemporary human knowledge. This research shows us that in Ecuadorian Higher Education, as in other areas, its use is still incipient, because the controversy surrounding the issue is still considerable, however, it comes to combine efforts with other proposals of the same distance, in the attempt to magnify some of the learning problems of individuals, leading them to commitment and motivation in the educational environment. It is not a revolution, or proposal of abandonment of pre-existing concepts and procedures, but an attempt to compose what already exists and to take advantage of the benefits of evolution through which humanity passes so that learning becomes more and more natural to the eyes of individuals. The challenges will have to be relocated, may be technological, financial, procedural, educational or structural, with further studies and research and evaluation of the results can be assessed if the initiative is consistent and if it came to stay.

Keywords: Learning, education, gamification, educational technology

Recibido: 15 agosto 2019
Aceptado: 30 agosto 2019

Dirección autor:

Sociedad de Investigación Pedagógica Innovar – SIPI

E-mail / ORCID

carlossanchez21@hotmail.com

ID <https://orcid.org/0000-0003-4831-5813>



1. INTRODUCCIÓN

En la realidad contemporánea, la tecnología, el conocimiento, la velocidad de la información, la necesidad del saber, sus formas e interacciones, las aspiraciones de los individuos, la organización de la sociedad, pautan el establecimiento del nuevo contexto mundial de educación y aprendizaje.

La educación ecuatoriana hoy presenta enfoques antiguos y entendimientos superados, que en nada se parecen a la evolución experimentada hasta el presente momento en otros segmentos del conocimiento humano, como, por ejemplo, en las comunicaciones y en el entretenimiento. Este segmento de la educación debe acompañar la evolución de la sociedad contemporánea, establecer nuevos valores, buscar nuevos descubrimientos, absorber nuevas ideas, entendimientos y rutinas que permitan la creación de un ambiente propicio para el aprendizaje, delineando experiencias significativas y despertando a los individuos para saberlo para ayudarlos en su desarrollo personal e intelectual.

La educación experimenta hoy desafíos de diversos orígenes, pueden ser de naturaleza estructural, conceptual, pedagógica, económica, política, financiera y social. Sin embargo, es recurrente la necesidad de despertar el compromiso y la motivación del estudiante para el saber, para el querer saber, para el por qué saber, instigar su curiosidad y llevarlo al entendimiento del complejo contexto donde está establecido, para que pueda hacer las elecciones, tomar decisiones, vencer desafíos con la desenvoltura deseada y tener plena conciencia de su individualidad y de sus capacidades como parte integrante de una sociedad.

Es urgente que sean concebidas y adoptadas nuevas estrategias que aporten innovación a la enseñanza aplicada en las instituciones Educativas, que son directamente responsables por la diseminación del conocimiento, en un ambiente diversificado y complejo que es el aula, considerando los ambientes de aprendizaje presencial y virtual. Se plantean nuevos enfoques, presentados de varios modos alternativos a los tradicionales, como imágenes, videos y audios, que pueden auxiliar en la transmisión, absorción, retención y transformación del conocimiento, como agentes de mejora del estancamiento del segmento.

La Gamificación surge como una posible alternativa, que puede agregar diversos modos para la captación del interés de los alumnos, el despertar de su curiosidad, conjugando elementos que llevan la participación, al compromiso, resultando en la reinención del aprendizaje. El estímulo a la interacción de los estudiantes con el docente, de los estudiantes con el contenido y de los estudiantes con otros estudiantes es deseable un ambiente educativo dinámico, donde el conocimiento fluye entre las cuatro paredes del aula de forma rápida y eficiente. Kapp [1] define la Gamificación como el uso de mecanismos, estética y pensamiento de los juegos para involucrar a las personas, motivar acciones, promover el conocimiento y resolver problemas. Deterding [2] y Torres-Toukoumidis [3], plantean que la Gamificación se puede resumir como el uso de elementos de juego en contextos no relacionados con juegos.

El concepto de Gamificación adoptado en asociación con otras estrategias de aula propone llevar a los individuos a una situación en el sentido de que el concepto se basa en técnicas de compromiso, de aprendizaje y de educación colaborativa [4].

