



LA GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

GAMIFICATION TO STRENGTHEN MEANINGFUL LEARNING

Edith Johanna Hernández Hernández, Luz Stella Ahumada Méndez.

Universidad de Santander. Colombia

Correo: ejohanna80@hotmail.com ORCID <https://orcid.org/0009-0004-8039-2397>

Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y Tecnología UMECIT. Panamá

Correo: luzahumada.doc@umecit.edu ORCID <https://orcid.org/0000-0002-3965-9860>

DOI <https://doi.org/10.48204/societas.v25n2.4117>

*Autor de correspondencia: ejohanna80@hotmail.com

Fecha de recepción: 03/03/2023 / Fecha de aceptación: 30/05/2023

Resumen

Actualmente, se necesitan grandes cambios en el ámbito educativo, el reto es transformar esa educación, formar personas íntegras, apostar por el mejoramiento de las condiciones de vida, cerrar brechas, fortalecer las habilidades de las personas para que tengan un buen desempeño académico, y así, en un futuro, puedan asegurar el éxito en su vida personal, laboral y social. La idea de este artículo es compartir algunas consideraciones que se tienen para mejorar los procesos académicos y que son necesarios seguir para aportar a la calidad educativa, por ello se hace una breve descripción sobre una de las metodologías activas más significativas y utilizadas actualmente como lo es la gamificación, se dan a conocer algunos datos considerables sobre ella, sus principales características y elementos, las posibles ventajas e inconvenientes que se pueden presentar con su implementación. Se da a conocer, de igual forma, el valioso papel que cumple el docente al planear y llevar a cabo esta novedosa estrategia. Es así como se reflexiona acerca de la importancia de innovar en el contexto educativo para hacer un cambio que favorezca en primer lugar al estudiante.

Palabras clave: gamificación, proceso educativo, estrategia, metodologías activas, innovación, calidad.



Abstract

Currently, great changes are needed in the educational field, the challenge is to transform that education, train people of integrity, bet on improving living conditions, closing gaps, strengthening people's skill so that they have a good academic performance, and thus, in the future, they can ensure success in their professional, personal and social life. The idea of this article is to share some considerations that are taken to improve academic processes and that are necessary to continue to provide educational quality, for this reason a brief description is made of one of the most significant and currently used active methodologies such as gamification, some considerable information about it is disclosed, its main characteristics and elements, the possible advantages and disadvantages that may arise with its implementation. In the same way, the valuable role that the teacher fulfills when planning and carrying out this innovative strategy is made known.

This is how we reflect on the importance of innovating in the educational context to make a change that favors the student in the first place.

Keywords: gamification, educational process, strategy, active methodologies, innovation, quality.

Introducción

La educación en la época actual requiere que tanto las instituciones educativas, como el personal docente y directivo se enfrenten a grandes cambios, que sean capaces de transformar la realidad para ofrecer una educación de calidad. Estos cambios traen consigo nuevos desafíos, exigiendo a los docentes ser sujetos innovadores a nivel pedagógico, técnico y social, orientando su práctica hacia el alcance de resultados significativos; a los directivos ser partícipes del proceso desempeñando una buena gestión; a los padres el acompañamiento y apoyo permanente del proceso educativo de sus hijos; y a los estudiantes, que demuestren interés por aprender.

Lo anterior indica claramente que la educación de hoy día necesita un cambio que permita optimizar los procesos de enseñanza para así superar los bajos niveles educativos alcanzados. Conocer y comprender esos procesos es fundamental para crear una práctica educativa eficaz, para ello es necesario analizar todos los aspectos que en ella intervienen,



el estudiante, el docente, padres de familia; hasta la metodología, asignatura, objetivos, recursos, entre otros; los cuales dependiendo de la forma cómo se desarrollen cada uno de ellos, pasan a influenciar en mayor o menor grado.

La mayor responsabilidad reposa sobre el docente, que, por ser el facilitador del aprendizaje, es quien prepara, controla, organiza, adecúa, la acción pedagógica. De su actuación depende en gran parte el acto educativo; por ende, para alcanzar el éxito se requiere que por su parte exista el planteamiento de unos objetivos adecuados, una correcta planificación de actividades y una evaluación estructurada; así como una buena actitud, capacidad innovadora y compromiso demostrado hacia el proceso de enseñanza.

