

La gamificación, tendencia contemporánea educativa y sus aportaciones

Gamification, a contemporary educational trend and its contributions

Yasaira León Muñoz

Universidad de Panamá

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-5193-2293>

Correo electrónico: yasairaleonmunoz@gmail.com / yasairaleon@iespcc.edu.co

URL: https://revistas.up.ac.pa/index.php/punto_educativo/article/view/8209

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17449033>

Resumen

Este artículo centrado en la gamificación dentro del ámbito educativo, tiene como propósito destacar los beneficios que genera la aplicación de elementos definitorios de los juegos (Chou,2016) en contextos académicos en diversos niveles de escolaridad y los componentes de la tendencia pedagógica que permean en el impacto de la misma. En la actualidad, la metodología propuesta se ha convertido en un instrumento valioso desde la didáctica para generar ambientes de aprendizaje para desarrollar habilidades del pensamiento y sociales, debido a las exigencias emergentes del proceso de enseñanza -aprendizaje.

A fin de presentar un resultado significativo, se hace una revisión sistemática mediante la búsqueda de artículos e investigaciones doctorales halladas en bases de datos tales como: Scielo, Dialnet, Scopus, ResearchGate, Doaj, entre otras, en el período 2020-2024, disponibles en el idioma español, francés y portugués, asimismo que tengan la variable gamificación y enseñanza, son algunos de los criterios de análisis para la selección y reconstrucción de los favores garantizados por parte de la gamificación o ludificación.

Los hallazgos sistematizados coinciden en que la gamificación brinda una mayor posibilidad del cierre de brechas tecnológicas, ya que, permite el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y de las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC). También, facilita el fomento del aprendizaje profundo construido por el mismo discente y el incremento de la motivación mientras se aprende. Finalmente, la estrategia metodológica por sus componentes, promociona el desarrollo de competencias y habilidades comunicativas en un segundo idioma como lo es el inglés en el territorio colombiano.

Palabra clave: Gamificación, enseñanza, competencias, motivación.

Abstract

This article focused on gamification within the educational field, aims to highlight the benefits generated by the application of defining elements of games (Chou, 2016) in academic contexts at various educational levels trend that permeate in the impact of it. Currently, the proposed methodology has become a valuable instrument from didactics to generate learning environments to develop thinking and social skills, due to the emerging demands of the teaching-learning process.

In order to present a significant result, a systematic review is carried out by searching for articles and doctoral research, they were found in databases such as: Scielo, Dialnet, Scopus, ResearchGate, Doaj, among others, in the period 2020-2024, available in Spanish, French and Portuguese language, as well as having the gamification and teaching as variables. These are some of the analysis criteria for the selection and reconstruction of the rewards guaranteed by gamification.

The systematized findings agree that gamification offers a greater possibility of closing technological gaps, since it allows the use of Information and Communications Technology (ICT) and Learning and Knowledge Technologies (LKT). Also, the use of gamification facilitates the promotion of deep learning built by the student himself and increase the motivation while learning. Finally, the methodological strategy by its components promotes the development of communication skills and abilities in a second language such as English in Colombian territory.

Keywords: Gamification, teaching, competencias, motivation.

Introducción

La connotación única de la didáctica en el campo de la educación ha sido favorable. Para los educadores, es apremiante asirse de ella, debido a su naturaleza de permitir métodos o maneras de llegar a la enseñanza. Etimológicamente, el término Didáctica procede del griego: *didaktiké*, *didaskain*, *didaskalia*, *didaktikos* y *didasko*. Los términos previamente mencionados tienen en común su nexo con el verbo enseñar, instruir y exponer con claridad. En latín, equivale a los verbos *docere* y *discere*, enseñar y aprender respectivamente (Mallart, 2001).

La concepción compartida en la lengua indoeuropea, de la que se derivan las lenguas romances fue adoptada por Comenio, autor influyente en los comienzos de esta disciplina. Para él, representaba “el artificio universal para enseñar todas las cosas a todos, con rapidez, alegría y eficacia” (Mallart, 2001). Para algunos pedagogos, es una ciencia que hace parte de la educación, que

interviene en el proceso de enseñanza -aprendizaje, cuyo propósito es conseguir la formación intelectual del educando (Mallart,2001).

Debido a que es una disciplina subordinada a la pedagogía, proyectada desde la teoría a hacer parte de la práctica, se sitúa en el arte de enseñar. Por ende, en el diseño pedagógico, los planes de área y de clases, evaluaciones y recursos de aprendizaje, por ejemplo, se robustecen con unos principios y técnicas, que orientan la labor del maestro y del estudiante. De ella se desprende la planificación de los elementos que hace efectiva la adquisición y construcción de saberes.

La gamificación hace parte del cuerpo teórico robusto de la didáctica contemporánea y al respecto se han ejecutado investigaciones en diversas partes del mundo. Desde su génesis, la estrategia fue útil como estrategia de marketing y posteriormente, se proyectó al ámbito educativo. Con base a lo mencionado, en primer lugar, se establece, qué concepciones se tiene sobre gamificar. En segundo lugar, cuáles son los componentes de la gamificación. En tercer lugar, qué beneficios se dan al emplear la gamificación. Se plantea presentar los impactos al gamificar los ecosistemas educativos y finalmente, mostrar realidades sociales y el papel de las TIC y las TAC.