Propone también la nueva técnica que el estudiante sea lanzado a una posición de absoluta actividad ante su propio aprendizaje, lo que podrá elevarlo a una posición destacada en todo el

proceso. El profesor podrá participar, acompañar, dirigir el proceso de aprendizaje, e incluso interactuar con el grupo para garantizar la transferencia y absorción del conocimiento, beneficiándose también del proceso, ya que deberán surgir interpretaciones y análisis diferenciados del contexto que él mismo presentó.

2. DESARROLLO

La adopción del concepto de Gamificación sigue siendo una propuesta reciente en la educación, formando parte del rol de nuevos enfoques propuestos para el incremento de las estrategias del segmento, este trabajo tiene como objetivo presentar los conceptos de Gamificación, como un nuevo enfoque para la educación, evaluar su aplicabilidad y de sus elementos en el ambiente de aprendizaje, de nivel superior, sea presencial o virtual.

La gamificación

El concepto de Gamificación es nuevo, consistente en la utilización de elementos de los juegos (mecánicas, estrategias y pensamientos) fuera de su contexto, con la finalidad de motivar a los individuos a la acción, auxiliar en la solución de los problemas, problemas y promover aprendizajes.

Según Zichermann & Cunningham [5], el objetivo máximo de la gamificación es incentivar al usuario de sistemas no relacionados con juegos a tener el llamado “comportamiento de jugador”, realización de varias tareas al mismo tiempo bajo presión, trabajar más sin descontento y siempre intentar de nuevo cuando falla.

Conforme Carreras [6] las primeras manifestaciones concretas de la Gamificación se dieron en 2010, pero el concepto ya es considerado como una estrategia de compromiso y motivación en auxilio al proceso de aprendizaje en diversos sectores del conocimiento humano, características que se encuentran en los jugadores cuando en interacción con los juegos.

Como toda novedad, la Gamificación aún necesita de mayores estudios para delimitar claramente su alcance, conocer sus efectos, contextualizar sus finalidades y sus particularidades. Se encuentra en la literatura los conceptos de Juegos, Diseño de juegos, Juegos Serios, Simuladores Virtuales y la Gamificación propiamente dicha [2].

Para un mejor entendimiento y diferenciación más exacta, se añaden las siguientes definiciones: Juegos son productos de entretenimiento usados para fines de ocio y recreación; Diseño de juegos es cuando se hace uso de imágenes, sonidos e interacción que recuerdan juegos para fines de comunicación, como *Game Over* y *Power Up*; los juegos serios son juegos evolucionados y utilizados directamente para el aprendizaje; los simuladores virtuales son software en 3D aliados a equipos inmersivos de alto nivel de realismo, que demuestran el impacto de decisiones del individuo en la dinámica de una determinada actividad, como los simuladores de dirección de vehículos [2].

En el caso de las empresas de servicios públicos, las empresas que se dedican a la comercialización de productos de consumo, atención al público, programas de incentivo a la productividad y otras. El mundo empresarial también está presente en el mundo de la Gamificación, siendo que aplica sus conceptos en la elaboración de plataformas dirigidas a clientes de diversas

áreas del conocimiento, siendo ellas entrenamiento y capacitación, marketing, ventas, inteligencia y otras [7].

La construcción del conocimiento en la educación

La noción de construcción del conocimiento es una idea que tiene más de un significado, que puede ser tomada en sentidos diversos debiendo ser esclarecida para poder ser mejor utilizada. Puede ser entendida como la construcción de saber universalmente aceptados en determinado tiempo histórico, o también como proceso de aprendizaje del sujeto [8].

El sujeto construye el conocimiento de acuerdo con su modo de ser y de sus capacidades, parece no haber otra alternativa. El postulado que el alumno, en la pedagogía tradicional, recibiría pasivamente los contenidos transmitidos por el profesor es al menos bastante discutible, a partir de la epistemología genética de Piaget [9]. En principio, el proceso de aprendizaje se da por la acción, cualquiera que sea el método de enseñanza utilizado, ese aprendizaje depende de la disposición del sujeto que está siendo educado y, en este caso, siendo él un sujeto pasivo, no habría aprendizaje efectivo.

