

## **Gamificación como estrategia para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en etapa escolar de centros educativos públicos durante el periodo 2024.**

**Eddie Araya Quesada**  
**UISIL**  
**eddieaq@gmail.com**

### **Resumen**

La educación es un proceso muy complejo dadas las características intrínsecas, en esta convergen múltiples factores que intervienen en el alcance de los objetivos óptimos. Unido a ello, la pedagogía se ve marcada por el tipo de profesional que se asigna, su preparación y su iniciativa o innovación. Dentro de las aulas podemos observar una aplastante cantidad de colegas brindando una educación tradicional, caso arcaico, donde nuestros niños escasean la ilusión y el deseo por acudir a nuestro proceso de enseñanza, generando apatía y poco efecto en sus vidas. Es en este contexto donde la gamificación viene a ser una herramienta útil para el cambio en el proceso de enseñanza que como educadores le brindamos a los estudiantes. El juego siempre ha sido y es fundamental para la adquisición de aprendizajes significativos, por cuanto no solo permite un alto grado de atención, sino de motivación y deseos de brindar mayores retos a sus áreas cognoscitivas. El cambio es necesario, pues la sociedad y el contexto de los educandos están inmersos en un mundo completamente tecnológico, por lo que la preparación y adaptación a esta realidad es fundamental para alcanzar los objetivos educativos propuestos. Eso requiere de los educadores compromiso y deseo de alcanzar un estadio óptimo y acorde con la realidad de los estudiantes que se tienen a cargo.

Palabras clave: **gamificación, lúdico, juego, cambio, cognición.**

## Abstract

Education is a very complex process given its intrinsic characteristics, in which multiple factors converge that intervene in the achievement of optimal objectives. In addition, pedagogy is marked by the type of professional assigned, their preparation and their initiative or innovation. Within the classrooms we can observe an overwhelming number of colleagues providing a traditional, archaic education, where our children lack the illusion and desire to attend our teaching process, generating apathy and little effect on their lives. It is in this context where gamification becomes a useful tool for change in the teaching process that we as educators provide to students. The game has always been and is fundamental for the acquisition of significant learning, as it not only allows a high degree of attention, but also motivation and desire to provide greater challenges to their cognitive areas. Change is necessary, because society and the context of the students are immersed in a completely technological world, so preparation and adaptation to this reality is essential to achieve the proposed educational objectives. This requires commitment and a desire from educators to reach an optimal level in accordance with the reality of the students in their care.

Key words: **gamification, ludic, game, change, cognition**

Para estimular la creatividad, uno debe recuperar el gusto por jugar como lo hacía de niño.

Anónimo

### **Inicios en Gamificación**

La educación es una actividad llena de situaciones positivas y negativas. En nuestra función como educadores, hemos tratado de realizar la mejor labor posible, con los recursos que tenemos a la mano. Dentro de esta labor cargada de vocación que realizamos, entendemos que la parte medular de nuestra función es el mejoramiento integral de los estudiantes que tenemos en nuestras manos año a año. Esta es una enorme responsabilidad que adquirimos como parte de nuestra vocación, por lo que debemos estar siempre anuentes a buscar los mejores mecanismos que beneficien el proceso de enseñanza aprendizaje que reciben los educandos.

Pese a lo anterior y por situaciones multifactoriales, muchos de nosotros o nuestros colegas han dejado de lado las actividades lúdicas dentro de sus aulas, presentando a los niños una educación mecanizada, aburrida, llena de formalismos desfazados que lejos de brindar un aprovechamiento óptimo de los aprendizajes por parte de los estudiantes, hace que se sientan poco motivados por la enseñanza y peor aún, que los aprendizajes que reciben no representen nada en su esquema cognitivo.

A este respecto es muy importante que los docentes veamos la enorme necesidad de realizar modificaciones a nuestra enseñanza, a nuestra pedagogía, dado que existen muchos colegas que se han quedado rezagados en estrategias de antaño que en nada beneficia a los estudiantes. En virtud de los cambios tan rápidos que la sociedad está experimentando, el personal docente requiere de una adaptación a nuevas formas de enseñar, a nuevas estrategias y herramientas, tal es el caso de la gamificación.