A través de una investigación exhaustiva se hace la escogencia de artículos, libros y tesis doctorales para llevar a cabo el análisis de la gamificación. Dichos soportes teóricos tienen como criterio de elegibilidad: gamificación en educación, diversos niveles de escolaridad y producidos a partir del 2020. En la actualidad, el uso de la tecnología, el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias, dejan ver que la estrategia metodológica conocida como la gamificación facilita la construcción del conocimiento.

La integración de los elementos del juego en contextos de enseñanza, no delimita la forma cómo los educadores median entre lo que se debe aprender y los estándares desde cada asignatura, antes, por el contrario, dinamiza los procesos académicos en tanto se apunta a los resultados de aprendizaje. Dada la importancia de esta estrategia, el objetivo de esta investigación es resaltar los beneficios que se obtienen cuando se gamifica, así como los componentes de ella que permean en el impacto de la misma.

Gamificar, más allá de jugar.

La presencia del juego en los primeros años de vida siempre ha sido un tema de discusión importante. ¿Quiénes no han recordado algún tipo de saber por el hecho de haber jugado? o ¿qué educador al plantear un juego, sobre todo cuando son infantes, no ha obtenido buenos resultados?, se reconoce muy bien que desde pequeño o pequeña, la tendencia es realizar actividades que involucren

la interacción, la manipulación de juguetes, elementos o recursos adaptados, útiles para la creación de situaciones y la apropiación de roles sociales por parte de los involucrados y las involucradas.

Habría que decir también, que los juegos simples contribuyen al desarrollo de la motricidad u otras habilidades físicas, por lo que se sugiere hacer uso de ellos en la etapa inicial (Cordova,2022), de igual manera, facilita la interacción. Partiendo de la concepción psicopedagógica, el juego es una terapia de superación de dificultades y al mismo tiempo de desarrollo cognitivo (Párraga et al.,2021).

Se admite, por tanto, que divertirse es clave en el acto de jugar. El juego normalmente requiere de la participación de todas y todos, pero no ofrece de forma clara y directa una retroalimentación (feedback) de cada integrante. Puede hacerse con una serie de reglas flexibles, hasta el límite establecido por quienes lo dirigen, aunque no contemple de forma permanente en su naturaleza el reconocimiento del progreso individual o grupal mientras se juega.

Volviendo la mirada a la gamificación, en primer lugar, se establece que más allá de pretender divertir, se concentra en fortalecer o modificar conductas, y motivar a los individuos en alcanzar objetivos significativos para la vida, no obstante, cabría preguntarse para iniciar, de que se trata la gamificación.

Respecto al cuestionamiento lanzado acerca de qué es gamificación, hay diversas concepciones. Para iniciar, el aplicar elementos de juego, en especial de videojuegos, dentro de contextos académicos, como por ejemplo en un salón de clases o instituto de educación superior, es considerado como gamificación (Zichermann y Cunningham,2011, como se citó en Madero,2022).

Similarmente, varios conceptos de gamificación esclarecen los alcances de ella con el paso del tiempo. Emplear elementos característicos de diseño del juego en espacios donde normalmente no se usan los juegos, implica lo que abarca la gamificación (Deterding et al,2011, citado por Madero,2022). Lo cual indica que hay un conjunto de componentes esenciales que hacen que se estructuren diseños de juegos en un contexto, bien sea tecnológico o físico para motivar y lograr objetivos específicos. Además, se asume como una técnica eficaz, transformadora de tareas monótonas, en motivadoras y estéticas (Samosa et al.,2021).

Prosiguiendo con lo que representa el término gamificación, Kapp (2014) afirma que es el hecho de usar mecánicas basadas en el juego con rasgos estéticos, que al diseñarse involucra a los individuos, motiva a la acción, promueve el aprendizaje y permite solucionar problemas. Es decir, que las mecánicas basadas en el juego; el diseño que conforma el juego (estética), el cual crea un vínculo, sensibilizando al jugador frente a lo que tiene y el sistema de pensamiento de juego, brindan una nueva experiencia escolar y de aprendizaje que fomenta el desarrollo de la habilidad de resolución de situaciones problemáticas.

En tanto que Marczewski (2013) asevera que la gamificación es primariamente la realización de unas tareas de manera interesante, adaptando a estas mecánicas de juego, consiguiendo a su vez una recompensa, aunque parezca algo muy sencillo, a modo de ejemplo, unos puntos o un trofeo. Se ha mencionado, pues, la existencia de unas mecánicas, que pueden ser vistas en otras palabras como la metodología brindada para acceder a otra experiencia que permita atraer y motivar a los usuarios.

Lo abordado hasta ahora exhibe cuál es la naturaleza de la gamificación, término diferente al juego, el cual por años ha sido de gran ayuda en los escenarios de enseñanza. El juego que tradicionalmente se utiliza, al igual que la gamificación, puede ser o no mediado por la tecnología. El primero, generalmente es usado para entretener, hacer una actividad física o mental, enfocado en un objetivo bajo unas reglas.

En contraste, la gamificación sobrepasa la meta de amenizar o recrear, no es solamente usar insignias, premios, puntos, al punto de trivializar la enseñanza, que en otros términos es dejar de darle importancia al proceso de enseñanza-aprendizaje genuino. Gamificar es innovador, no obstante, no es una estrategia nueva (Kapp,2014), que ha venido posicionándose como una tendencia educativa contemporánea facilitadora de la formación de calidad.

