



**El uso de la gamificación en la educación superior,
Centro Regional Universitario de San Miguelito**

**The use of gamification in higher education,
Regional University Center of San Miguelito**

**O uso da gamificação no ensino superior,
Centro Universitário Regional de San Miguelito**

Odessa Aranda

Universidad de Panamá, Centro Regional Universitario de San Miguelito, Panamá

odessa.aranda@up.ac.pa

<https://orcid.org/0000-0002-3698-1141>

Recibido: 01 de septiembre de 2024

Aceptado: 04 de enero de 2025

DOI

Resumen

Han surgido nuevos escenarios educativos para los docentes, necesitando actualizar sus técnicas y metodologías de enseñanza, implementando nuevas estrategias, empleando recursos y herramientas que aumenten la motivación de los estudiantes. Entre estas metodologías, está una técnica de aprendizaje llamada: Gamificación, la cual, usa la mecánica de los juegos en el ámbito educativo, con el objetivo de motivar, mejorar sus habilidades académicas, recompensar e interiorizar conocimientos de forma divertida. Se presenta este estudio con el objetivo de medir la utilización de esta técnica a nivel superior, para establecer conocimientos y posiblemente el nivel de esta metodología utilizada por los profesores que laboran en el Centro Regional Universitario de San Miguelito de la Universidad de Panamá. Con el objetivo de implementar ambientes gamificados en el aula, con la finalidad de crear ambientes de interacción y motivación en el entorno educativo, hacia esta nueva forma y técnica de enseñanza. La herramienta utilizada en esta investigación fue un cuestionario enviado digitalmente en el segundo semestre 2021, a través de la herramienta de gamificación Quizz, a 15 profesores de diversas facultades que dictan clases en este centro regional. Mediante este estudio se pudo observar que la mayor parte de los profesores encuestados ya conocían la técnica de la Gamificación; sin embargo, desconocen acerca del uso de la misma y la aplicación de esta metodología en sus clases para aumentar el interés y la motivación en sus estudiantes.



Palabras Clave: Enseñanza superior, juego educativo, metodología, motivación, tecnología, TIC.
Abstract

New educational scenarios have emerged for teachers, requiring them to update their teaching techniques and methodologies, implementing new strategies, and employing resources and tools that increase student motivation. Among these methodologies is a learning technique called gamification, which uses game mechanics in the educational field to motivate, improve academic skills, reward, and internalize knowledge in a fun way. This study aims to measure the use of this technique at higher education levels and establish knowledge and, possibly, the level of this methodology used by professors working at the San Miguelito Regional University Center of the University of Panama. The objective is to implement gamified environments in the classroom, creating interactive and motivating environments in the educational environment, toward this new teaching method and technique. The tool used in this research was a questionnaire sent digitally in the second semester of 2021, through the gamification tool Quizz, to 15 professors from various faculties who teach at this regional center. This study showed that most of the teachers surveyed were already familiar with gamification; however, they were unaware of its use and the application of this methodology in their classes to increase student interest and motivation.

Keywords: Higher education, educational game, methodology, motivation, technology, ICT.

Resumo

Novos cenários educacionais surgiram para os professores, exigindo que atualizem suas técnicas e metodologias de ensino, implementando novas estratégias e empregando recursos e ferramentas que aumentem a motivação dos alunos. Entre essas metodologias está uma técnica de aprendizagem chamada gamificação, que utiliza mecânicas de jogos no campo educacional para motivar, aprimorar habilidades acadêmicas, recompensar e internalizar o conhecimento de forma divertida. Este estudo tem como objetivo mensurar o uso dessa técnica em níveis de ensino superior e estabelecer o conhecimento e, possivelmente, o nível dessa metodologia utilizada por professores que trabalham no Centro Universitário Regional San Miguelito da Universidade do Panamá. O objetivo é implementar ambientes gamificados em sala de aula, criando ambientes interativos e motivadores no ambiente educacional, para esse novo método e técnica de ensino. A ferramenta utilizada nesta pesquisa foi um questionário enviado digitalmente no segundo semestre de 2021, por meio da ferramenta de gamificação Quizz, a 15 professores de diversas faculdades que lecionam neste centro regional. Este estudo mostrou que a maioria dos professores pesquisados já estava familiarizada com a gamificação; Contudo, desconheciam seu uso e a aplicação dessa metodologia em suas aulas para aumentar o interesse e a motivação dos alunos.



Palabras-chave: Ensino superior, jogo educativo, metodologia, motivação, tecnologia, TIC.

