

## Gamificación en la educación presencial y virtual

## Gamification in face-to-face and virtual education

*Perla V. Olguín-Guzmán*

---

### Abstract:

In this essay, the different alternatives of gamification are projected in person and virtually as an option in education, using software to create interactive content either on an educational platform or in face-to-face education, with the aim of reinforcing the concepts and topics of any subject and continue with a comprehensive training, , predominated in the feedback of students, with the perspective of promoting learning through play and doing it with enthusiasm and dedication, the chosen educational platform must include gamification alternatives and thus the teacher and student achieve the teaching-learning strategies interactively, It can be included from the end of each topic or in each of its partial and ordinary, the challenge is to keep the students, with their dynamic and committed attitude of learning by playing with innovation technology of the current context

### Keywords:

*Gamification, software, interactive, learning, playing*

---

### Resumen:

En el presente ensayo se proyectan las distintas alternativas de gamificación de manera presencial y virtual como una opción en la educación, utilizando software para crear contenidos interactivos ya sea en una plataforma educativa o en la educación presencial, con el objetivo de reforzar los conceptos y temas de cualquier asignatura y continuar con una formación integral, predominado en la retroalimentación de los estudiantes, con la perspectiva de fomentar un aprendizaje mediante el juego y realizarlo con entusiasmo y dedicación, la plataforma educativa elegida debe incluir alternativas de gamificación y así el maestro y alumno logran las estrategias de enseñanza aprendizaje de forma interactiva, puede incluirse desde el final de cada tema o en cada uno de sus parciales y ordinario, el reto es mantener al alumnado, con su actitud dinámica y comprometida de aprender jugando con tecnología de innovación del contexto actual.

### Palabras Clave:

*Gamificación, software, interactivo, aprendizaje, juego*

## Introducción

Hoy en día la educación ha cambiado ya que la tecnología es la protagonista y en todo el mundo la educación presencial y virtual logran los objetivos del aprendizaje por medio de la gamificación, la cual está de moda mediante el software que el maestro o docente diseña para su alumnado ya sea de manera virtual en una plataforma educativa o de manera presencial y así motivar la enseñanza-aprendizaje con la interacción del software adecuado y el compromiso en los objetivos de cada una de las asignaturas del bachillerato de la UAEH, en este caso la preparatoria número uno, para incentivar con una tonalidad lúdica, en la perspectiva de despertar en los alumnos interés en su aprendizaje presencial o virtual (6).

## Hipótesis

La gamificación en la educación ya sea virtual o presencial es una alternativa actual para fomentar el aprendizaje autodidacta mediante el diseño interactivo de herramientas y juegos e incentivar al conocimiento mediante una experiencia significativa planeada por el facilitador del aprendizaje.

## Objetivos

Priorizar en la gamificación en la enseñanza-aprendizaje de manera virtual y presencial para los estudiantes de la preparatoria número uno de la UAEH

Diseñar juegos con la interactividad y creatividad en la alternativa de la gamificación virtual y presencial con la innovación de la tecnología.

## ¿Por qué la gamificación virtual y presencial es una alternativa en la educación actual?

Con la innovación de la tecnología vertiginosa, ya sea manera presencial o virtual es de suma prioridad que la educación se auxilie de opciones como la gamificación para que los alumnos nativos digitales de hoy en día se sientan en su contexto tecnológico de aprender mediante software que los motive a aprender jugando ya sea de forma presencial o virtual, ya que con la debida

creatividad y diseño del facilitador del aprendizaje, se motive a los alumnos para aplicarse de manera interactiva y divertida, despierte sus habilidades, logre conocimientos y alcance un aprendizaje significativo (5).

## Metodología

Para utilizar la gamificación de manera virtual o presencial en la enseñanza aprendizaje, en cualquier nivel educativo, en una plataforma educativa o en el aula presencial, es actualmente una de las mejores opciones, la elección del software y el diseño del mismo será en función de la necesidad y objetivo de la asignatura, el docente, es quien planea, organiza, coordina de acuerdo al programa de su asignatura. (4) Identificar el objetivo de la gamificación que desarrollara en base a los temas de la asignatura, estipuladas en los programas, ya sea, google classroom o plataforma garza y en el aula presencial, con ayuda de los dispositivos de los alumnos, *“La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados de los alumnos en clase”* (4).