Es preciso clarificar que la gamificación fue útil en muchos sentidos para diversas disciplinas, entre las cuales se resaltan la medicina y la economía, por tanto, no es un concepto nuevo. Fue desconocido hasta haber sido socializado por primera vez por Pelling en el año 2002(Madero, 2022).

Al ser objeto de análisis por estudiosos, se dio a conocer por uno de ellos, que el sistema de juegos en la que los jugadores se comprometen, da un resultado cuantificable, direccionado hacia cambios emocionales, como también, que el sistema gamificado requiere de reglas, oportunidades de interacción y de retroalimentación, suficientemente interesante al punto que represente un reto abstracto (Kapp,2014).

Se estima que el juego es esencial en la cultura y la sociedad, ya que promueve la motivación y el compromiso (Bozkurt & Durak,2018, como se citó en Krath et al,2021), aunque, esta concepción es aceptable al tomarse sin ser analizada, se puede contrastar de manera práctica con la acción de jugar o emplear un juego en un escenario pedagógico. Al llevarse a cabo esa comparativa, no resulta ser lo mismo.

Concretar algunos principios de la gamificación, contribuirá a determinar la diferencia entre jugar y gamificar o el juego y game. En la primera acción, los logros a alcanzar no son ilustrados como claves, la importancia de esas metas en el lapso de actividad se va desvaneciendo por causa del entretenimiento. Mientras que, en la gamificación esto no ocurre, por el contrario, se nutre o reconoce a manera de refuerzo el buen desempeño del jugador.

En ese sentido, la complejidad de la gamificación al ofrecer una meta constantemente valiosa, un feedback individual con relación a un trabajo o tarea ejecutada en un grupo o pequeños equipos, hace la distinción entre el juego y la gamificación. En lo que concierne a la retroalimentación como fundamento de la tendencia, Christopoulos y Mystakidis (2023) la describieron como los juicios que se pueden dar durante o después del tiempo de gamificar, evidenciando el avance o progreso de aprendizaje (págs.1232).

Lo anterior, en muchas ópticas, define profundamente lo que significa gamificar y lo que no es; antes de proseguir con lo concerniente a la gamificación en la educación, cabe resaltar que esta con la asistencia de las TIC tomó fuerza en el campo educativo. La gamificación es un coligado cuando el juego planeado emerge en la virtualidad (Briceño, 2022).

Partiendo de los cambios radicales dados en el planeta, uno en el campo de la ciencia y otro en la sociedad, las generaciones requieren unas reformas, reajustes o renovaciones en la educación. Recapitulando explícitamente esas variaciones a nivel mundial, se evoca la pandemia (COVID 19) y el uso regular de la tecnología, que poco a poco por causa mayor se fue empleando.

Con esta realidad, se suscita un sin número de estrategias en la enseñanza, a fin llegar y tener una conexión con la comunidad educativa, entre las cuales están: el uso de TIC para la alfabetización tecnológica y la gamificación en el acto de enseñar-aprender. Es oportuno no desestimar que bajo esas pequeñas modificaciones dependiendo del contexto socio-económico, se podía o no poseer equipos, conectividad, dispositivos y acceso a programas o aplicaciones, indispensables para tener una experiencia distinta.

En contraste a dicha realidad socio-escolar, gamificar, se establece como una metodología activa adaptable a diversos contextos, que proporciona un ambiente propicio de aprendizaje. Por ello, el docente, más allá de saber de didáctica, comprender el proceso de enseñanza -aprendizaje de forma individual de quienes están bajo su responsabilidad, le es pertinente, para el empleo de una metodología que facilite el desarrollo afectivo, cognitivo y motriz del individuo (Constantino,2020).

Así que, la gamificación es una tendencia educativa motivante y organizada, que traspasa los linderos de la diversión. En esta el docente planea ordenadamente actividades, cuyo enfoque es involucrar y comprometer al aprendiz (Amaya y Bajaña,2020) y al docente a cumplir metas trascendentales de aprendizaje. Agregando a lo anterior, la herramienta tiene un carácter lúdico, sin embargo, promueve la interiorización de información movilizándolo a esta al conocimiento (Lara et al.,2021). Por tanto, los elementos planteados de forma gratificante sí potencian el desarrollo de capacidades intelectuales y de habilidades.

Paralelamente, la oportunidad de vivir diversas experiencias gracias a la gamificación en el plano educativo trasciende en la calidad educativa, sin embargo, en una primera instancia afecta el contexto escolar inmediato. Rediseñar el proceso de enseñanza, hacer ajustes a la asignatura, incorporar el juego debidamente planificado es complejo (Mero y Castro, 2021), sin dejar a un lado las características de los aprendices, por ello, se afirma que repercute en el espacio donde se haga uso; es natural que los estudiantes y las estudiantes cualquiera que sea su edad, asimilaren la gamificación, incluso si el impacto en un primer momento no es efectivo.

Dejando de lado la idea directamente enlazada con la mutación que sufre un aprendiz, un educador y una institución escolar, es menester señalar específicamente de que se trata la gamificación en la educación. Es una técnica que en el contexto educativo propone dinámicas relacionadas con el diseño de juego, con el objetivo de estimular, como principal objetivo, al mismo tiempo tener una interacción directa con los educandos, permitiéndoles desarrollar competencias cognitivas, sociales y curriculares (Manzano et al., 2021).