Otros factores por los cuales se ve afectado el rendimiento académico, bien sea de forma directa o indirecta, son la motivación, los conocimientos previos, las técnicas de estudio, las habilidades, la actitud y aptitudes que posee el estudiante; por ende, el desinterés, la apatía y el escaso compromiso conllevan a un bajo rendimiento y en el peor de los casos al fracaso escolar.

El papel de la motivación en el aprendizaje

La motivación pasa a ser pieza clave al momento de alcanzar unos óptimos resultados académicos, es entonces donde el docente juega un papel importante aportando estrategias innovadoras que despierten el interés de sus estudiantes, para que puedan alcanzar un aprendizaje significativo al desarrollar sus actividades, movidos por el deseo de aprender y no con el propósito de obtener una nota.

Es indispensable que se tomen en cuenta los aspectos emocionales de los estudiantes y así se le puedan ofrecer herramientas necesarias para poder despertar su interés hacia los procesos escolares, tal y como lo expresan González et al. (2023) "...al mismo tiempo se



y que el estudiante se guíe más por principios auto gratificantes, que por condicionamientos externos”. (p. 3924).

De igual forma, siguiendo los autores anteriores,

expresan que la motivación da paso a que “...el entusiasmo nazca en cada una de las cosas que hace, se vive o se tiene, por lo tanto, en la educación, el docente es el motor para comenzar a generar amor al aprendizaje y entusiasmo de seguir aprendiendo” (p. 3925), de allí radica la importancia de la motivación, por lo tanto, no es de extrañar que cuando falta el interés, los estudiantes rara vez pueden aprender.

Aunque en ocasiones no necesariamente es falta de motivación; se puede dar el caso de ausencia de empatía del estudiante hacia el docente o hacia el área estudiada, lo que puede ocasionar fallas en los procesos, por lo tanto, es necesario analizar el por qué existen esas falencias; para así poder brindarles las estrategias y las metodologías adecuadas que los lleven a superar esas dificultades.

Es por ello que las metodologías activas, las cuales son de gran ayuda en el quehacer pedagógico, éstas, según Serna y Díaz (2013) “...brindan una atractiva alternativa al educador tradicional para enfatizar lo que aprende el estudiante que en lo que él enseña como docente. Esto genera una mayor comprensión, motivación y participación del estudiante en su proceso de aprendizaje”. (p. 22), de allí radica su utilidad e importancia, debido a que este tipo de metodologías llevan a los estudiantes a involucrarse en su propio proceso de aprendizaje.

De acuerdo con lo anterior, Bernal y Martínez. (2009) afirman que “los aprendizajes significativos guardan suma relevancia en las metodologías activas de aprendizaje, pues los estudiantes –hoy más que nunca– buscan que lo aprendido guarde relación con lo previamente aprendido, pero sobre todo que sea un contenido relevante”. (p. 103).



Se pretende que el estudiante sea el protagonista de su aprendizaje, pero con la adecuada guía del docente; que, al tiempo de presentarle las actividades, estas resultan llamativas de tal forma se lleva a construir y transformar los contenidos en un continuo aprendizaje.

Existen una serie de metodologías activas que están siendo usadas en la actualidad, en la búsqueda de mejorar los procesos académicos, conocer el fundamento de cada una, permite seleccionar la que resulte más adecuada al proceso que se lleva y lo que se desee alcanzar, siendo una de las estrategias metodológicas más novedosas e interesantes la gamificación, que, por su carácter interactivo, logra captar la atención y el interés de los estudiantes.

Gaitán V. (2013) define la gamificación como “una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos”. (p. 1). Esta metodología resulta efectiva debido a sus características, ya que al ser lúdico-recreativa, promueve el aprendizaje de una manera más agradable y positiva para los estudiantes.

Para Gaitán este “modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos”. (p. 1), lo que se vuelve muy atractivo para los estudiantes, debido a que el uso de una correcta metodología didáctica, lúdica e innovadora en el aula de clases capta la atención de los estudiantes cobrando una importancia vital en el aspecto motivacional, así se logra el éxito formativo y les despierta las ganas de aprender.

La palabra gamificación surge del inglés *game* que significa juego, por lo tanto, en español algunos lo reconocen como ludificación, al respecto, Rodríguez y Santiago. (2015) sostienen que “gamificación es llevar las distintas mecánicas y técnicas que se encuentran en



los juegos a contextos que no tienen nada que ver con ellos para tratar de resolver problemas reales” (p. 8).