Según Bzuneck & Guimarães [10] la motivación de los estudiantes para el aprendizaje es un fenómeno complejo, multideterminado, que sólo se puede inferir mediante la observación del comportamiento, ya sea en situaciones de rendimiento o de auto relato. Hay que verificar los aspectos culturales de los individuos y el ambiente en que el proceso de Gamificación debe ser insertado, también otro aspecto importante es considerar el error, la frustración como muelles propulsores para enfrentar los desafíos que, a diferencia de la vida real, en los juegos es minimizado el error y sus efectos, convirtiéndose en un elemento motivador para los siguientes pasos [11].

Motivar al individuo lleva a buenos resultados personales y profesionales. Gamificar es valorar la motivación intrínseca que enfatiza el significado personal, y lleva a la percepción del valor interno del individuo. Se basa en la autonomía, el dominio y propósito. Según el desarrollador de juegos McGonigal [12]:

En la Sociedad actual, los juegos de ordenador y videojuegos están satisfaciendo las genuinas necesidades humanas que el mundo real ha fallado en atender. Ellos ofrecen recompensas que la realidad no puede dar. Ellos nos enseñan, nos inspiran y nos envuelven de una manera por la cual la sociedad no puede hacer. Ellos nos unen de manera que la sociedad no está.

En el mundo virtual, el individuo obtiene la satisfacción y el éxito que anhela con más facilidad, y esta situación demuestra la importancia que el mundo virtual pasa a tener en la vida de las personas y, por extensión para la sociedad actual y de esta forma, propone la utilización de todo este potencial y esfuerzos para la resolución de problemas reales.

En las instituciones educativas ecuatorianas (escuela, colegios y universidades), el alumno no encuentra más el interés y la motivación en el aprendizaje tradicional, estando más cerca una nueva realidad, como lo demuestra McGonigal.

En la aplicación de la mecánica de juegos, se identifican cuatro características que son esenciales para la aplicación de la Gamificación que son: la meta del juego, las reglas del juego, el sistema de feedback y la participación voluntaria [13]. En el caso de que se produzca un cambio



en la calidad de la información, se debe tener en cuenta que, la dinámica del sistema gamificado presenta herramientas que prometen retorno a los usuarios [5], son ellas: puntos, niveles, rankings, desafíos y misiones, medallas / conquistas, integración, los bucles de compromiso, personalización, refuerzo y feedback, reglas, narrativa.

La gamificación en el aprendizaje

En el caso de los entornos de aprendizaje, tenemos los presenciales y virtuales, y según [15] el concepto de Gamificación es la definición de elementos de juegos para uso en el ambiente de aprendizaje, no significando obligatoriamente el uso de tecnología para el logro de sus objetivos. Superar desafíos, socializar y trabajar por puntos son elementos que pueden ser aplicados por medio de iniciativas utilizadas con los pocos recursos, como por ejemplo la recreación de rutinas ya existentes, como trabajos y actividades que apunte al aprendizaje con compromiso. Por otro lado, existen iniciativas más robustas que demandan la elaboración de plataformas virtuales, contratación de profesionales especializados que ayuden en la elaboración del proceso, donde los alumnos y docentes tienen la posibilidad de llevar a término el proceso de aprendizaje de forma más significativa.

Otro segmento de la educación que ha explorado los conceptos de Gamificación es el que trata de la preparación de alumnos para concursos, como es el ejemplo del sitio <https://www.play2pass.com/> el sitio fue creado para ayudar a los estudiantes y maestros a asumir los Estándares Básicos Comunes, así como las evaluaciones vinculadas a ellos, cuenta con material de educación general básica en la asignatura de lengua y literatura y matemática, el sitio fue diseñado como una herramienta de refuerzo para el contenido enseñado previamente. El sitio fue creado y es mantenido por maestros activos de K-8. Los enlaces de juegos que se encuentran en este sitio se han evaluado previamente y se ha encontrado que son compatibles con los objetivos de aprendizaje de Common Core Standard.

En el campo de la educación de nivel superior, las iniciativas todavía son tímidas, pero consistentes. El campo polémico de la iniciativa demuestra la inestabilidad del tema, lo que genera incertidumbres sobre su aplicación de manera completa. Hay que considerar desafíos tecnológicos y procedimentales que involucra incluso cambios culturales muchas veces arraigados en raíces profundas, que demandan la revisión de comportamientos y actitudes de todos los actores del proceso. Sin embargo, es posible prever la posibilidad de recuperación de la relación provechosa entre alumno y profesor [15].