Adicionalmente, puede considerarse como una estrategia innovadora con unos elementos propios. Esta puede constituirse con formas peculiares, tener una narrativa adaptada al contexto diseñada por el o la docente, promoviendo la motivación e interés de aprendizaje de cada aprendiz por medio del diseño de juego establecido (Madero, 2022).

Componentes de la gamificación.

Lograr el propósito esencial de la gamificación es resultado de unos elementos que prometen incrementar la motivación extrínseca e intrínseca, para así involucrar a través de la actividad disruptiva al estudiante en la tarea asignada. ¿Cuáles son esos elementos de un sistema gamificado? Los elementos existen y se encuentran establecidos por distintos modelos que conforme a lo deseado en el contexto se puede definir cuál seleccionar.

De acuerdo a Hunicke et al. (2004) y Hunicke et al. (2004) como se referenció en Manzano et al. (2021), el sistema de juego denominado MDE (mechanics, dynamics, aesthetics), denominado así por su significado, mecánicas, dinámicas y estética, desarrolla una estrecha relación entre reglas-mecánicas, juego-dinámicas y diversión- estética.

En relación con el sistema MDE, es preciso resaltar que el primer término descrito previamente incluye las reglas del juego, al mismo tiempo, las estrategias de interacción, lo que propende producir disfrute y motivación. En cuanto a la dinámica, que puede ser una recompensa, un logro, un estatus o competición, es la motivación por parte del jugador para iniciar y continuar su reto

hasta lograrlo finalmente. Por último, en el modelo de gamificación, la estética, se reconoce como el diseño que tiene el poder para generar sensaciones y emociones, en otras palabras, la respuesta que ocasiona el juego en el jugador.

Continuando con el modelo MDE integrado por esos componentes, estos funcionan como elementos de construcción seleccionados y usados por los diseñadores para la creación de una experiencia gamificada (Schöbel et al,2020), la cual permite varias opciones de disfrute en medio de un ambiente de aprendizaje, del mismo modo, que aseguren ciertos tipos de reacción por parte de los usuarios, por lo que se puede afirmar que las conductas son redireccionadas por el sistema gamificado.

Por otro lado, se han dado a conocer otros elementos que conforman un sistema gamificado. Tomé et al (2020) afirma que “In the educational context, the most used game elements were badges, leaderboards, levels, challenges, customization, and points,” (p.9). Como se infiere, aparecen otros componentes, según Werbach & Hunter (2012), insignias (puntos otorgados por un sistema visual), tablas de clasificación (organizadores selectos para dar el lugar alcanzado por los jugadores), niveles (indicadores del progreso), desafíos (retos, tareas o pruebas a resolver), personalización(denominado customización, lo cual brinda herramientas para personalizar avatares o diseños del juego) y puntos(indicadores del rendimiento en el juego) los cuales amplían la posibilidad de una experiencia significativa en la adquisición de saberes.

Concerniente a los fundamentos de la gamificación, en otros términos, como afirma Werbach (s.f.) citado por Mallitasig & Freire (2020), hay tres componentes primordiales. La estructura inmersa del juego, denominado como el concepto o dinámicas de un sistema gamificado, los procesos que originan el desarrollo del juego, llamados mecánicas, y como tercer elemento de la estrategia, están los componentes, entre los cuales están, los avatares, las insignias, los puntos colecciones, los rankings, los niveles, los equipos, no obstante, existen otras implementaciones de las dinámicas y mecánicas.

En lo que respecta a la composición de la gamificación, es imperativo que se produzca una interconexión entre las dinámicas, mecánicas y componentes, con lo cual, la actividad, la tarea o el contenido a asirse pueda asumirse por el jugador o la jugadora. Por lo expuesto precedentemente, es perceptible que la puesta en marcha de una narrativa (historia que abarca toda la propuesta gamificada, puede ser opcional, pero fascinante, ya que capta la atención mostrando lo asignado y lo que se piensa lograr), de los retos, de una competición, de un feedback, de unas oportunidades de

retomar y seguir en el juego, de alcanzar niveles, tener logros, etcétera, empodera al aprendiz como jugador con el aprendizaje.

Dentro del amplio enfoque de gamificar, los mediadores o docentes, se proyectan a fin de obtener elementos necesarios para trabajar a favor de objetivos concretos, ya que, no es jugar por entretenimiento. Los puntos, insignias, medallas, trofeos, niveles, misiones, desafíos, la oportunidad de mostrar los tipos de jugadores y los avatares, conforman otro modelo de gamificación (Alsawaier,2018 citado por Gómez,2020).La organización de todos estos, brinda una experiencia innovadora (Páramo,2020)y de aprendizaje insoslayable, donde la exigencia y rol de cada jugador-aprendiz es influenciada por los elementos propuestos(Lampropoulos,2024), así como también, mejora y enriquece el quehacer educativo, con un ambiente agradable de conexión con el maestro y entre los estudiantes.