Aunque el término gamificación es un poco antiguo, Rodríguez y Santiago afirman que “fue acuñado por Nick Pelling en el año 2002, pero hasta 2010 no empezó a ganar popularidad, al orientarse claramente hacia aspectos relacionados con la incorporación de técnicas de juego, principalmente recompensas en entornos digitales”. (p. 9). Es por ello que resulta de gran utilidad en el entorno educativo, donde el juego y las herramientas didácticas siempre han estado presente.

Queda entonces claro que la gamificación es una actividad que no solo significa jugar, por su parte Foncubierta y Rodríguez. (2014) afirman:

Puede que en muchos casos no represente ni tan siquiera diversión. La actividad gamificada continúa siendo una actividad de aprendizaje más, solo que con ciertas particularidades de diseño de acuerdo con unas pautas que se rigen siempre por una finalidad pedagógica que va más allá de la mera acción de motivar. (p. 1).

La incorporación de un elemento de juego en una actividad de aprendizaje no se trata solo de motivación, ya que está diseñada para abordar problemas como la distracción, la inactividad, la falta de comprensión o la dificultad de dar paso a situaciones que incluyan al estudiante. Debido a la naturaleza del juego, puede usarse como como una experiencia educativa que ayude a atraer la atención, fortalecer la memoria, adquirir conocimientos y habilidades, logrando que este proceso de aprendizaje sea más vivencial; el punto no es crear y aplicar juegos a todo momento dentro del aula, sino sacar provecho de lo que puedan aportar y tomar de ellos los elementos clave para poder obtener experiencias positivas.

La gamificación es uno de los recursos que utilizan los docentes en las dinámicas de aula, pensando en una estrategia que promueva el compromiso hacia el estudio, por lo que



hoy se habla de un tipo especial de juegos educativos, donde el entorno formal proporciona sus recursos de fuentes informales, según Marín, D. (2015):

Hablar hoy de gamificación educativa, supone hacerlo de una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje. La gamificación propiamente dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, en este caso de los videojuegos para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos. (p. 1).

En fin, la gamificación en el ámbito educativo pretende influenciar la conducta y el comportamiento de los estudiantes hacia su proceso de aprendizaje, haciendo que este sea significativo y duradero utilizando elementos y técnicas del juego, tales como los puntos, premios o recompensas si alcanzan un objetivo o por el contrario la penalización si no lo logran.

No es un secreto que a los estudiantes les llama la atención el juego, la clase dinámica, de ahí la efectividad de unir estos dos procesos, el educativo con la lúdica; la idea es abordar los estímulos del juego junto al desarrollo de una actividad de aprendizaje, que lo lleve a desarrollar sus conocimientos.

Tampoco tendría ningún sentido que el estudiante se divierta jugando, sin lograr aprender nada, de esta manera no se estaría cumpliendo con la finalidad de la estrategia gamificada, por ello se necesita definir la correcta mecánica y diseño de cada una las acciones que se van a incluir para no correr el riesgo de limitarla al solo hecho de ganar recompensas, debido a que el estudiante centraría su atención hacia ello y dejaría de lado su verdadera finalidad de adquirir un aprendizaje.



Diseño y Elementos de la Gamificación

Para desarrollar correctamente la gamificación se deben tener en cuenta los elementos, las características, los componentes, entre otros; con el fin de que exista claridad en los objetivos del juego seleccionado para llevar a cabo el proceso de aprendizaje, para que el niño comprenda que lo importante no es ganar el juego, sino adquirir nuevos conocimientos y habilidades.

No es competir por competir, todo tiene un fin establecido; mucho menos se debe dar paso a la rivalidad entre los estudiantes al enfrentarse en el juego, es aquí donde se fomentan los valores entre sí, creando una sana competencia, Parente, D. (2016) resume en un listado las características donde incluye lo que debe tener una competición para que sea saludable. (p. 69):

- Realizarla con un premio de valor simbólico.
- Implementarse en un periodo de tiempo relativamente corto.
- Brindar temáticas y tareas diversas.
- Hacer sentir a todos los participantes que tienen la oportunidad de ganar.
- Establecer valores claros para el proceso de aprendizaje, calidad y evaluación.

