



La gamificación como experiencia de aprendizaje en la educación Gamification as a learning experience in education

Álvarez Antonio y Polanco Norailith.

Resumen

El término de gamificación hace referencia a la adopción de mecánicas, instrucciones y componentes particulares de los juegos, aplicables para cualquier contexto organizacional en el que se precise motivar acciones o comportamientos específicos. El objetivo general de esta investigación fue determinar el marco conceptual que puntualiza al fenómeno de gamificación como una alternativa útil para el apoyo a los procesos de aprendizaje en el contexto de las ciencias educacionales, sustentando el cuadro de oportunidades que ofrecen las actuales Tecnologías de Información y Comunicación, Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento, en conjunto con las Tecnologías para el Empoderamiento y Participación, que tanto caracterizan las demandas de las modernas sociedades del conocimiento. Este trabajo constituye una revisión teórica con acercamientos relativos a los procesos de gamificación y el beneficio que conduce en su implicación dentro y fuera de las aulas de clase. La metodología aplicada fue de tipo documental-bibliográfica, donde fueron condensados los análisis aportados por algunos autores como Dale (1946), Kapp (2012), Marín & Hierro (2013), (Deterding et al., 2011), Moll (2014), (Contreras y Eguia, 2016), PUCV (2017), Prensky (2001); quienes sirvieron como base referencial para la formulación de argumentos en materia educativa, sumado a las innumerables utilidades tecnológicas que pueden ser adaptables al currículo en pro de funcionar acordemente como estrategias en los sistemas de instrucción formal.

Palabras clave: Gamificación, educación, aprendizaje, juegos, tecnologías.

Abstract

The term gamification refers to the adoption of mechanics, instructions and components of the games, for any organizational context in which specific motivations or behaviors are required. The general objective of this research was to determine the conceptual framework that points out the phenomenon of gamification as a useful alternative for supporting learning processes in the context of educational sciences, supporting the picture of opportunities offered by current information technologies and Communication, Learning and Knowledge Technologies, in conjunction with the Technologies for Empowerment and Participation, which characterize the demands of modern knowledge technologies. This is a job in which you can see a focus on the game processes and the benefit that leads to their involvement inside and outside the classroom. The methodology applied was documentary-bibliographic, where the analyzes contributed by some authors such as Dale (1946), Kapp (2012), Marín & Hierro (2013), (Deterding et al., 2011), Moll (2014) were condensed. , (Contreras and Eguia, 2016), PUCV (2017), Prensky (2001); who served as a reference base for the configuration of the arguments in the educational subject, added to the innumerable technological utilities that can be adapted to the curriculum and to the operation according to the strategies in the formal instruction systems.

Keywords: Gamification, education, learning, games, technologies.

Recibido: 22 mayo 2018
Aceptado: 30 junio 2018

Dirección autores:

La Universidad del Zulia, Núcleo
Costa Oriental del Lago. Venezuela.

E-mail

antonio7_13@gmail.com

norailithp@gmail.com



1. INTRODUCCIÓN

Los términos educativos engloban modos individuales para comprender, asimilar y aprender saberes específicos, e incluyen una minuciosa adecuación cultural que se ve cristalizada en las competencias y valores que adquiere quien aprende. Los continuos cambios en los entornos vivenciales hacen indudable que, mundialmente día tras día se requiera la presencia de mayores y más efectivos canales para la comunicación, acceso, empoderamiento e interacción entre usuarios; realidad de la cual no escapa la praxis educativa, de hecho, son cada vez más recurrentes las propuestas de análisis dirigidas a cubrir adaptaciones curriculares donde predomine la búsqueda de eventos de índole pragmático, tecnológico y transdisciplinario; con énfasis en la transformación de las metodologías aplicadas por academias en cualquier subsistema o modalidad educativa, en cuanto a las labores del educador, educando, comunidad en general y todo implicado en trabajar con la forma en la que los humanos aprenden.