Las posibilidades de interacción pueden ser innumerables. Los estudiantes pueden ser instados a crear juegos o actividades gamificadas que permitan el aprendizaje del contenido por ellos y por aquellos que juegan. Los alumnos pueden ser llamados a incrementar un repositorio de datos e informaciones relativas a las disciplinas que tienen que cursar. Otra iniciativa es llamar a los alumnos a la elaboración de artículos y disertaciones sobre determinado asunto y el resultado de su trabajo será efectivamente publicado en libro que llevará sus nombres como coautores. El estímulo al aprendizaje debe ser una constante, la "buena enseñanza" debe adelantarse al desarrollo, interfiriendo en el nivel de desarrollo potencial de un individuo.

La Gamificación, en cualquier campo de aplicación, también tiene sus críticos. La Brigham Young University concluyó después de estudios que la Gamificación y sus conceptos trajeron incremento inicial en niveles de motivación, sin embargo, no representaron significativos avances en niveles de real capacidad y compromiso de los individuos a lo largo del tiempo,

conforme el BYU News [16]. El investigador de la Universidad de Hamburgo, Sebastián Deterding, advirtió que la Gamificación puede crear un sentimiento artificial de éxito, pudiendo además fomentar comportamientos indeseables [2]. Segundo que, considerando la competencia y el aliento para el surgimiento de líderes, los problemas pueden surgir como comportamientos antiéticos y falta de colaboración.

El entendimiento inicial de que los juegos son utilizados para el entretenimiento también genera resistencias entre profesionales de la educación que entienden que desvirtúa el foco del compromiso y del aprendizaje, carente de la seriedad necesaria, no resultando en el éxito que es prometido por los defensores del nuevo concepto.

La Gamificación surge como una propuesta educativa que busca fortalecer el proceso de aprendizaje, pretendiendo despertar el interés, la curiosidad y la participación en los individuos, y aún utilizar elementos modernos y placenteros para la realización de tareas y la conquista de objetivos. Deberá ser precedida de planificación, capacitación, investigación y seguimiento para que sea una iniciativa consistente y resulte enriquecedora en los diversos segmentos de la realidad contemporánea, en la educación, promoviendo la motivación, el compromiso y la participación de los usuarios en el proceso, observados sus perfiles y aspectos culturales, el contexto donde están insertados y los objetivos del proceso.

En este contexto, la Gamificación, debe contribuir con el gran desajuste entre la educación y el mundo contemporáneo y su cultura digital, que tanto influye en la sociedad, ya que la pulverización del conocimiento y de las múltiples formas de obtener, que llevan la necesidad de repensar la enseñanza, reestructurar las reglas existentes y revisar paradigmas arraigados y conservadores sin perder de vista los objetivos de la educación y sin dejarse influenciar por los extremos, causados por la distancia o proximidad excesiva del mundo digital.

3. METODOLOGÍA

Este trabajo es clasificado como investigación exploratoria, en el punto de vista de los objetivos [17], pues busca proporcionar mayor familiaridad con el problema con miras a hacerlo explícito. En el caso de las mujeres, las mujeres, Según Gil [17], una investigación exploratoria involucra: investigación bibliográfica, entrevistas con personas que tuvieron, o tienen, experiencia práctica con el problema investigado. Las investigaciones exploratorias pretenden proporcionar una visión general de un determinado hecho.

La investigación exploratoria se realiza sobre un problema o cuestión que generalmente posee poco o ningún estudio anterior al respecto [17]. El objetivo de este tipo de estudio es buscar patrones, ideas o hipótesis. La idea de investigación exploratoria no es probar o confirmar una determinada hipótesis, sino evaluar qué teorías o conceptos existentes pueden aplicarse a un determinado problema.

