

# 01

Recibido: 10 de abril del 2022

Aceptado: 21 de julio del 2022

Publicado: 29 de setiembre del 2022

DOI: <https://doi.org/10.57175/evsos.v1i1.4>

## La gamificación en la práctica docente *Gamification in Teaching Practice*

---

Carlos Luis Sánchez-Pacheco <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Sociedad de Investigación Pedagógica Innovar, Ecuador.

Correo: [carlossanchez21@hotmail.com](mailto:carlossanchez21@hotmail.com)

### **Resumen**

El presente artículo ha intentado presentar una importante reconfiguración de la docencia en la era actual en relación a la tecnología: la incorporación de la práctica de la gamificación a la docencia. Este estudio parte de una breve contextualización sobre la inclusión de la tecnología en la docencia y cómo se construyó a lo largo de la historia hasta la fecha. El objetivo es comprender las prácticas relacionadas con la práctica de la gamificación en el contexto de la docencia, con el objetivo de dar respuesta al problema de "¿cómo gamificar?", Utilizando investigación cualitativa, descriptiva y exploratoria. A partir de esta situación, en consecuencia, fue posible analizar y revelar varias aplicaciones recurrentes de esta práctica, específicamente orientadas al aprendizaje. La encuesta también aclaró el mayor interés y motivación de los estudiantes jóvenes, que están expuestos a diario a la gamificación en el entorno escolar, lo que aporta un nuevo formato de educación y participación.

**Palabras claves:** Aprendizaje, Gamificación, Tecnología

### **Abstract**

This article has tried to present an important reconfiguration of teaching in the current era in relation to technology: the incorporation of the practice of gamification into teaching. This study starts from a brief contextualization on the inclusion of technology in teaching and how it has been built throughout history to date. The objective is to understand the practices related to the practice of gamification in the context of teaching, with the aim of responding to the problem of "how to gamify?" Using qualitative, descriptive and exploratory research. From this situation, consequently, it was possible to analyze and reveal several recurring applications of this practice, specifically oriented to learning. The survey also clarified the greater interest and motivation of young students, who are exposed daily to gamification in the school environment, which provides a new format for education and participation.

**Keywords:** Learning, Gamification, Technology

## **1. Introducción**

El concepto de convergencia de medios, propuesto por (Jenkins, 2009), ha ayudado a los investigadores contemporáneos que estudian formas de integrar los formatos mediáticos, especialmente en lo que respecta a la lógica de producción de contenidos, que ha cambiado el flujo de la comunicación y las interacciones sociales en general.

En este entorno, se produce un aumento significativo de la presencia de los medios de comunicación en la vida cotidiana de las personas, y en gran parte se debe al avance de las tecnologías, que trajeron nuevas posibilidades de comunicación e información y propiciaron el surgimiento de nuevas comunicaciones. Una posibilidad creciente de uso de tecnologías ha sido la gamificación, si se piensa en términos de aprendizaje, se puede utilizar como estrategia en la "búsqueda de la producción de experiencias que sean atractivas y que mantengan a los jugadores enfocados en su esencia para aprender algo que tiene un impacto positivo en su desempeño" (Alves, 2015).

En la inserción en el entorno digital es necesario considerar la reconfiguración de las relaciones socioculturales, especialmente para aquellos individuos que ya nacieron en este contexto. Así podemos indicar que los conocidos *Millennials* (personas nacidas a inicios de los 80) utilizan microcomputadoras, internet y teléfonos móviles para los más diversos fines, y la relación de estas personas con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) brinda amplias posibilidades, sobre todo considerando que la articulación del funcionamiento de las instituciones con los medios de comunicación desarrolla el aspecto funcional en el uso de internet y habilita una dirección estratégica para las organizaciones en el fortalecimiento de su imagen institucional. Entendemos que las estrategias solo son efectivas cuando hacen un uso adecuado de los dispositivos de comunicación, dispositivos organizados socialmente y prácticamente como base de comunicación entre los participantes (Braga, 2014).