Asimismo, surgen múltiples elementos que hacen único a la estrategia gamificada, a pesar de no ser una teoría de aprendizaje o de enseñanza. Entre los más destacados, en palabras de Tomé et al (2020) están: anarquía, insignias, reto, colecciones, competencia, customización, exploración, retroalimentación, regalos o premios, sistema de honor, ranking, niveles, narrativa, puntos, reconocimientos, gremio, anonimato, elecciones y consecuencias. Cada uno de ellos es interesante, al ser explorado, brinda muchas posibilidades de trabajo individual y colectivo, no obstante, deben ser definidas o dadas a conocer a los demás para no ocasionar apatía o confusión frente a tantas herramientas que facilitan y robustecen la formación integral.

Beneficios de la gamificación

La disposición existente en los investigadores y educadores de acceder a la gamificación radica en lo atractivo que se visualiza la gamificación, no solo por su forma, sino por los fundamentos que sostiene la metodología planteada. Ello conduce a los usuarios primarios, a quienes se denominarán los entrenadores o mediadores de procesos académicos, a crear escenarios novedosos, entretanto que hay particularidades a las que atender.

Las características de los aprendices, los intereses de estos, las necesidades y la realidad del ambiente educativo son factores a observar antes, durante y después de acoger una población para gamificar. Con esto en mente, la estrategia atiende a los estilos de aprendizaje, a las inteligencias múltiples, a la actitud frente al área, a las capacidades y a los propósitos que se plantean los educadores.

Con base a lo anterior, se establecen utilidades que repercuten en el ámbito personal, académico e integral. Desde el punto de vista de Gil-Quintana y Prieto (2021), el entorno que se

brinda para aprender es productivo, si bien el aprendizaje es lo que se quiere, el tiempo que se programa a fin de desarrollar habilidades es significativo. Dicho de otra forma, el momento que se aprovecha gamificando, da resultados positivos al contemplar los desempeños académicos, verbigracia, en el aprendizaje de un idioma extranjero posibilita el enriquecimiento de vocabulario (Kutasevych y Yakubovska, 2021). Es oportuno evaluar si solamente el rendimiento escolar progresa, pues no es sano, obtener resultados en las asignaturas y abandonar la formación personal.

Con ello en mente, desde la posición de Pérez y Gértrudix (2021) la gamificación como estrategia, directamente incide en la cohesión grupal. Vinculado al concepto correspondiente a la unidad, independientemente de los estilos de aprendizaje y diversidad en un colectivo, la cooperación y el trabajo en equipo llegan a ser fortalezas en los individuos, se familiarizan con un lenguaje técnico asociado a un lenguaje efectivo. Resultando así ventajoso, dado que, los jugadores adquieren habilidades de la comunicación asertiva.

Otra utilidad adicional, desde la posición de Mee et al. (2020), atañe al campo de la educación emocional. La presencia de la gamificación es notable en el área académica, precisamente porque las actividades generan interés y cierto grado de compromiso de forma inconsciente, incidiendo satisfactoriamente en los niveles de ansiedad, los cuales se reducen, ocasionando distensión. De acuerdo con el precitado autor, las tareas gamificadas son altamente motivadoras y entretenedoras, por ello el aprendiz con un bajo rendimiento logra participar en el aula.

Por esa razón, otro beneficio que se tiene es motivar o aumentarla en los aprendices, de modo que la participación se fortalezca en las clases. Independientemente de la personalidad de cada estudiante, bien sea introvertido o extrovertido, gamificar es un abanico de posibilidades que suministra unos componentes que no cohiben la forma de ser, evita avergonzar o frustrar al momento de producir. Como señala Khaldi et al. (2023), los sistemas gamificados impulsan la participación gracias a la apariencia que promociona en forma de juego.

Por otra parte, en palabras de Khaldi et al. (2023), se ofrecen múltiples y atractivas elecciones para la presentación de actividades, a su vez, el contenido es adoptado, proveyendo niveles de complejidad en la asignatura a trabajar. Una vez se alcance un determinado nivel, se valora el trabajo, ratificando asertivamente el rol del estudiante, posteriormente, se da apertura al próximo nivel hasta conseguir el objetivo más complejo. Respecto a ello, los educadores con la ayuda de la gamificación están manteniendo una interacción, comunicando el progreso, brindando un ambiente que promueva el disfrute y la confianza. Adicionalmente, hay la oportunidad de adquirir habilidades en el uso de las TIC, al mismo tiempo que resuelven problemas en el ámbito académico.

Tomando en consideración el argumento previo, la gamificación contribuye al comportamiento adecuado, pues al socializar con antelación en que consiste, resalta las conductas esperadas, notificando lo pertinente. Como consecuencia, citando a Gil-Quintana y Prieto (2021), hay formación en las buenas conductas y desarrollo de habilidades sociales. Las instrucciones claras, la pronunciación de las habilidades a desarrollar y los refuerzos positivos, direccionan el actuar de los aprendices de cualquier edad, en tanto que adquieren conciencia de la importancia de las relaciones sociales.

Quienes se atreven a usar las estrategias innovadoras esperan que en la aplicación de una metodología haya resultados satisfactorios antes del dominio de las mismas, de lo contrario no es fácil socializarlo, a menos que al compartirse, la confianza entre los semejantes esté consolidada. Para adentrar a los resultados de la gamificación, cada beneficio es la justificación para detallarlos. Gamificar entonces motiva permanentemente, promocióla la perseverancia y estimula la participación activa.