Por medio de la gamificación es posible hacer más dinámica nuestra labor docente, no solo por lo que exige de nosotros en nuestra propia formación y preparación, sino en el mismo proceso de enseñanza aprendizaje que ofrecemos a los

niños y niñas, generando un interés en las lecciones, una mayor participación, el trabajo colaborativo y cooperativo, así también de la aceptación del error o la pérdida como algo incluido en la normalidad.

Es muy importante tratar el tema de una gamificación en el contexto del aprendizaje, pues con esta estrategia los contenidos cobran vida, despertarán el interés por aprender en los estudiantes, hasta de saber más, lo que directamente repercute en el funcionamiento académico de los educandos.

Por ello es muy valioso que analicemos a fondo la gamificación, su parte conceptual y funcional, aquellas áreas que se ven beneficiadas en el aprendizaje de los estudiantes, por lo que este ensayo incluye un resumen de los aspectos generales del mismo, una parte introductoria en la que se brinda un pequeño contexto al lector sobre aquellos aspectos que afectan el aprendizaje de los estudiantes y la mejora en los docentes. En una segunda sección se analiza en detalle las causas que hacen fundamental el salir de una educación tradicional hacia la implementación de nuevas estrategias y herramientas.

En el tercer apartado se hace mención de la propuesta a nivel general, incluyendo dentro de este un marco referencial que da al lector ese contexto donde se realiza el presente trabajo investigativo. En el cuarto apartado se explica en detalle la forma en la que se sustenta la hipótesis del trabajo realizado y finalmente en el quinto apartado se hace un resumen de lo incluido en el trabajo, recapitulando toda aquella información importante para el estudio y para el lector, presentada en una forma directa y completa, incluyendo para el cierre una frase que englobe todo el trabajo realizado.

### **Análisis de la Problemática**

Como se indica en la parte inicial, la educación se encuentra inmersa en una situación problema que afecta a los estudiantes, su motivación y su avance a nivel de conocimientos. Hoy en día y pese a lo mucho que la sociedad a cambiado y a los múltiples recursos que se disponen, la enseñanza es similar a la de siglos atrás, pues aún se procura que los niños y niñas se formen en filas estrictas en el salón de clase,



que el periodo lectivo sea un completo silencio, que no existe interacción entre estudiantes, que obedezcan la más mínima indicación, etc.

Aunado a lo anterior, la enseñanza que en ocasiones ofrecemos se aleja completamente a las nuevas tendencias y a los que dictan los nuevos estudios en desarrollo humano, dado que nuestras horas lectivas se basan en una distribución de hojas, conocidas como fichas, donde se incluye tanto la parte teórica como las actividades prácticas relacionadas con el tema indicado y dejando de lado completamente aquellas acciones que verdaderamente representen para los estudiantes un aprendizaje significativo, pues solamente se lee la información, se completan las actividades y se revisa lo realizado.

Este tipo de pedagogía es la que se ofrece a nuestra población educativa, sin importar el nivel escolar en el que se ubique el estudiante, sea desde la educación primaria, secundaria o diversificada. Esta práctica no es exclusiva de un centro educativo o varios, lamentablemente es la de muchísimas instituciones de enseñanza pública, afecto con esto el área cognitiva y desarrollo óptimo de los discentes, pues una enseñanza bajo estos parámetros no representa en nada la educación de calidad que deben recibir los niños y las niñas y mucho menos vendrá a significar un aprendizaje valioso para ellos.

Por lo anterior es que surge la gran preocupación con relación a la atención que como educadores estamos brindando a nuestros estudiantes, la calidad que le estamos dando, pues parte de la situación problema antes descrita, recae en los docentes quienes tenemos la responsabilidad de ser esos guías del proceso educativo, quienes preparamos las lecciones y quienes estamos llamados a proponer estrategias y técnicas en beneficio de una educación de calidad que potencie las habilidades y destrezas de los educando.