Para la composición del trabajo, se adoptó la investigación exploratoria, ayudada por la utilización de cuestionarios dirigidos a académicos que estudian el asunto Gamificación en la Educación. Debido a la variada gama de aplicaciones a las que se puede someter el concepto de Gamificación y sus elementos, se obtuvo la participación de diversas especialidades en respuesta a los cuestionarios encaminados, entre ellos: una doctora desarrollando un trabajo de Postdoctorado en Educación y Tecnología, cuyo alcance del trabajo es el diseño instruccional de actividades gamificadas para cursos a distancia; un maestro en Educación, desarrollando un

trabajo académico en el Curso de Diseño de Tecnologías Digitales; y un experto en Ingeniería de Sistemas desarrollando un trabajo de Maestría, cuyo objetivo es la integración de un modelo de Gamificación en un entorno virtual de aprendizaje.

El período abarcado por la investigación inició en marzo del 2019, y se extendió hasta julio del 2019, con revisión de artículos científicos internacionales, los cuales publicaron investigaciones en asuntos relacionados con la Gamificación con contribuciones de relevancia para la investigación. En esta investigación, fueron considerados los autores que abordaron la Gamificación para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje, con foco en el interés y participación de los alumnos, así como se presentaron las manifestaciones de los críticos del asunto, con el fin de tratarse concepto nuevo y poco explorado en el formato presentado, en los medios académicos hasta el presente momento.

4. RESULTADOS

Las investigaciones realizadas apuntan a aspectos positivos de la Gamificación en ambientes educativos. De la variada gama de aplicaciones a las que se puede someter el concepto de Gamificación y sus elementos, obtuvimos la participación de los investigadores, conforme tabla 1, que presenta los perfiles de los participantes.

INVESTIGADOR	PERFIL
1	Doctorando que desarrolla un trabajo doctoral en Educación y Tecnología, cuyo ámbito de trabajo es el diseño instruccional de actividades para cursos a distancia.
2	Master en Educación, desarrollando un trabajo académico en el Curso de Diseño de Tecnologías Digitales.
3	Ingeniero en Sistemas que desarrolla un trabajo cuyo alcance es la integración de un modelo de gamificación en un entorno de aprendizaje virtual

Tabla 1: Perfil de los investigadores

Todos los entrevistados aplicarían el concepto de Gamificación solo en el aula de pregrado;
Todos los entrevistados llegaron a la conclusión de que las siguientes palabras clave definen la Gamificación: jugabilidad, rendimiento y compromiso;

Todos los entrevistados señalaron que verificar el nivel de participación y participación de los estudiantes, evaluar la sociabilidad de los estudiantes y el espíritu de grupo son mejores formas de evaluar los resultados;

Todos los entrevistados proponen una actividad de Gamificación que cubre todo el semestre;
Todos los encuestados señalaron los desafíos y elementos de retroalimentación como más atractivos.

Se evidenció que su uso práctico sigue siendo tímido, considerando el posible desarrollo del tema. Otro factor a considerar es que el tema presenta una diversidad considerable de aplicaciones, dentro y fuera de la educación y, en vista de los entornos educativos, es factible aplicar

en diferentes esferas de la educación (básica, secundaria, superior y post- grado), en presencia y en entornos virtuales.

Los elementos de la Gamificación no siguen una regla o un estándar, y se pueden aplicar total o parcialmente; puede requerir recursos financieros o solo la remodelación de procedimientos existentes, sin que esto implique costos adicionales; puede cubrir un semestre completo, o solo un corto período predeterminado; puede significar una actividad o simplemente un proyecto; puede resultar en tareas teóricas o procedimientos prácticos a ser alcanzados; se puede aplicar en entornos de aprendizaje virtual o presencial; todo dependerá del propósito, los recursos humanos y financieros disponibles, así como los recursos pedagógicos del apoyo de la institución educativa y otras variables a considerar, ya que el concepto tiende a redefinir el proceso de aprendizaje, rescatando el interés y la participación. Con vistas al crecimiento intelectual.

Se observa que los juegos y sus elementos llevan consigo estímulos, intrínsecos y extrínsecos, característicos de la cultura digital a la que estamos sometidos. La psicología involucrada en la Gamificación debe ser observada, ya que se trata de individuos y de un perfil completo en sí mismo para ser considerado.

La formación de docentes con capacidad para hacer frente a este nuevo contexto cultural es una necesidad, ya que tendrán que tratar con tecnologías y recursos digitales, que se renuevan a cada momento. También deben estar preparados para conocer el nuevo idioma utilizado, los recursos digitales y los estudiantes, para que puedan administrar mejor el entorno de aprendizaje que está bajo su control.