Una vez entendida la importancia de adaptar las estrategias de comunicación al entorno mediatizado, la presente investigación se centra en las formas de utilizar la tecnología, especialmente la tecnología móvil en la educación. Se hace especial hincapié en el uso de las posibilidades que ofrecen las TIC. Se trata, por tanto, de un análisis empírico cualitativo, descriptivo y exploratorio, que orienta su reflexión a las prácticas docentes institucionales, centrándose en la reconfiguración que aporta la tecnología antes mencionada, pero sobre todo en una de ellas: la gamificación.

La gamificación se presenta como una herramienta de ayuda en este proceso, tanto para profesores como para estudiantes, ya que ayuda a implementar una forma de enseñanza dinámica, intuitiva y fluida. La gamificación crea modelos de participación completamente nuevos. Con el desarrollo de las TIC, los medios comenzaron a migrar de los medios tradicionales a los medios digitales, y con la evolución constante, la forma de enseñar también necesitaba sufrir transformaciones para la difusión y fijación de sus mensajes.

El objetivo general de esta investigación es comprender las prácticas relacionadas con la práctica de la gamificación en el contexto de la docencia. Para lograrlo, establecimos los siguientes objetivos específicos: comentar la inserción de la tecnología en la docencia; comprender qué es la gamificación y cómo funciona; y también describe las prácticas de enseñanza que han utilizado la gamificación.

La práctica docente sustentada en tecnologías tiene un gran potencial para renovar la educación. El primer paso es abrirse al potencial de las tecnologías, permitiéndoles convertirse en socios en el trabajo de educar y enseñar. Como ejemplos, la inserción de tecnologías en la docencia dinamiza la realización de actividades de investigación, producción e intercambio de contenidos, ampliando las posibilidades ya existentes.

Las prácticas docentes, tal como las entendemos en este trabajo, están organizadas por un conocimiento colectivo que impone reglas y normas de producción para lo que se considera un formato de enseñanza adecuado. Este conocimiento se modifica según el contexto y la delimitación del campo de acción. Así, la

comprensión del ecosistema actual y el uso de sus herramientas es un aporte a las prácticas docentes que acompañan a la evolución de la docencia.

## **2. Desarrollo**

### **2.1 El contexto docente en un entorno actualizado**

En las primeras civilizaciones, entre tribus y nómadas, el conocimiento se transmitía exclusivamente en el núcleo familiar. Con el surgimiento de las instituciones sociales, comenzamos a tener los primeros tutores fuera de la familia o del clan, pero esta forma de educación estaba restringida a la élite. Incluso en el período feudal, la educación colectiva en Europa aparece vinculada a las iglesias y, por ello, el legado de la educación formal a través de escuelas tradicionalmente religiosas en muchos lugares persiste.

Sin embargo, en estos días, tenemos modelos de enseñanza completamente nuevos o cambiantes que están entrando en funcionamiento. (Moran, 2015) define el modelo contemporáneo como híbrido o mixto ya que la educación sigue un patrón de combinación de diferentes espacios, tiempos, actividades, metodologías y públicos. El autor también sostiene que la docencia también es híbrida porque no se reduce a lo que planificamos institucional e intencionalmente, es decir, puede actualizarse y complementarse como resultado de lo que ocurre en el momento de las actividades de aula.

Aprendemos a través de procesos organizados, junto con procesos abiertos o informales, tanto con la ayuda de profesores, como de forma individual, con compañeros y desconocidos (online), de forma intencionada y espontánea. Y este proceso, que también pasó a depender de la movilidad a la luz de la era digital, es bastante amplio y profundo. Es en este escenario donde surgen las metodologías activas y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación, ya que existe un ecosistema más abierto y creativo que en épocas pasadas, y este hecho apoya aún más el uso de la gamificación como práctica docente.

## 2.2 Gamificación y las prácticas docentes

“La palabra *Gamificación* fue acuñada por el consultor británico Nick Pelling en 2002 y se describió como “la aplicación de interfaces tipo juego para hacer que las transacciones electrónicas sean más rápidas y más cómodas para el cliente” (Sánchez-Pacheco, 2020). En opinión de Pelling, la gamificación se trataba de hardware, y él acuñó la palabra para describir los servicios de una consultora de nueva creación llamada Conundra Ltd. Desde entonces, la definición se ha actualizado a “el uso del diseño de la experiencia digital y la mecánica del juego para motivar e involucrar a las personas en el logro de sus objetivos” (Burke, 2015). En la práctica, podemos ver que el término representa el uso de aspectos de los juegos, como la estética, el diseño y sus reglas y recompensas, en situaciones que no se caracterizan como juegos. Por juego entendemos que es una subclase de juegos y diversión, pero con una composición que contiene uno o más elementos, tales como: reglas, metas, objetivos, resultado y retroalimentación conflicto, competencia, desafío, oposición, interacción, representación o trama (Prensky, 2012).