Se recomienda para la competición saludable, siguiendo los principios anteriores, que se den premios simbólicos para evitar que se desvíe la finalidad del juego; con un tiempo ni muy corto, ni excesivamente largo y una amplia variedad de temáticas para evitar la desmotivación; así como fijar límites espaciales y temporales.

Por tal razón, el Observatorio de la innovación educativa del Tecnológico de Monterrey. (2016) nombra algunos elementos del juego que deben utilizar los profesores al momento de gamificar su clase, "...al diseñar una estrategia de gamificación no es necesario considerar todos los elementos que se describen, sino tomar aquellos que por sus



características puedan ser más valiosos para la experiencia de aprendizaje que se busca lograr”. (p. 8). Los elementos que se podrían utilizar son:

- Metas y Objetivos: Se presenta al jugador un reto o una situación problema para resolver y generarle una motivación. Se comprende el propósito de la actividad y se dirigen los esfuerzos de los estudiantes.

Elementos: Retos, misiones, desafíos.

- Reglas: Deben ser sencillas y claras. Se establecen específicamente para limitar las acciones de los jugadores, mantener el orden y el manejo del juego.

Elementos: Restricciones, asignación de turnos, cómo se gana o pierde puntos, permanecer en el juego, completar misiones y objetivos.

- Narrativa: Sitúa a los participantes en un entorno realista donde realizan actividades y tareas. Los lleva a identificarse con un personaje o avatar, situación o causa.

- *Elementos: Personaje o avatar, mundos, escenarios, ambientes.*

- Libertad de elegir: Le da al jugador diversas posibilidades para descubrir, explorar, avanzar en el juego y algunas formas de alcanzar objetivos.

Elementos: Rutas, opciones de utilizar algunos recursos o poderes.

- Libertad de equivocación: Se experimentan riesgos sin miedo o daño irreversible. Da confianza para seguir.

Elementos: múltiples vidas, reinicio, posibilidades ilimitadas.

- Recompensas: Se ganan bienes para seguir con el objetivo, acceder a otras áreas, habilidades, recursos. Mantienen la motivación.

Elementos: puntos, monedas, vidas, poderes.

- Retroalimentación: Marca el progreso según el comportamiento del jugador. Depende de la marcha, acciones o de los movimientos hacia su objetivo. A veces se dan al final del episodio para ver la estadística o análisis del rendimiento.

Elementos: pistas, señales, conductas, progreso, advertencias, estadísticas.

- Estatus visible: Se muestra el avance de todos.

Elementos: insignias, logros, resultados, posiciones.



- Cooperación y competencia: Alienta a los jugadores a formar alianzas para alcanzar objetivos comunes y enfrentarse a otros jugadores para lograrlo. Motiva a desempeñarse mejor que sus oponentes.
Elementos: equipos, ayuda, área de interacción, trueques, batallas, tablero de posiciones.
- Tiempo: Presiona para terminar la tarea en un tiempo establecido.
Elementos: cuenta regresiva, beneficio por tiempo.
- Progreso: Dirige el avance al establecer niveles o categorías. Al avanzar se desarrollan otras habilidades.
Elementos: tutoriales, puntos de experiencia, niveles, progreso, desbloqueo de contenidos.
- Sorpresa: Elementos inesperados en el juego para mantener la motivación.
Elementos: características ocultas, eventos especiales.

Cabe recalcar que para gamificar es necesario buscar opciones que mantengan motivado al jugador para impulsarlo en el desarrollo de su tarea y llegar a la meta establecida, fortaleciendo sus capacidades y habilidades, generando así experiencias positivas de aprendizaje.

Características de una Herramienta Gamificadora

Bien es cierto que para gamificar se requiere adaptar algunos elementos de diseño de juegos a situaciones de otro contexto, en este caso el educativo. De esta forma se trata de crear un ambiente de aprendizaje divertido donde los estudiantes aprendan voluntariamente.

Para Ardila, J. (2019):

...es una estrategia eficaz para influir el comportamiento o la actitud de las personas, fomenta en los estudiantes el compromiso con su propio aprendizaje, crea ambientes de competencias y colaboración, facilita la toma de decisiones por medio de un proceso divertido, anima a los estudiantes a



aprender sin forzar la relación enseñanza-aprendizaje, se convierte en una herramienta útil para el seguimiento de los estudiantes, se puede realizar la retroalimentación inmediata y brinda un ambiente de aprendizaje divertido e interesante. (pp. 77-78).