Para Dale (1946) en su “pirámide de aprendizaje” pronunciaba los resultados sobre la base de estudios exhaustivos ante las tendencias para aumentar la tasa de asimilación de aprendizajes, resumiendo que, para contar con roles activos en un estudiante, se obtiene efectividad al permitir la representación de la realidad estudiada, así como brindar oportunidades para crear, construir o simular experiencias; partiendo de esta idea, y como eje clave de la presente investigación, se presume a los procesos de juego como formas positivas de aprender construyendo, en función de combinar modernas metodologías hábiles y viables para la educación, donde los espacios lúdicos permitan activar interacciones esenciales favorables, posibilitando al aprendiz las acciones experimentales, donde pueda recrear, reintentar, observar e innovar para aprender.

Este trabajo representa una revisión teórica, sobre el tipo de metodología documental, en el que se compendia los análisis aportados por algunos autores especializados en educación y tecnologías como estrategias en los sistemas de enseñanza formal, haciendo notorio hincapié en el término de gamificación, visto como punto partidario al adiestramiento y correspondido al uso de las mecánicas de juego en aquellos entornos donde se pretenda explorar canales alternativos para la gestión de contenidos y la mediación de competencias fundamentales del ser humano, que abarquen diversas disciplinas del saber universal.

Teniendo en cuenta que el proceso educativo que promulgan los sistemas nacionales actuales, enfatizan al aprendiz como motor de acciones derivadas de la formación y de papel protagónico en la dinámica social, cultural y económica en tiempos modernos; resulta oportuno emprender el análisis de alternativas para planificar recursos tecnológicos dirigidos a estudiantes del presente siglo, que vienen cargados de tecnología y revelan la necesidad de maximizar las fuentes de contribución al aprendizaje, entre los que se destacan los elementos de gamificación en el currículo.

2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Cuando se define el término de gamificación o ludificación, se hace referencia a la adopción de mecánicas, instrucciones y componentes particulares de los juegos, aplicable para cualquier contexto organizacional, según Kapp (2012) este plan incluye precisar la motivación de acciones o comportamientos requeridos para promover métodos efectivos para estudiar - aprender, o en líneas generales poder resolver problemas situacionales. El concepto tiene origen anglosajón y fue introducido por Deterding (2011) como el uso de mecanismos de juego

en cualquier hilo temático, que, concatenado con lo expuesto por Marín & Hierro (2013) puede ser concebido como técnica y estrategia paralelamente, partiendo de la noción de involucrar múltiples naturalezas que resultan atractivas en las dinámicas lúdicas y que repercuten favorablemente en la vinculación de los usuarios con el medio de aprendizaje, incentivo a modificaciones de comportamiento diario o, sea bien, hacer difusión a un determinado mensaje o contenido con el cual se pueda crear una experiencia motivadora e incremental para el participante.

El alto potencial que posee la gamificación para moldear el comportamiento de los usuarios es atrayente para ser adaptado a la civilización de diversas áreas, así como en el empleo de cursos, talleres o asignaturas donde la idea sea que los usuarios puedan aprender de manera diferente y divertida. En educación universitaria, los profesores llegan a utilizar elementos de juego para alentar a los estudiantes a que se involucren en los contenidos, encaminando a la motivación de acciones, activismo en la participación, influencias positivas de comportamiento, mejoría de habilidades, aproximaciones innovadoras en los procesos de evaluación, fomento de competencias amigables entre jugadores y, por supuesto, rediseño de los estándares para la adquisición de conocimientos (Contreras y Eguia, 2016).

Como visión general, los métodos propuestos en gamificación plantean ciertos procesos no-lúdicos como transitorios hacia los juegos, donde el sujeto asume el rol de jugador y personifica el eje central del juego, resultando determinante, administrar acciones relacionadas a la toma de decisiones propias, sentido de progreso ante retos encontrados, participación efectiva en espacios de interacción social, dotarse de reconocimientos originados por los logros adquiridos, inmediatez en la retroalimentación con grupos de interés común, así como experiencias inmersivas y divertidas dentro de entornos dinámicos propuestos para el fortalecimiento de competencias.