Cabe destacar que la gamificación no es lo mismo que un juego, aunque puede resultar en una acción divertida, ya que el enfoque no es divertido, es motivar la participación y conducir a la comprensión del contenido o, especialmente, para provocar cambios de comportamiento con objetivos previamente identificados. (Sánchez-Pacheco, 2020) explica que “gamificar significa mejorar los procesos precisamente en la parte donde el proceso necesita la implicación de los implicados. Significa motivar a las personas: el profesor para enseñar mejor y el alumno para aprender más”. Significa incorporar una experiencia de juego en algo que normalmente se abordaría de otra manera. Y, por juego, (Huizinga, 2010) considera “una actividad u ocupación voluntaria, ejercida dentro de ciertos y determinados límites de tiempo y espacio, según reglas libremente consentidas, pero absolutamente imperativas, dotada de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”.

Según (Alves, 2015), es

*El propósito es promover el aprendizaje y debido a que [...] muchos de los elementos de los juegos se basan en la psicología educativa y muchas cosas que los maestros han hecho a lo largo de los años, como ofrecer retroalimentación (corrección de ejercicios), la gran diferencia es que La gamificación agrega una nueva capa de interés al unir todos estos elementos y agregarles diversión.*

Aun investigando la definición, tenemos lo siguiente:

La mecánica del juego describe elementos clave que son comunes en muchos juegos, como puntos, insignias o tablas de clasificación. El diseño de experiencia digital presenta el viaje que los jugadores tendrán que recorrer utilizando elementos como: la secuencia de pasos del juego, el reconocimiento ambiental y la decodificación de guiones. La gamificación es un método para involucrar a las personas de manera digital en lugar de en persona, lo que significa que los jugadores interactuarán con computadoras, teléfonos inteligentes, monitores de mano y otros dispositivos digitales. El propósito de la gamificación es motivar a las personas a cambiar su comportamiento, desarrollar habilidades o fomentar la innovación. La gamificación se centra en permitir que los jugadores logren sus objetivos y, como consecuencia, la organización también logrará los suyos (Burke, 2015, pág. 16).

La gamificación permite una mayor participación de las personas digitalmente, lo que motiva las actividades educativas y aporta más practicidad al aprendizaje. De esta forma, contribuye a una interacción más amplia e intuitiva a la hora de manejar plataformas y aplicaciones. Es un hecho que hay una crisis instalada en el ámbito educativo en los últimos tiempos, lo que refuerza la discusión de que los moldes tradicionales ya no están surtiendo efecto, posiblemente porque es más difícil encantar a los llamados nativos digitales (Prensky, 2002). El individuo de esta generación no se conforma solo con el conocimiento trabajado de manera tradicional, al contrario, es necesario probar, experimentar y experimentar.

Sistematizando algunos de los beneficios de utilizar la gamificación en el contexto docente, tenemos:

- La gamificación promueve el aprendizaje motivando a las personas a la acción y contribuyendo cooperativamente a la resolución de problemas (Kapp, 2012);
- Los elementos y estrategias del juego se pueden utilizar perfectamente para la enseñanza y el aprendizaje de los más variados contenidos (Sánchez-Pacheco, 2020);
- Como estrategia didáctica, “conviene dirigirse a un público objetivo insertado en la llamada generación *gamer*, que creció con los juegos digitales, y se están obteniendo resultados positivos a través de estas experiencias” (Fardo, 2013, pág. 2).

Consciente de los beneficios, “la gamificación encuentra en la educación formal un área muy fértil para su aplicación, ya que allí encuentra individuos que llevan consigo muchos aprendizajes derivados de las interacciones con los juegos” (Fardo, 2013, pág. 3). El autor también explica que esta área necesita nuevas estrategias que sean capaces de manejar a personas que no están interesadas en prácticas pasivas y métodos de enseñanza y aprendizaje porque ya están insertadas en el contexto de los medios y tecnologías digitales. Esta demanda se da porque la orientación de la educación contemporánea requiere que el educador adopte nuevas prácticas para cumplir con el objetivo de enseñar y aprender. Hoy en día, las tecnologías se aplican tanto a escenarios educativos presenciales como a distancia.