Con relación a eso, como lo hace notar Gil y Prieto (2020), lo primero a destacar es la incidencia directa al aprendizaje motivador. Por parte de los docentes y educandos el interés se acrecienta al intervenir las mecánicas del juego dentro en un salón de clases. Los maestros y las maestras ponen en práctica un sistema gamificado y tienen calma al ver a los discentes viviendo rutinas saludables de conexión con herramientas que le proporcionan diversión y conocimiento. Es así que hay un intercambio de entusiasmo o como más comúnmente se dice, tienen ganas de seguir dando las clases o jugando. Mantener el ánimo por aprender y el gusto por un saber demuestra el alcance satisfactorio de ludificar el quehacer de una lengua extranjera.

Continuando con la motivación, como efecto de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés, citando a Krath et al. (2021), la motivación intrínseca es notoria cuando cada individuo se sumerge completamente en la actividad propuesta. Dicha motivación nace o surge por intereses propios que al tener contacto con factores externos se mantiene para trabajar por un objetivo, así que, cada paso se planifica apuntando a la consecución de pequeñas o grandes metas. Es así que, el impacto positivo de los elementos del juego se refleja en el desempeño del usuario, no solo en términos cuantificables dentro de la escuela, sino en las competencias que manifiesta.

Considerar el enfoque didáctico desde la virtualidad o dentro del aula de clase con ciertos espacios de realidad virtual genera mayor posibilidad de alfabetizar digitalmente. Esta oportunidad en la actualidad se toma para enseñar estratégicamente autonomía que movilizará cognitivamente a los estudiantes a las metas planteadas (Nobre y Da Silva, 2020). Desde este punto de vista, las aplicaciones, recursos, el procesamiento, almacenamiento y transmisión de información (datos,

textos, imágenes, entre otros) van siendo dominados por los jugadores, facilitando la comprensión y uso de la tecnología en el área académica, lo cual es útil para los desafíos venideros.

Con base en los beneficios e impactos manifestados, que se alcanzan gracias a la gamificación, es preciso resaltar que la motivación es la principal variable que presenta mayor predominio. En España, por ejemplo, en las universidades, un 66 por ciento de las investigaciones han planteado propuestas en torno a la gamificación, mientras que en las escuelas de educación secundaria solo un 20 por ciento lo ha realizado (Navarro y Marzo, 2021). Por otro lado, En los diferentes niveles, desde preescolar hasta en la educación para adultos, se reporta que la motivación nuevamente y la habilidad para desarrollar el compromiso individual hacia el aprendizaje (Swacha, 2021) es notorio.

Las ideas descritas evidencian la introducción de la gamificación como respuesta a cambios sufridos por las generaciones. La expansión de la tecnología, las expectativas de crecimiento y sostenibilidad abarcan a la sociedad, por lo que las escuelas con la responsabilidad asumida reestructuran o añaden tendencias o metodologías de enseñanza que respondan a los intereses y retos de este siglo, ofreciendo la gamificación la posibilidad de personalizar los procesos de enseñanza y que el aprendiz sea autónomo para aprender y desarrollar compromisos (Saxena y Mishra 2022), que finalmente lo conllevara a ser un individuo proactivo y competente.

Al traer a colación las habilidades del siglo XXI que comprenden ese cúmulo de capacidades transversales directamente relacionadas con el uso de herramientas tecnológicas, con las habilidades cognitivas, con la función ejecutiva y las habilidades socioemocionales, la enseñanza-aprendizaje del inglés al usar la gamificación, genera de forma creativa un ambiente enriquecedor.

La práctica pedagógica en sí sufre un cambio, se innova, a la vez se incentiva a la diversión y a las emociones positivas. Esto es ratificado por Mzohd et al (2019), al declarar que los enfoques pedagógicos son necesarios incorporarlos en los procesos de académicos, a fin de estimular el placer en los estudiantes.

Ahora bien, es alarmante que, en medio del progreso con el acceso al internet, por ejemplo, y de la importancia de dominar un idioma, en este caso particular, el inglés, una de las problemáticas que afrontan los educadores por parte de los educandos, es la apatía y falta de compromiso con el aprendizaje.

En torno al tema, Parra et al. (2020) en el artículo, donde deja por sentado el empleo de la gamificación y sus resultados, manifiestan que los jugadores-estudiantes, en su mayoría, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, están más activos, tanto el nivel de concentración y de disposición en el aula es creciente.

Del mismo modo, Parra et al. (2020) puntualizan que los elementos de un diseño de juego propenden y conllevan el desarrollo del pensamiento creativo. Normalmente, en la enseñanza del inglés se espera que haya respuestas concretas frente al uso de estructuras gramaticales socializadas, empero, las formas de dar esas contestaciones son múltiples, incluso, con el uso de las TIC, se multiplican las posibilidades de presentación de respuestas. Eso es lo que se registra, el fortalecimiento en la capacidad de crear, de dar soluciones numerosas, correctas, novedosas, donde se denota el uso de la imaginación, la exploración y la flexibilidad.

En la opinión de Caraballo (2023) la aplicación de los elementos del juego dentro del aula incide en el clima favorable de aprendizaje y en la disposición de la vida emocional de los aprendices. En primer lugar, el ambiente de juego generado es un componente primordial a la hora de socializar nueva información, para realizar procesos cognitivos complejos incluso, cuando se pretende construir conocimientos. Lo cual afecta, en segundo lugar, en el ser humano, en las emociones placenteras que se conectan con el conocimiento previo, dando inicio a la elaboración de los saberes. Por consiguiente, en el ambiente escolar, la comunidad, centro de atención del docente se sentirán seguros, al mismo tiempo tranquilos al experimentar y explorar.