Discusión

El propósito de este artículo es presentar el concepto de gamificación en la educación y su desarrollo, considerando la necesidad del segmento de modernizar y ofrecer a los individuos una educación moderna, de calidad, interesante y atractiva que atraiga interés y esfuerzos con una visión ecuatoriana. Al éxito del proceso. Por otro lado, es esencial que los maestros estén adecuadamente preparados para esto, aclarados sobre los métodos más variados, calificados para el uso correcto y la evaluación de los resultados. Esto debería reducir las resistencias y preconcepciones con respecto a la adopción del tema en las instituciones educativas. Sin embargo, el concepto aún requiere más estudios resultantes de aplicaciones prácticas, ya que tratará directamente con los individuos y sus más variados perfiles, capacidades y objetivos. No es un proceso lineal, sino que está impregnado de problemas y alternativas, de esta manera se presenta como una propuesta que debe planificarse y prepararse cuidadosamente.

Teniendo en cuenta estas precauciones, Fardo advirtió que la gamificación debe ser estudiada y entendida más a fondo, no solo porque es un tema muy reciente, sino también para ser discutida en varios sectores de la sociedad, incluso entre los investigadores no solo del área de educación, sino de todas las áreas de conocimiento, para la cual se presenta la iniciativa según corresponda [11]. El maestro argumentó que los juegos deben estar alineados con los objetivos de instrucción y ofrecer el equilibrio adecuado entre el desafío y la orientación, y en última instancia, alcanzar el objetivo de aprendizaje. Este posicionamiento fue refutado por los investigadores Kapp, Blunt, Hays y Sizmann [1] cuando afirmaron que los juegos enseñan e impactan positivamente la motivación de los individuos y que al final no sería el vehículo que lleva el conocimiento que haría. La diferencia, pero el diseño, el diseño motivacional. Las instrucciones bien elaboradas y los juegos bien diseñados tienen un gran impacto en las personas.

Según los investigadores, el debate debe centrarse en los mejores elementos de los juegos que se utilizarán para crear los mejores juegos para los estudiantes [1]. Está claro que el tema sigue siendo objeto de controversia incluso entre investigadores de renombre, dada su amplia aplicabilidad en el contexto del conocimiento contemporáneo y los efectos aún desconocidos que surgen de su disponibilidad.

De esta manera, la Gamificación tiene como objetivo mejorar la enseñanza y el aprendizaje, enfocándose en resolver problemas que involucran el interés y la participación de los estudiantes y la evolución de los docentes en el proceso educativo. La educación perpetúa y difunde el conocimiento y, al mismo tiempo, promueve su desarrollo, garantizando así la continuidad de la sociedad humana. Al observar a los individuos en sus mundos virtuales, o en el mundo de los juegos, uno puede ver cuán interesados, comprometidos y entusiasmados son sus esfuerzos por alcanzar metas y objetivos; y por su propia voluntad.

5. CONCLUSIONES

Es parte de la cultura del ser humano jugar y divertirse. Vuelva a caracterizar el juego, cambiándolo de distracción y diversión a tareas más complejas. Es una actividad inmersiva, que en todo momento se conecta con el individuo. La gamificación propone una nueva mirada a la motivación de los individuos, instándolos a un mayor compromiso e interés en el proceso de aprendizaje. Como se dijo anteriormente, la educación ha sido un segmento del conocimiento humano que aún no ha aprovechado las buenas iniciativas de su desarrollo social y tecnológico.

Los conceptos han cambiado, los paradigmas se han roto, las nuevas generaciones están sometidas diariamente a un flujo ininterrumpido y rápido de información, como nunca antes se había experimentado. Es necesario reconquistar a los estudiantes, modernizar el proceso de aprendizaje, demostrar la importancia del conocimiento, comunicarse con él a través de los diversos modos de comunicación. ¿Cómo trae a un individuo que ha abierto los ojos a un mundo de nuevos comportamientos y nuevas oportunidades, incluidas las oportunidades tecnológicas, para un entorno de aprendizaje interesante, atractivo y agradable? Cómo la educación puede acompañar este desarrollo, sin perder su esencia, su propósito y, al mismo tiempo, valorar y alentar el proceso.