Introducción

El implemento de Tecnologías de Información y la Comunicación (TIC) en el colectivo del conocimiento y de la información, ha despertado intereses e inquietudes en la población estudiantil. No siempre en el ámbito educativo han sabido dar respuesta a estas inquietudes o necesidades. Han surgido nuevos escenarios educativos, los cuales responden a las necesidades actuales de los estudiantes, por lo tanto, los docentes requieren actualizar sus técnicas y metodología de enseñanza, implementando nuevas estrategias, empleando recursos y herramientas que aumenten la motivación y determinación de los estudiantes. Entre estas metodologías en la educación o metodologías educativas está la Gamificación, según Parra González y Segura Robles, se trata de una estrategia de aprendizaje que introduce juegos al sistema educativo con la finalidad de motivar, mejorar habilidades, recompensar e interiorizar conocimientos de forma divertida. (Parra et al, 2019).

Sandra Lucía Simba Paucar en su publicación “Gamificación como estrategia de motivación en la plataforma virtual de la educación superior presencia”, hace referencia a Kapp, (2012), donde establece que Gamificar consiste en el uso de mecánicas, percepciones y pensamiento de juego para atraer personas, impulsar la acción, incentivar el aprendizaje y solucionar conflictos. (Simba, 2017).

El uso del juego en el aprendizaje produce un incremento de la Gamificación en la educación, a fin de comprometer a los estudiantes (Banfield y Wilkerson, 2014).

Según Cuevas y Andrade en su publicación “Abordajes metodológicos para problemas educativos emergentes”, la dinámica de los juegos incrementa el interés de los alumnos durante el proceso de instrucción y formación, mejorando la satisfacción propia con tal proceso (p. 65).



La Gamificación es utilizada en diversos contextos de la sociedad. Este estudio tiene como finalidad establecer el nivel de conocimiento acerca de las técnicas para implementar un ambiente gamificado en el aula, midiendo su uso en la Educación Superior, específicamente en el Centro Regional Universitario de San Miguelito de la Universidad de Panamá, a fin de promover el compromiso de los estudiantes.

Materiales y Métodos

La investigación se realizó el II semestre del año 2021, mediante un cuestionario a través de la herramienta de gamificación Quizz, enviado digitalmente a un grupo de 15 profesores de diversas facultades, que dictan clases en el Centro Regional Universitario de San Miguelito de la Universidad de Panamá, quienes participaron en el Programa de Especialización en Edición y Gestión de Revistas Científicas, de la Vicerrectoría de Investigación y Postgrado, de la Universidad de Panamá.

Se utilizó como instrumento de medición un cuestionario con una encuesta transversal, compuesto por ocho preguntas con la finalidad de medir el conocimiento y la experiencia que se tiene en cuanto a la Gamificación como metodología educativa para motivar mediante nuevas formas de enseñanza a los estudiantes de diversas facultades de educación superior.

En el cuestionario se utilizaron preguntas dicotómicas con ítems de sí y no, también se incluyeron preguntas con ítems de escalas de frecuencia como nunca, algunas veces y muchas veces. Las acciones de conocimiento e implementación de la gamificación se midieron a través de ítems de cantidad que fijan el número de técnicas utilizadas en la gamificación.

Se parte de la siguiente hipótesis “Los profesores de educación superior que utilicen y apliquen metodologías de Gamificación en el aula, permitirá una mejor comprensión y mayor motivación en sus estudiantes, mejorando sus habilidades, e interiorizando la adquisición de conocimiento de forma divertida”.



Resultados y discusión

Este cuestionario basado en 8 preguntas cerradas fue aplicado digitalmente a profesores del Programa de Especialización en Edición y Gestión de Revistas Científicas del Centro Regional Universitario de San Miguelito de la Universidad de Panamá, en el año 2021, se analizaron los datos, y se presentan a continuación las estadísticas.

La pregunta N°1. Interroga al profesor si ¿Ha escuchado hablar acerca de la Gamificación en la educación? Resultando que el (67 %) de los profesores encuestados sí han escuchado sobre la Gamificación en la educación y el 33% no ha escuchado hablar de esta metodología de enseñanza. Se le presentan tres definiciones a los encuestados que definen el concepto de Gamificación. **La primera indica:** que es una metodología emergente que utiliza juegos en contextos no lúdicos. Siete de los participantes seleccionó esta premisa 47%. **La segunda:** que es una aplicación que permite el juego y la diversión, esta premisa fue seleccionada por dos de los profesores 13%. **La tercera:** indica de aprendizaje que utiliza juegos, con la finalidad de motivar, mejorar habilidades, recompensar e interiorizar conocimiento de forma divertida, esta concepción fue seleccionada doce de los quince encuestados resultando un 80%.

La pregunta N°2. Es más directa. ¿Ha implementado la gamificación como metodología para motivar a sus estudiantes en clases? La respuesta dio como resultado que el 67 % de los profesores encuestados nunca han implementado la gamificación como metodología para motivar a los estudiantes en clases, sin embargo, cuatro de los quince profesores 27% han implementado la gamificación en sus clases.

La pregunta N°3. Se les preguntó: ¿Sabe cómo diseñar un entorno gamificado utilizando herramientas o recursos tecnológicos? El 80% de los participantes, no sabe cómo diseñar un entorno gamificado utilizando herramientas o recursos tecnológicos.