Vale la pena mencionar, tal como expresa García et al (2020) “incluir la gamificación dentro del contexto educativo de la enseñanza del inglés, se considera una estrategia para mejorar el grado de participación, concentración y dominio de contenidos, de ahí, que el maestro debe definir objetivos, estrategias, materiales y herramientas que favorezcan y fortalezcan en el estudiante la empatía por cumplir con las metas trazadas” (p. 178).

Por lo expuesto anteriormente es preciso apuntar a la búsqueda de metas concretas, la gamificación no es la panacea de la educación, por tanto, es apremiante determinar que se quiere lograr, cómo se pretende realizarlo, con qué recursos o medios disponibles o que se puedan gestionar para garantizar un ambiente gamificado. Es entonces primordial que quien se apropie de la gamificación domine los términos, este compenetrado con las herramientas digitales y la fundamentación teórica del tema de análisis.

Siguiendo esas pautas, el fruto de la gamificación del contexto educativo será visible. Los hablantes estarán motivados para aprender la lengua, se sentirán tranquilos para hacer sus tareas y confiados en sus capacidades, lo que repercute en la intervención frecuente de los chicos y chicas, como también en el tiempo de atención brindada en el tiempo de la clase.

Conclusión

En estos tiempos, innovar es un reto desafiante para la educación, por lo tanto, lo es para cada área del saber; la población requiere cualificarse para afrontar la presencia del avance tecnológico y una realidad demandante de habilidades para la vida y el mundo laboral. Por ese motivo, docentes e investigadores deben generar actividades acompañadas de metodologías que respondan a los intereses y necesidades del ser humano y el entorno.

Hallada la situación problema (falta de innovación) y la solución (la gamificación), en las escuelas se debe comprender que la preparación de los maestros no puede apartarse del uso de las TIC al servicio de la enseñanza-aprendizaje, y de las metodologías que se centran en el progreso del aprendiz desde el ser y el saber hacer.

Después de haber realizado una descripción y análisis de antecedentes directamente unidos al tema central, la gamificación en la educación bilingüe, centrado en la formación de aprendices competentes en el inglés, este es un requerimiento a considerar como eje transversal de innovación.

Hay un déficit en cuanto a gamificar procesos, con el objetivo de desarrollar las habilidades que evalúa el Ministerio de Educación Nacional. Esta falencia viene a ser un asunto de discusión, a fin de que el docente en su compromiso incorpore en su quehacer elementos del juego en el contexto escolar. Cada maestro debería apropiarse de la estrategia, conociendo que los ambientes gamificados son más motivantes y asisten a las necesidades de los jugadores-educandos (Manzano et al, 2021).

De igual manera, innovar para mejorar la conducta en los escenarios escolares para que sea factible el dominio de la lengua extranjera. Si la motivación es un aspecto trascendental que permea en el binomio enseñanza-aprendizaje, y a largo plazo en el proyecto de vida, quiere decir que gamificar para motivar desde las escuelas, se convierte en una línea de gran valor a estudiar desde y para la pedagogía y la didáctica. Sabiendo ya de los logros determinantes al gamificar, que es viable con el uso o no de las TIC, las limitantes se reducen y las oportunidades de mejora se acrecientan.

Para finiquitar, la gamificación y su rol en la educación han dado pasos agigantados en la transformación, influenciando los procesos de calidad. Sus características son amplias y enriquecedoras, intermediarias para construir seres humanos motivados hacia el aprendizaje, hacia la enseñanza y la cualificación. Queda definido, que sus ventajas reposan en el ser de una persona en formación y que con el tiempo llegará a ser competente en el campo que disponga, debido a la motivación, a las competencias desarrolladas y a los saberes adquiridos.

Referencias bibliográficas

Amaya, I., & Bajaña-Zajia, J. (2020). The use of gamification to enhance the english as a foreign language. Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, 5(3), 865-881.

Briceño, E. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Academo* (Asunción), 9(1), 11-22. Epub June 00, 2022.<https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>

Caraballo, Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1813-1830. https://doi.org/10.37811/cl_rem.v7i4.7011 ISSN: 2252-8822, DOI: 10.11591/ijere. v9i3.20622

Constantino, M. (2020). Gestão do conhecimento e aprendizagem: processos cognitivos e emocionais na aprendizagem. Proposta de soluções para dificuldade em aprendizagem. *MLS Psychology Research*, 3 (1), 7-20.