Esto es una propuesta de ayuda, una combinación de esfuerzos y trabajo dirigido al desarrollo de los individuos. Son el objetivo del aprendizaje, su éxito es el éxito del sistema educativo ecuatoriano. Para ello, cualquier iniciativa de Gamificar significa investigar, prestar atención a los objetivos delineados, escuchar a los agentes de procesos, profesores y estudiantes, dirigir los esfuerzos para resolver problemas, al ejercicio constante de la creatividad, suplantando así los problemas y la resistencia a la nueva idea.

En las Instituciones de Educación Superior la iniciativa sigue siendo tímida, encontrándose más en empresas del ámbito privado, dirigida también al aprendizaje, solo que de tipo empresarial. También es un concepto que está siendo estudiado y evaluado por investigadores de Ecuador y en el extranjero.

Para alcanzar los objetivos esperados, los agentes del nuevo concepto, por su efectividad, deberán observar el objetivo propuesto, sus características, la amplitud a alcanzar, el público a dirigir y un rango considerable de variables, intrínsecas y extrínsecas, sin olvidar que aquí se

trata de potenciar el aprendizaje, motivar a los estudiantes, modificar los aspectos psicológicos individuales y los perfiles diferenciados. En resumen, su aplicación debe ir precedida de encuestas, estudios, planificación detallada, aplicación consciente, monitoreo y evaluación.

6. RECONOCIMIENTO

A la Sociedad de Investigación Pedagógica Innovar – SIPI por el impulso a la colaboración y cooperación de proyectos e iniciativas investigativas para robustecer el Modelo Educativo y Pedagógico que requiere el Ecuador.

7. REFERENCIAS

- Bzuneck J. y Guimarães S. (2008). *Una promoción de autonomía como estrategia emocional*. Boruchuvitch.
- Carreras, C. (2017) *Del homo ludens a la gamificación*. *Cuadernos de filosofía* vol. iv núm. 1, p. 107-118.
- Clementi, JA. (2014). *Directrices motivacionales para comunidades de práctica basadas en gamificación*. Recuperado de: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/128683/328203.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Deterding, S. (2012). *Gamification: designing for motivation*. Interactions, New York, v. 19, p. 14-17.
- Fardo, M. *La gamificación como método: Estudio de elementos de juegos aplicados en procesos de enseñanza y aprendizaje*. Rio Grande del Sur.
- Gil, AC. (2010). *Cómo diseñar proyectos de investigación*. Sao Paulo: Atlas.
- Gutiérrez-Vásquez, R. (2012). Epistemología genética. *Rev Psicol Hered*. 7 (1-2), p. 31-36.
- Hollingshead, T. (2014). Playing hunger games: Are gamified health apps putting odds in your favor?. Recuperado de: <https://news.byu.edu/news/playing-hunger-games-are-gamified-health-apps-putting-odds-your-favor>.
- Kapp, KM. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos y estrategias basados en juegos para el entrenamiento y educación*. John Wiley & Sons.
- Kapp, KM. *La gamificación del aprendizaje y la instrucción*. San Francisco: Pfeiffer; 2012.
- Klock, A., dCM, ERB y Gasparini I. (2015). *Análisis de técnicas de gamificación en entornos virtuales de aprendizaje*. ENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação, 12: p. 1-10.
- Lozada-Ávila, C. y Betancur-Gómez, S. (2017). *La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática*. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, vol. 16, núm. 31. 2017.
- McGonigal, J. (2012). *Realidade em jogo: porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Rio de Janeiro: Best Selle.
- Medina-Moya, JL. y Pérez-Cabrera, MJ. (2017). *La construcción del conocimiento en el proceso de aprender a ser profesor: la visión de los protagonistas*. *Profesorado*. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, vol. 21, núm. 1, p. 17-38.
- Vianna, Y., Vianna, M., Medina, B. y Tanaka, S. (2013). *Gamification, Inc.: Como reinventar empresas a partir de juegos*: MJV Press.
- Torres-Toukoumidis A, RRL, PARA y Björk S. (2016). *Modelo Teórico Integrado de Gamificación en Ambientes E-Learning*. *Revista Complutense de Educación*. p. 129-145.
- Zichermann, G., Cunningham, C. (2011). *Gamification*. By Design Canada: O'Reilly Media.