De igual forma, Ardila, agrega que “las características de la gamificación muestran que su implementación no requiere de una infraestructura tecnológica sofisticada, aunque el uso de TIC la potencia”. (p. 79).

El gran desafío aquí es diseñar actividades que aumenten el interés de los estudiantes, favoreciendo la adquisición del conocimiento, por tal motivo hay que sacar provecho de la afición actual que demuestran los niños y jóvenes hacia la tecnología, he aquí una gran oportunidad para estimularlos; al combinar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), con la lúdica y el proceso educativo. Este trío da origen a la gamificación educativa, para innovar en la clase y promover el aprendizaje de una manera eficiente.

Al saber combinar todas estas herramientas se obtiene un mayor beneficio, al respecto, Romero, F. (2016) añade que “puede darse sin el uso de TIC, pero estas herramientas pueden generar un enriquecimiento en las actividades diseñadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje, el reto está en brindar o dotar a la TIC a utilizar, un cierto grado de jugabilidad”. (p. 23). La única finalidad es, entonces, generar actividades que motiven al estudiante a seguir aprendiendo de tal forma que le resulte atractiva.

Hoy por hoy, la tecnología ha adquirido un papel importante en la vida de las personas por su utilidad y beneficios, motivo que la ha llevado a ser muy empleada en el campo educativo al permitir que el aprendizaje sea más interactivo y participativo. Al anexarle otro ingrediente más interesante, como la gamificación, se convierten en estrategias educativas eficaces, fomentan la interacción, la participación y la transversalización de todas las áreas curriculares, posibilitando en mayor grado el éxito del proceso.



Una particularidad que poseen las prácticas educativas basadas en la gamificación es que son inversas a las metodologías tradicionales y se elaboran pensando en mejorar las dificultades que presentan los estudiantes en su proceso formativo. Arduino, G. (2021) señala, además, entre las características fundamentales de la gamificación que:

Se utilizan en contextos no lúdicos (aulas, laboratorios, oficinas, etc.); se ajusta al contenido que se quiere enseñar, a través de sus reglas y mecánica; se obtienen puntos y recompensas por cada nivel del juego completado; nadie pierde el juego o sus dinámicas deben fomentar la motivación, no la competencia individual; así como también afirma que puede ser o no gratificante y no necesariamente divertido. (p. 35). Para Arduino las características pueden agruparse en las siguientes áreas:

1. Mecánicas y reglas: Se necesitan reglas que rijan el comportamiento para que cada quien asuma la responsabilidad.
2. Dinámicas del juego: Es una característica importante, el jugador debe entender las dinámicas que hacen posible el juego (cómo jugar, cómo actuar en el juego, conocer las reglas). Involucra al jugador en la actividad propuesta.
3. Elementos: Son estimulantes en sí mismos, para hacer que la gamificación sea más que solo un juego o simples actividades de aprendizaje basadas en juegos.
4. Jugadores: Es importante conocer con qué tipo de jugadores se pueden encontrar momento de gamificar en el aula. Esto es necesario para que el juego elegido permita la inclusión y optimizar los procesos de enseñanza - aprendizaje.
5. Proceso: Esta función define el proceso a seguir para una gamificación eficaz centrada en el estudiante, al tiempo que permite a los maestros verificar y validar los resultados de aprendizaje de cada uno de ellos.
6. Fin u objetivo: A la hora de jugar es necesario tener claro la situación, el contexto y qué se pretende lograr.

Independientemente del tipo de juego y la técnica empleada, se tendrán muy en cuenta todas estas características que son claves tanto para entender su funcionamiento, como para poder diseñar la estrategia acorde a la meta que se desee alcanzar con los educandos.



Ventajas

Bien es cierto que el uso adecuado de la estrategia de gamificación además de motivar, mejora en los estudiantes sus habilidades cognitivas y sociales, estimula la creatividad, fortalece los valores, rompe con la estructura de las clases tradicionalistas; en fin, tiene enormes ventajas que Borrás, O. (2015) menciona:

- Activa la motivación para el aprendizaje.
- Retroalimentación constante.
- Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo.
- Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
- Resultados más medibles (niveles, puntos y badges).
- Genera competencias adecuadas y alfabetización digital.
- Aprendices más autónomos.
- Generan competitividad a la vez que colaboración.
- Capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online.

