

Gamificación en el aprendizaje

Gamification in learning

Marisela Vital-Carrillo ^a

Abstract:

Technology is becoming easier to use, in addition to being accessible for use in educational institutions, new technologies have implemented Gamification in the teaching and learning process, which is an innovative technology that increases students' interest in learning. something new or complex that improves your academic performance. The use of gamification tools allows teachers to update their teaching strategies to encourage cognitive thinking in students.

Keywords:

Learning, teaching, game, technology, competition, evaluation

Resumen:

La tecnología cada vez es más fácil de utilizar además de ser accesibles para que se utilicen en las instituciones educativas, las nuevas tecnologías han implementado en el proceso de enseñanza y aprendizaje la Gamificación que es una tecnología innovadora que aumenta el interés de los alumnos a aprender algo nuevo o complejo que mejora su rendimiento académico. El uso de las herramientas de la gamificación permite actualizar las estrategias de enseñanza de los docentes para fomentar en los alumnos el pensamiento cognitivo.

Palabras Clave:

Aprendizaje, enseñanza, juego, tecnología, competencia, evaluación

Introducción

La gamificación es una técnica de aprendizaje utilizando juegos para conseguir mejorar en los alumnos los conocimientos y habilidades de razonamiento. La gamificación hace uso de diferentes estrategias didácticas para promover la motivación en el aprendizaje, se extiende por una estrategia didáctica "un instrumento socio cultural en el contexto interacción de los actores del proceso enseñanza aprendizaje con su entorno(Dia-Barriga y Hernández 2002).

La gamificación se complementa con la enseñanza por el desarrollo de habilidades que facilitan la absorción e interiorización de conocimientos de una forma divertida. Con los juegos, se activas y se pone en movimiento en cerebro por ello la gamificación se considera que es efectivas para obtener un aprendizaje significativo.

El docente debe de considerar la gamificación como una estrategia de enseñanza y aprendizaje desarrollando habilidades tecnológicas para crear y aplicar juegos atractivos que motiven a los alumnos a lograr metas finales y sobre todo a aprender con facilidad.

^a Marisela Vital Carrillo, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo| Escuela Preparatoria No. 4 Pachuca de Soto-Hidalgo | México,
<https://orcid.org/0000-0002-4203-2583>, Email: marisela_vital2403@uaeh.edu.mx

Gaitán (2021), La técnica de la gamificación convierte en juego el ámbito educativo-profesional, con la finalidad de obtener mejores resultados, ha ganado terreno en las metodologías de la educación debido a su carácter lúdico, ya que es una experiencia divertida y positiva, tanto para los alumnos como para los docentes.

En el diseño de juegos es por lo regular con las nuevas tecnologías y se tienen que establecer objetivos claros para el alumno e indicarle que tiene que hacer para ejecutar el juego en forma transparente para que este enterado en que nivel de aprendizaje esta y como puede ir avanzando. El docente debe de reflexionar como puede ir mejorando sus diversos juegos para seguir motivando a los alumnos. Los juegos permiten crear situaciones de experimentación práctica para desarrollar habilidades de inteligencia emocional y social.

La gamificación está cada vez mas extendida en las distintas etapas educativas permitiendo generar un aprendizaje significativo en el alumno, facilitando la interiorización de contenidos y aumento de motivación y participación.

Existen diferentes herramientas de gamificación que se pueden aplicar en el aula para motivar y enseñar a los alumnos, además de ellos pueden crear sus juegos para obtener nuevos conocimientos significativos.

Kahoot es una herramienta de gamificación muy utilizada por los profesores que toma los cuestionarios tradicionales y los convierte en un juego divertido e interactivo para los alumnos aumentando así su compromiso y la participación de estos.

Es gratuito y no requiere de hardware adicional, los alumnos pueden competir con sus compañeros en tiempo real, fomenta el aprendizaje activo, refuerza los conceptos, se utiliza como una herramienta de repaso en forma divertida y aumenta los índices de permanencia, y si los docentes aplican cuestionarios con esta herramienta su clase es dinámica y atractiva.

Classcraft esta herramienta de gamificación es para los profesores, porque es un juego de rol inmerso que aumenta el compromiso, la motivación y crea comunidad, además de una experiencia de aprendizaje divertida en los alumnos que participan.