Gil-Quintana, J., & Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982020000200107

Gómez Contreras, J. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad y Empresa*, 22(38), 8-39. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa7a.6939>

González, A. (2022). Diseño pedagógico de sistemas gamificados a través de narrativas digitales en la formación inicial del profesorado. https://dehesa.unex.es/flexpaper/template.html?path=https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/15388/4/TDUEX_2022_Gonzalez_Fernandez.pdf#page=11

Kapp,K. (2014). *Gamification :separing fact from fiction*. <https://doi.org/10.5944/ried.26.1.34026>
[chrome-extension://efaidnbmninnnibpcapjcgglefindmkaj/https://www.cedma-europe.org/newsletter%20articles/Clomedia/Gamification%20-%20Separating%20Fact%20from%20Fiction%20\(Mar%2014\).pdf](chrome-extension://efaidnbmninnnibpcapjcgglefindmkaj/https://www.cedma-europe.org/newsletter%20articles/Clomedia/Gamification%20-%20Separating%20Fact%20from%20Fiction%20(Mar%2014).pdf)

Khalidi, A., Bouzidi, R. & Nader, F. Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learn. Environ.* 10, 10 (2023). <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>

Kutasevych, H. & Yakubovska,N. (2021).GAMIFIER LES ÉVALUATIONS EN CLASSE DE FLE. *APSNIM*, №:1 (29)

Krath,K, Schürmann,L. & Korflesch,H. Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning, *Computers in Human Behavior*,Volume 125, (2021),106963, ISSN 0747-5632,<https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>.

Lara, D., Giler, M., González, B., & Alcivar, A. (2021). La Gamificación como Estrategia

Lampropoulos, G., Kinshuk Virtual reality and gamification in education: a systematic review. *Education Tech Research Dev* 72, 1691–1785 (2024). <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10351-3>

Didáctica para el Aprendizaje del Idioma Inglés. *Revista Científico-Académica*

Multidisciplinaria Polo del Conocimiento, 6(3), 1638-1646

Madero, C. (2022, mayo-junio). Golden Points: gamificación en el aula. *Revista Digital Universitaria (rdu)*, 23(3). <http://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2022.23.3.8>

Mallitasig, A. & Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal*, ISSN 2477-9024 (septiembre-diciembre 2020). Vol. 5, No.3 pp. 164-181 DOI: <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>

Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M.A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J.M., Trigueros, R., Alias, A. Between Level Up and Game Over: A Systematic Literature Review of Gamification in Education. *Sustainability* 2021, 13, 2247. <https://doi.org/10.3390/su1304224>

Marczewski, A. (2013). *Gamification: A Simple Introduction* https://books.google.com.co/books/about/Gamification_A_Simple_Introduction.html?hl=es&id=IOu9kPjIldYC&redir_esc=y

Mee, R., Shahdan, T., Ismail, R., Ghani, K., Pek, L., Von, Wong Y., Woo, A., Rao, S. Role of Gamification in Classroom Teaching: Pre-Service Teachers' View. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* Vol. 9, No. 3, September 2020, pp. 684–690

Mero Mendoza, G. M. & Castro Bermúdez, I. E. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *CoGnosis: Revista De Ciencias De La Educación*. ISSN 2588-0578, 6(2), 111–124. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>

Navarro, C., Pérez, I. J., & Marzo, P. F. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática (Gamification in the Spanish educational field: a systematic review). *Retos*, 42, 507–516. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>. *Education sciences* 12 (10), 640, 2022.

Nobre, A. & Pereira, M. da Silva. (2020). Didactic-Pedagogical Approaches in e-Learning: Teaching Authorship, Multireferential Methodology, and Gamification. *Educación y Educadores*, 23(1), 31-46. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.1.2>

Parra-González, M.^a, Segura-Robles, A., Vázquez Cano, E. & López-Meneses, E. GAMIFICACIÓN PARA FOMENTAR LA ACTIVACIÓN DEL ALUMNADO EN SU APRENDIZAJE, vol. 13, núm. 3, pp. 278-293. (2020). <https://wParrww.redalyc.org/journal/5771/577165121016/html/>

Páramo, C. (2020). Gamificación e innovación educativa: apuntes para la práctica. *Revista*

Conrado, 16, 241-248.

- Pérez Gallardo, E. & Gértrudix-Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. Contextos Educativos. Revista De Educación, (28), 203–227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>
- Samosa, C., Policarpio, V., Canamaque, O., Camocamo, P.; Clavito, M. Gamification as an Innovative "Strategy" to Improve Learners' Writing Skills. (2021). International Journal of Academic Multidisciplinary Research (IJAMR) v5 n12 p25-32. <https://eric.ed.gov/?id=ED618330>
- Sánchez, C., García, E., & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. 593 Digital Publisher CEIT, 5(4), 47-55. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>
- Saxena, M. & Mishra, D. (2021). Gamification and Gen Z in Higher Education: A Systematic Review of Literature. International Journal of Information and Communication Technology. 17. 1-22. 10.4018/IJICTE. 20211001.oa10. https://www.researchgate.net/publication/354420140_Gamification_and_Gen_Z_in_Higher_Education_A_Systematic_Review_of_Literature
- Schöbel, S., Janson, A. & Söllner, M. (2020). Capturing the complexity of gamification elements: a holistic approach for analysing existing and deriving novel gamification designs, European Journal of Information Systems, 29:6, 641-668, DOI: 10.1080/0960085X.2020.1796531
- Swacha, J. (2021). State of Research on Gamification in Education: A Bibliometric Survey. Educ. Sci., 11, 69. <https://doi.org/10.3390/educsci11020069> <https://archer.chnu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/7275/1/18%20Kutasevych.pdf>
- Tomé, A., Gasparini, I., Soares, M. & Hamari, J. (2020) Tailored gamification: A review of literatura, International Journal of Human-Computer Studies, Volume 144, 2020, 102495, ISSN 1071-5819, <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102495>.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win. Wharton Digital Press.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media