Tal como se ha mencionado la gamificación facilita una educación de alta calidad relacionada con el desarrollo de competencias, habilidades y aprendizajes.

En la figura 1 se observan las grandes ventajas que esta estrategia metodológica significa para canalizar las competencias formativas por parte de los estudiantes:

Figura 1.

Ventajas De La Gamificación



Fuente: Adaptado de Oliva, H. (2016).

La figura anterior enseña las ventajas de la gamificación desde la perspectiva del estudiante, y, por otro lado, Oliva (2016) también muestra unas ventajas desde la perspectiva docente:

Estimula la implementación del trabajo en equipo, el aprendizaje colectivo, mejora la dinámica de aprendizaje, dosifica el aprendizaje con efectividad y motiva al estudiante a esforzarse por los resultados, ayuda a mejorar el desempeño del estudiante mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras, propone al estudiante una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de las materias académicas que se le dificultan en mayor medida. (p. 34).



Tomado de esta manera la gamificación rompe toda incertidumbre sobre su funcionalidad en la clase, ya que todos tienen claro el para qué, el cómo y el qué se pretende lograr, así como también cada uno conoce el nivel de progreso individual que va obteniendo.

De acuerdo con Posada, F. (2017), además de todas las ventajas ya mencionadas, están la mentalidad multitarea que mejora la capacidad de captar distintos detalles, el trabajo en equipo y la instrucción individualizada. Además, menciona unos inconvenientes que posiblemente pueden presentarse, como costo elevado, se puede dar distracción y pérdida de tiempo, inadecuada formación en valores, falta de equilibrio entre lo lúdico y lo formativo, motivación efímera. (pp. 2-3).

Rol docente

Como es sabido, el docente cumple un papel cada vez más importante en los nuevos entornos educativos que van surgiendo y que deben crearse teniendo en cuenta el apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación, por tal razón la innovación metodológica es eje principal en la construcción de las actividades.

Ardila, J. (2019) habla sobre el papel que el docente ejerce dentro de las actividades gamificadas:

Pasa a ser un diseñador y un evaluador de las actividades gamificadas; conocedor de las mecánicas de juego con el objetivo de atraer a sus estudiantes al conocimiento, el docente se convierte entonces en un ludificador de la relación enseñanza-aprendizaje que pretende incrementar el aprecio por la educación en sus estudiantes. (P. 80).

Ardila también expresa que el docente al implementar la gamificación tiene dos retos:

1. Crear un ambiente educativo en el que los estudiantes se interesen por interactuar voluntariamente con las actividades gamificadas.
2. Contar con una infraestructura tecnológica y un equipo de trabajo que permitan la implementación de las actividades gamificadas.



El maestro tiene el desafío de ser creativo, presentar los procesos de una forma interesante y lúdica, como también de transformar con ideas innovadoras que resulten atractivas a sus estudiantes y le garanticen el éxito educativo. Sin embargo, los docentes pueden superar creativamente estos desafíos mediante el uso de las herramientas TIC y de mecánicas de juego existentes que les atraigan a los estudiantes sin tener que usar programas informáticos demasiado complejos.

Para Ordoñez, et al. (2021) en el contexto educativo el docente cumple “el rol de orientador y guía del aprendizaje de los estudiantes; pero para ello necesita del conocimiento de metodologías donde sustentar la implementación de estrategias didáctico-metodológicas en las cuales los materiales didácticos propicien la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje”. (pp. 497).

En consecuencia, para hacer uso de las metodologías activas y centradas en el estudiante, se debe tener manejo sobre ellas, saber cómo utilizarlas, organizarlas y la forma de incluirlas al momento de planear las actividades.

En cuanto a la planeación por parte del docente, esta debe ser lo suficientemente atractiva, promover el uso del juego, fomentar el pensamiento, desarrollar la toma de decisiones, las competencias y el trabajo colaborativo. Es decir, el docente cumple el papel de facilitador del aprendizaje, impulsor de la formación integral, creando entornos de aprendizaje que utilicen la diversión para fomentar la comprensión y el conocimiento.