En el ámbito de las ciencias de la educación, de manera tácita se asocia a la gamificación con la incorporación de atributos de diseño de juegos para aprovecharlos en los encuentros de instrucción, sostenidos entre educador-educando-comunidad, no tratándose de utilizar juegos en sí mismos, sino de tomar parte de las mecánicas, medios de incentivos, narrativa, retroalimentación entre usuarios, reconocimiento, alternativas de progresión entre niveles, sistema de puntaje, entre otros elementos característicos, que logren enriquecer las rutinas de aprendizaje (Deterding et al., 2011). La gamificación puede ser considerada como estrategia didáctica y motivacional adoptable en el proceso educativo, de utilidad para provocar comportamientos específicos en el estudiante dentro de un ambiente creativo y atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al lucro de experiencias positivas de aprendizaje.

Siguiendo este orden, lo señalado por Moll (2014) resume que los elementos del juego se entienden como piezas útiles para gamificar actividades del aula, partiendo de las mecánicas como estrategias de creación de dinámicas lúdicas que incluyen sistemas de connotación y demostración de progreso, entre los que se pueden mencionar los avatares, puntuación, emblemas de refuerzo positivo, clasificaciones, retos, componentes estéticos, colores, medallas, interfaz gráfica. Del mismo modo, la historia de la experiencia de juego, como un punto primordial para activar expectativas en el jugador y lograr su identificación con el mismo.

Y es que, indudablemente, con el transcurso del tiempo, las escuelas y todo tipo de organismos deben formular nuevas versiones de las políticas con las cuales generan sus labores, tal y como lo menciona Prensky (2011) “la formación en la mayoría de las empresas todavía es un ejercicio aburrido que los empleados realizan sólo bajo coacción”, los organismos deberían reemplazar todo su entrenamiento por innovación, donde las características los juegos, simulaciones, reglas y otras novedades podrían aumentar la motivación de los grupos para completar las tareas de aprendizaje.

Continuando con las ideas, los juegos permiten crear situaciones de experimentación práctica para desarrollar la inteligencia emocional y social, al ser intrínsecamente motivadores, siendo destacable que no se trata de “jugar por jugar”, la dinámica lúdica debe marcar sus orientaciones hacia los resultados de formación perseguidos, promoviendo instancias de aprendizaje activo, generando retroalimentación entre participantes, planificando la clase en función del contenido, selección del juego, sistema de recompensas, reglas y tiempo a utilizar; conjuntamente con la retroalimentación de resultados (PUCV, 2017).

En función con lo referenciado, es claro que la postura de docentes y academias se entiende hoy, como faena para la transformación de las comunidades, incluyendo habilidades que anteriormente quizás no compaginaban con la realidad situacional o las necesidades educativas del momento. Aunado con esto, la organización de aulas con implantación de tecnologías ha subrayado flamantes preferencias para el presente siglo, donde el marco educativo queda igualmente centrado en el aprendizaje inclusivo y adjunto a diversos ejes transversales de las ciencias estudiadas en las asignaturas o cursos impartidos, con participación conjunta de cada miembro integrador del sistema hacia la potenciación de competencias, resultando así, que los nacientes movimientos conjeturan márgenes firmes para el aprendizaje independiente de estudiantes, quienes al verse moderado por instrumentos de interacción digital, podría alcanzar el empoderamiento de las plataformas dispuestas para emplear y llegar a ser más diestros en su plano personal o profesional.

3. CONSIDERACIONES FINALES

Ciertamente, a raíz de la convergencia de múltiples canales para la comunicación entre pares y acceso a datos, las personas descubren mayores alternativas para interactuar e interconectar recursos hacia determinados fines, donde la portabilidad de los sistemas, libre configuración de las herramientas lógicas, flexibilidad de uso, compatibilidad entre plataformas, sincronización de contenidos multimedia y demás muestras de la maximización de estándares digitales, lo que ha conllevado a que los individuos funcionen enérgicamente con el fenómeno informático, incluyendo los altos volúmenes de datos estructurados o no, conjuntamente con la inteligencia de estos.