Con este recurso de la gamificación se pretende provocar la enseñanza-aprendizaje, motivar de manera interactiva y alcanzar sus retos de estudiantes en un ambiente virtual o presencial con una retroalimentación constante y de forma lúdica, considerar el ejemplo (1).

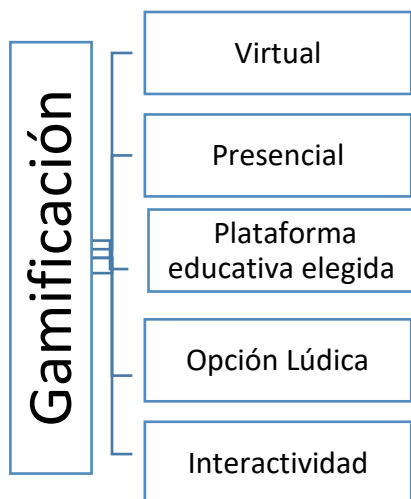


Figura 1 Gamificación Autoría Propia

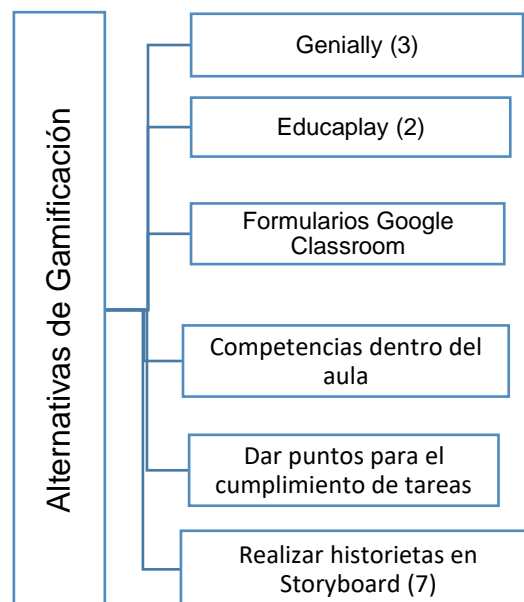


Figura 2 Alternativas de Gamificación Autoría propia

## Resultados

En la alternativa de la gamificación se incrementa las ganas de aprender y se genera un espíritu de superación, las emociones se tornan positivas con el juego se observa que el alumno responde de manera asertiva y creativa además su aumenta su participación e interés, siempre y cuando se fundamenta en un previo diseño y planeación en el software elegido persiguiendo productividad y creatividad en las actividades individuales y colaborativas, los alumnos respondieron con calidad en tiempo y forma, en los juegos establecidos de acuerdo al objetivo de cada tema.

## Conclusiones.

Lo trascendente de la gamificación es que los alumnos se identifican divertidos con la prioridad de una planeación oportuna, diseño creativo y el objetivo adecuado del software elegido, facilitando en el proceso de enseñanza aprendizaje, mediante la opción lúdica y el seguimiento del facilitador de aprendizaje, quien en el momento pertinente va a retroalimentar y motivar al discente de acuerdo a las necesidades presentadas y priorizar en la formación académica.

## Referencias

- (1)Classlife. (2021). *La gamificación educativa como estrategia de aprendizaje*. Recuperado el 2 de Marzo de 2023, de <https://www.classlife.education/blog/gamificacion-educativa/>
- (2) educaplay. (2022). Recuperado el 30 de septiembre de 2022, de <https://es.educaplay.com/>
- (3)Genially. (2022). Recuperado el 30 de Septiembre de 2022, de <https://app.genial.ly/dashboard?from=log-in-true>

- (4)Internet, U. I. (13 de Octubre de 2020). *La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarl*. Recuperado el 2 de Marzo de 2023, de <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>
- (5)Libros, E. P. (2020). *Ejemplos y usos de la gamificación: ¿En qué consiste?* Recuperado el 2 de Marzo de 2023, de <https://pinguinodigital.com/blog/ejemplos-de-gamificacion/>
- (6)Rodriguez. (2016). *Gamificación del Proceso de Aprendizaje*. Recuperado el 2 de Marzo de 2023, de <file:///C:/Users/REALTEK/Desktop/Gamificaci%C3%B3n.pdf>
- (7)Storyboardthat. (2022). *Online Story board Creator*. Recuperado el 3 de Marzo de 2023, de <https://www.storyboardthat.com/>