Esta herramienta fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes, para completar misiones y alcanzar objetivos, fomentando un sentimiento de comunidad y pertenencia en el aula, permite el sistema de seguimientos e información a los profesores para supervisar el progreso de los alumnos y así poder mejorar los resultados de aprendizaje.

EdPuzzle con esta herramienta de gamificación los docentes pueden crear lecciones interactivas en vídeo que incluyen cuestionarios y otros elementos de juego, se pueden personalizar los vídeos para adaptarlos a las necesidades de aprendizaje de los alumnos y pueden recibir información inmediata sobre sus conocimientos.

Esta ofrece una forma eficaz de enseñar y aprender fomentando el aprendizaje activo, el pensamiento crítico a través de videos, aumentando con estos su compromiso y la participación de los alumnos.

Educaplay es una herramienta de gamificación fundamental para compartir y crear actividades multimedia de carácter educativo, genera actividades como adivinanzas, crucigramas, sopa de letras, diálogos, mapas interactivos entre otras actividades, se puede aplicar en todos los niveles educativos.

Su objetivo fundamental es crear actividades multimedia para la educación y compartir estas para que los estudiantes tengan mayores conocimientos de un tema en específico, además, que a los docentes les permite evaluar el aprendizaje de sus estudiantes de una forma rápida y sencilla.

Duolingo es una herramienta de gamificación para aprender idiomas online, su función e mediante un proceso de aprendizaje auto didacta, ofrece lecciones por niveles para adquirir vocabulario y mejoren sus habilidades comunicativas.

Sus módulos están organizados por temáticas y ejercicios donde se evalúan lo aprendido en gramática, vocabularios y pronunciación, una de sus principales ventajas es que ayuda al alumno aprender desde cualquier lugar con una metodología divertida para mejorar su vocabulario y pronunciación.

Conclusión

Con el uso de las diferentes herramientas de gamificación los docentes pueden crear entornos de aprendizaje atractivo y divertido para que motive a los alumnos a aprender, a trabajar en forma colaborativa e impulsar su participación para que sean activos y las clases en el aula sean más agradables para obtener nuevos conocimientos.

En el ámbito educativo ha impactado la gamificación por que ha mejorado su capacidad de razonamiento, motivación y emociones en los alumnos durante su proceso de formación. Además de que propicia la participación activa de los estudiantes para competir con sus compañeros para ganar puntos y aprender con facilidad, promueve la autonomía, y la interacción social de los alumnos, logrando una progresión y el dominio de los temas que su nivel de estudios.

Es importante que los docentes y los alumnos se comprometan a utilizar en el proceso de enseñanza y aprendizaje estas herramientas de gamificación para obtener resultados que sean de beneficio, los docentes podrán transmitir sus conocimientos en forma interactiva y atractiva mientras que los alumnos pueden reforzar su aprendizaje.

Referencias

- [1] Castillo, K. (2021). Principios de la Gamificación para la Educación. Obtenido de <https://docentesenlinealatinoamerica.com/2021/03/29/principios-de-la-gamificacion-para-la-educacion/>
- [2] Dirección de Superación Académica (UAEH). (mayo de 2022). La Gamificación, el Aprendizaje Basado en Juegos y los juegos serios. Recuperado el 30 de septiembre de 2024, de https://www.youtube.com/watch?v=xEwbGGZ7P_k.
- [3] Eudotopia. (2 de octubre de 2024). Obtenido de <https://eudotopiaformacion.com/11-herramientas-para-gamificar-el-aula/>
- [4] Gaitán, V. (2021). Gamificación: el aprendizaje divertido. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- [5] Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. (2015). La gamificación en el Proceso de enseñanza y aprendizaje. Recuperado el 5 de octubre de 2024, de [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgicfindmkaj/https://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_continua.pdf](https://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_continua.pdf)
- [6] Puntillo, P. (20 de julio de 2023). Las 7 mejores herramientas de gamificación para que los profesores fomenten la participación en clase sin esfuerzo. Recuperado el 2 de octubre de 2024, de <https://www.classpoint.io/blog/es/las-7-mejores-herramientas-de-gamificacion-para-que-los-profesores-fomenten-la-participacion-en-clase-sin-esfuerzo>
- [7] Sánchez, C. (2019). Gamificación en la Educación: Hacia una pedagogía para involucrar y motivar los estudiantes. Cuzco: Editorial Académica Española.