Ante dicha razón, las actuales sociedades del conocimiento son vistas como epítome sobre la cultura de uso del procesamiento digital y ejes funcionales de la revolución intensiva de datos. Esto quiere decir que las personas cuentan con patrimonios útiles para la pesquisa, comparación, análisis, manipulación, edición, visualización y en síntesis, entrada/procesos/salidas, con tendencia a operar creativamente con la innumerable reserva de datos disponibles desde las comunidades tecnológicas presentes, teniendo que los usuarios indagan, producen y publican sus contenidos con facilidades cada vez mayores; en un punto evolutivo que ha caracterizado a los sistemas computacionales y otros medios electrónicos de automatización de información, como plantillas para la interpretación de saberes.

Internet es potencialmente una tecnología de apoyo inteligente, no siendo desatinado llegar a considerar a la red de redes, un tutor, agente virtual, un libro abierto de extensas páginas siempre a la espera de un clic, un *tap* de pantalla, o cualquier evento dado por un usuario, que incondicionalmente se instala para una amplitud de propósitos y alberga el recurso más poderoso de todos, la información general que recopila y organiza, como red de contribución para enlaces entre distintos pueblos y culturas.

En vigencia, la premisa de un ciudadano promedio se inclina hacia los movimientos para “usar más Internet”, a esto podría sumarse “y mejor”, ya que, sin duda, la omnipresencia del computador, dispositivos tecnológicos o redes, constituyen pilares de dirección del conocimiento científico y general, brindando disponibilidad en segundos para consultas virtuales al mismo tiempo que procesa y almacena permanentemente en medios fiables, de tal manera que las personas personalizan continuamente sus comportamientos para utilizar y producir, minimizando el desconocimiento sobre un área o tarea particular. Internet puede hacer más capaces a sus usuarios, mermando tiempos ralentizados para el desarrollo o satisfacción de necesidades específicas, al proveer incesantes servicios de información.

En relación con el contexto educativo, lo antedicho supone que la globalización de las sociedades hace aún más heterogéneos los intereses de los actores dentro de un aula de clases, por tanto, es decisivo tener que rediseñar propuestas hacia el modelo instruccional, enfilando iniciativas para ofrecer mejores atenciones a las diversidades del escenario, que dan procedencia a conceptos relacionados con Aprendizaje Adaptado, citado como otra recurrente tendencia de la era actual.

Es por ello que, sucesivamente las lecciones en el aula deberán ser más participativas, dando un vuelco a los itinerarios con los que se trabaja la enseñanza. Los estudiantes poseen las mismas herramientas de acceso a infinidad de recursos, tales que son referenciados por sus asesores y maestros sobre los contenidos a exponer; por ende, al disponer de iguales alternativas para acceder a poderosas fuentes del conocimiento como las involucradas en gamificación, los educandos son capaces de complementar, reflexionar, criticar posturas, así como aplicar y negociar giros en el temario que propone el currículo en educación.

4. REFERENCIAS

- Contreras R. y Eguía J. (2016). Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de: http://incom.uab.cat/download/eBook_incomuab_gamificacion.pdf
- Dale E. (1946). Audio-visual methods in teaching. Recuperado de: http://ocw.metu.edu.tr/file.php/118/dale_audio-visual_20methods_20in_20teaching_1.pdf
- Deterding S., Dixon D., Khaled R. y Nacke L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. Recuperado de: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Kapp K. (2012). The gamification of learning and instruction. Recuperado de: pdfs.semanticscholar.org/cdca/19986d77efae8007cb99fea9e112cc6.pdf
- Marín I., Hierro E. (2013). Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. Recuperado de: www.immamarin.com/2013/11/presentamos-el-libro-gamificacion
- Moll S. (2014). Gamificación: 7 claves para entender qué es y cómo funciona. Recuperado de: <http://justificaturespuesta.com/gamificacion-7-claves-para-entender-que-es-y-como-funciona>
- Pontificia Universidad Católica de Valparaíso PUCV (2017). La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Recuperado de: http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_continua.pdf