Conclusiones

El éxito o el fracaso escolar está estrechamente ligado a la combinación de varios factores que van desde el nivel socioeconómico, motivación por el estudio, los recursos educativos, preparación docente, apoyo del entorno familiar, entre otras. Lo que lleva consigo grandes consecuencias, tanto para los estudiantes como para la sociedad en general. La tarea



de las instituciones y sobre todo del docente es brindar una educación de calidad, donde el estudiante adquiera mejores destrezas no solo para el estudio, sino también para la vida. Por lo tanto, se da un cambio en la manera de enfocar los procesos educativos, cambiar las clases tradicionales por unas metodologías más activas que logren captar la atención del estudiante.

Existe una amplia variedad de metodologías activas, las cuales resultan muy eficaces al momento de ayudar a solucionar los problemas de las instituciones, pero una que está a la vanguardia de la educación, es la gamificación, la cual no es solo una herramienta, es una estrategia, un proceso que tiene como objetivo cambiar aquellos aspectos del aprendizaje donde los estudiantes presentan dificultades.

En ella se hace uso de la motivación, la competencia y los conocimientos previos para garantizar que ese aprendizaje sea continuo y efectivo, dado que la verdadera transformación se logra mediante el uso de la lúdica y la tecnología, es decir, repensando el aula a través del entretenimiento, donde la mecánica del juego resulta útil para promover un ambiente divertido. Para el docente puede resultar un poco más tedioso preparar las actividades que requieren este tipo de metodologías, ya que implica más trabajo y esfuerzo de su parte, pero es necesario si se desea optimizar los procesos educativos.

Por último, cabe anotar que es de vital importancia darle el debido valor a las metodologías innovadoras que buscan mejorar el proceso educativo, por lo tanto, se recomienda que se preste atención al uso de las herramientas y estrategias adecuadas, como a los procedimientos utilizados, para que, con su correcta utilización, tenga consecuencias, efectos y cambios positivos.



Referencias Bibliográficas

- Ardila, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. Bogotá. Magis. *Revista Internacional de Investigación en Educación*. Vol. 12. N° 24, 71-84. [281060624006.pdf \(redalyc.org\)](#)
- Arduino, G. (2021). Gamificar una herramienta para crear puentes Pedagógicos en la Universidad. *Revista Abierta de Informática Aplicada*. Vol. 5. 32-49. Argentina. [Vista de Gamificar una herramienta para crear puentes Pedagógicos en la Universidad \(uai.edu.ar\)](#)
- Bernal y Martínez. (2009). Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje. *Revista Panamericana de pedagogía*. N° 14. 101-106. [Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje.pdf \(up.edu.mx\)](#)
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de gamificación*. Madrid. Gabinete de Tele-Educación. Vicerrectorado de Planificación Académica y Doctorado.
- Foncubierta y Rodríguez. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid. Editorial Edinumen. [Didactica Gamificacion ELE-libre.pdf \(d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net\)](#)
- Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. Vol. 15. [gamificacion_juegos20200128-124256-ewbquk-libre.pdf \(d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net\)](#)
- González, J. Corrales, G. y Morquecho, R. (2023). La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 3922-3938. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4708/7162>
- Marín, D. (2015). La gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*.
- Observatorio de la innovación educativa del Tecnológico de Monterrey. (2016). *Gamificación. Gamificación - Observatorio / Instituto para el Futuro de la Educación (tec.mx)*



- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*. Vol. 16. N° 44, p. 108-118. [La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario.pdf \(redicces.org.sv\)](#)
- Ordoñez, B. Ochoa, M. Erráez, J. León, J. y Espinoza, E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad*. Vol. 13. N° 3, 497-504.
- Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. *Gamificación en aulas universitarias*. Vol. 11. N° 15. Barcelona.
https://incom.uab.cat/publicacions/downloads/ebook10/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf#page=11
- Posada Prieto, F. (2017). Gamifica tu aula: experiencia de gamificación TIC para el aula. *Actas del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*. [gamificatuAula \(ull.es\)](#)
- Rodríguez, F y Santiago, R. (2015). Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Oceano. *La Rioja: Digital-Text*, 5-19.
- Romero, F. (2016). Gamificación y tecnologías de información para el aprendizaje. *Expertí*. Vol. 1. N° 2, 20-24.
- Serna, H. y Díaz, A. (2013). Metodologías activas del aprendizaje. Fundación universitaria María Cano. *Fondo editorial María Cano*.