La pregunta N°4. ¿Ha tenido interés en buscar información sobre la gamificación en la educación? El 73 % de los participantes no ha tenido interés de buscar información acerca de la gamificación en la educación, a pesar de que han escuchado acerca de la misma.

La pregunta N°5. ¿Ha leído, ha visto videos o ha asistido a conferencias acerca de la gamificación? En respuesta el 53% de los encuestados aseguró que nunca ha leído o ha visto videos o ha asistido a conferencias o seminarios relacionados a la gamificación y sólo el 47% asegura haber obtenido información de la gamificación, a través de los medios antes mencionados.

La pregunta N°6. ¿Cuántas técnicas conoce para gamificar la clase? El 67% de los participantes encuestados aseguran que no conocen ninguna técnica para gamificar la clase, mientras que un 27% conocen de una a dos técnicas de gamificación.

La pregunta N°7. Se le pide al encuestado que identifique herramientas que conoce para generar gamificación, entre ellas: Quizizz, Kahoot, Genially, Podcast y NearPod. Los datos obtenidos reflejan que los encuestados conocen diversas herramientas que se utilizan para gamificar. Once de los quince participantes 73% conocen la herramienta Quizizz, seis participantes, el 40% conocen Kahoot; seis participantes el 40% conocen Genially, cuatro de los encuestados 27% conoce los Podcast y solo un participante 7% conoce NearPod.

Resultados y discusión

La finalidad de este estudio fue medir el conocimiento y el uso de la gamificación en el ámbito de Educación Superior. Tal y como se observa en este estudio, la mayoría de los profesores encuestados sí conocen el concepto de Gamificación; sin embargo, desconocen o tienen poca información acerca del uso y aplicación de la Gamificación en la Educación Superior a fin de que sea una metodología para promover la motivación en los alumnos.

Resulta interesante analizar los datos que resultaron de este estudio inicial sobre el conocimiento y el uso de la gamificación en la educación superior, los cuales reflejan que los profesores de diversas



facultades del Centro Regional Universitario de San Miguelito de la Universidad de Panamá ; han escuchado acerca de la Gamificación a través de lecturas, videos o conferencias; pero los resultados de este estudio evidencian el desconocimiento sobre los métodos y técnicas para diseñar un ambiente gamificado. Tampoco les ha interesado en buscar información adicional y actualizarse sobre técnicas o herramientas para Gamificar, y así contribuir al incremento sobre el conocimiento de esta metodología, que les facilita la implementación en clases.

Conclusiones

El presente estudio refleja que algunos profesores del centro regional conocen y han utilizado herramientas que permiten el diseño de una clase gamificada, sin embargo, poseen interrogantes sobre su uso y aplicación; esto lleva a la conclusión que la población de profesores del Centro Regional de San Miguelito necesita mayor información y capacitación que aumente las competencias en el diseño de un ambiente gamificado haciendo uso, aplicando y perfeccionando las herramientas que ya conocen.

Los profesores del Centro Regional Universitario de San Miguelito deben actualizar y modificar sus métodos y estrategias pedagógicas, para que los estudiantes vayan adquiriendo competencias y destrezas que permitan su interacción en diversos escenarios del aprendizaje y en un ambiente dinámico, interactivo e innovador despertando su interés y su motivación.

Se proponen y recomiendan espacios de capacitación sobre esta temática que definitivamente cambiará los procesos, técnicas y metodologías en beneficio del estudiantado, permitiendo una mejor y mayor comprensión de conceptos en sus diversas especialidades.

Agradecimiento

Se agradece al Dr. Luis Acosta Betegón, director del Centro Regional Universitario de San Miguelito, por permitir la aplicación del instrumento de medición de estudio, al Dr. Jaime Estrella, profesor del Módulo de Taller de Gestión Editorial y a sus estudiantes por colaborar en la ejecución de este estudio.



Referencias Bibliográficas

- Banfield, J., Wilkerson, B. (2014). Increasing student intrinsic motivation and self-efficacy through gamification pedagogy. *Contemporary Issues in Education Research*, 7(\$), 291-298. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1073237>
- Cuevas, J., Andrade S., A. (2016). Abordajes metodológicos para problemas educativos emergentes. https://www.researchgate.net/publication/314372771_Abordajes_metodologicos_para_problemas_educativos_emergentes
- Estrella, J. (2021). Módulo de Taller de Gestión Editorial. Programa de Especialización en Edición y Gestión de Revistas Científicas del Centro Regional Universitario de San Miguelito de la Universidad de Panamá.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer. https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Game-based_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer
- Parra González, M., Segura Robles, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo. *Revista de Educación*. https://www.researchgate.net/publication/336141140_Produccion_cientifica_sobre_gamificacion_en_educacion_un_analisis_cuantitativo
- Simba P., S. (2017). Gamificación como estrategia de motivación en la Plataforma Virtual de la Educación Superior Presencial. <https://core.ac.uk/download/pdf/132349417.pdf>