Existen varios tipos de aplicaciones que ayudan a organizar las actividades diarias de las personas, enseñándoles a optimizar su tiempo. Un ejemplo es *Habitica*, que sirve para monitorear la salud y el fitness, la escuela, el trabajo o incluso el proyecto de metas personales. *Habitica* es una aplicación gratuita de desarrollo de hábitos y productividad que trata la vida real como si fuera un juego. Otros ejemplos son *Nike + Run Club*, *Fitocracy*, *Map my fitness*, cada uno con su propia especificidad, pero en general estas aplicaciones fomentan metas que gamifican rutinas, como una

forma de motivar la realización de tareas. También es posible encontrar, artículos que reportan ejemplos de instituciones educativas que han comenzado a adoptar la gamificación, siendo una de ellas la escuela pública norteamericana *Quest to Learn (Q2L)*, ubicada en Nueva York, que tiene su currículo y trabajo pedagógico vinculado al concepto de aprendizaje a través de juegos digitales o no digitales.

### **3. Conclusión**

Considerando los aspectos teóricos – prácticos expuestos en este artículo, la gamificación se muestra como una práctica muy positiva y prometedora para integrarse en la docencia, pues ya ha mostrado excelentes resultados en su aplicación, reportados en casos encontrados en universidades y escuelas. Esta realidad ya se ha incorporado a la vida cotidiana en todos los niveles de la educación en distintos países, siempre trayendo innumerables beneficios, especialmente en términos de participación y motivación brindada a los estudiantes. La gamificación posibilita incluso el acercamiento entre el alumno y el contenido ofertado, creando así un atajo para llegar al alumno, especialmente a través del medio digital, reafirmando el acto de aprender y entretener en el universo de las aplicaciones.

Recapitulando que la gamificación no es para ser utilizada en una sola disciplina, su uso se recomienda prácticamente por unanimidad entre los casos seleccionados en la investigación exploratoria, su enfoque es la total adherencia, facilitando el camino hacia el objetivo principal, que es el aprendizaje intuitivo y dinámico. También conviene recordar que la gamificación e integración de tecnologías en la docencia no quita ni reemplaza el rol del docente en el aula. Es deber del profesor orientar, instruir y asistir en la formación de los alumnos hasta el final de su jornada docente. Así, estas herramientas se presentan para ayudar al educador y sus metodologías, fortaleciendo su rol en la trayectoria del alumno de forma dinámica y adaptada a la realidad tecnológica.

### **Referencias**

- Alves, F. (2015). *Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras*. DVS Editora. Obtenido de <https://bit.ly/3slQeEd>
- Braga, D. B. (2014). *Ambientes digitais: Reflexões teóricas e práticas*. Sao Paulo: Cortez.
- Burke, B. (2015). *Gamificar: cómo la gamificación motiva a las personas a hacer cosas extraordinarias*. Sao Paulo: DVS editora.
- Fardo, M. (2013). *La gamificación como método: Estudio de elementos de juegos aplicados en procesos de enseñanza y aprendizaje*. Rio Grande del Sur: Universidad de Caxias. Obtenido de <https://bit.ly/3rbya5p>
- Huizinga, J. (2010). *Homo ludens*. Alianza Editorial. Obtenido de <https://bit.ly/3e3e9Kj>
- Jenkins, H. (2009). *Cultura de convergencia*. Aleph.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction : game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Moran, J. (2015). Educación híbrida: un concepto clave para la educación actual. En L. Bacich, A. T. Neto, & F. d. Trevisan, *Enseñanza híbrida: personalización y tecnología en la educación*. Penso.
- Prensky, M. (2002). The Motivation of Gameplay or, the REAL 21st century learning revolution. *On The Horizon, Volume 10 No 1*.
- Prensky, M. (2012). *Learning based on digital games*. SENAC.
- Sánchez-Pacheco, C. (2020). *Los orígenes y el futuro de la gamificación*. Guayaquil: Editorial Académica Española.