A este respecto considero que como profesionales en la educación es necesario hacer un alto en el camino y auto examinar nuestra pedagogía y el servicio docente que estamos ofreciendo a nuestros estudiantes, a fin de poder modificar todo aquello que se encuentra desfazado de las nuevas corrientes de pensamiento y de desarrollo de lecciones, de actividades dinámicas, de estrategias de aprendizaje significativo, con el firme propósito de ofrecer una atención de calidad a los estudiantes. Esto se realiza

primero con la actitud, posteriormente con la formación o capacitación en nuevas tendencias o formas de enseñar y después por medio de la puesta en marcha de los cambios requeridos.

A este respecto, la gamificación es una de las estrategias que pueden mejorar ampliamente nuestra forma de enseñar, en virtud de que los estudiantes de todo nivel, disfrutan mucho del aprendizaje basado en el juego y donde se les presenten retos a desarrollar, donde se incluyen diferentes tipos de recompensas y permitiendo a la vez, la formación de valores propios del juego como la cooperación, el trabajo en equipo, la ayuda, la aceptación del error, entre otros.

Al implementar la gamificación en el proceso educativo le damos a los estudiantes la oportunidad de tener un proceso de aprendizaje diferente, basado en la emoción que genera el juego, en el gusto por las actividades lúdicas propias de su edad, representando para ellos y ellas una manera muy diferente de adquirir los conocimientos. Para estos efectos, existen múltiples formas y plataformas que permiten al docente elaborar material didáctico que será presentado en el salón de clase de forma lúdica y en las cuales, no necesariamente es indispensable una gratificación material, sino que en sí misma, la actividad gamificada representa para los educandos esa satisfacción y gusto por la actividad en sí misma.

Pese a ello y como se mencionó anteriormente, la gamificación cuenta con la posibilidad de presentar estrategias de estímulo para el estudiante por el trabajo realizado como es el caso de puntos, posiciones, estatus, rangos, etc. Por todo ello es que la gamificación es una excelente forma de diversificar y mejorar nuestra forma de impartir los conocimientos a nuestros estudiantes y dejarnos de acciones que deben dejarse en el pasado y que no aportan nada a la población escolar del siglo XXI, pues lamentablemente aún, continúan con procedimientos y actividades del siglo XIX que afectan la adquisición de conocimientos y aprendizajes verdaderamente significativos.

### **Estrategia para el Cambio**

Para el cambio que se necesita en la enseñanza es necesario el desarrollo de estrategias que permitan al docente establecer acciones que permitan al estudiantado

tener una mejora sustancial en el proceso de enseñanza aprendizaje. A este respecto es que la gamificación representa una forma clara de alcanzar ese objetivo, pues como niños en mayo nivel, nos gusta el juego, nos entretiene y nos permite formar muchas de las capacidades que tenemos hoy como adultos, por lo que, al incluir dinámicas y estrategias del juego a la enseñanza, podemos acceder a una mejor forma de llegar al área cognitiva del discente, dejando por medio de estas actividades, aprendizajes significativos.

La gamificación se contraponen a la enseñanza magistral, modifica su estructura y da un vuelco a toda su forma de ser, dado que, en esta forma de enseñar basada en el juego, es el estudiante quien se vuelve el centro del proceso, quien manipula los conceptos y pone a prueba sus habilidades y destrezas en muchas áreas. Utilizando actividades lúdicas el estudiante sale de su zona, participa, expone ideas, explora nuevas formas de alcanzar un objetivo.

Hoy a nivel mundial las tecnologías aumentan en gran manera y brindan enormes oportunidades de mejora en el proceso de enseñanza, aunado a que cada vez más, los estudiantes cuentan con acceso a múltiples recursos tecnológicos o dispositivos donde utilizan muchas horas en el desarrollo de actividades no educativas, que les convierte en seres pasivos ante todo lo que observan.

Con relación a lo que significa la gamificación, Gallego et al (2014) lo conceptualiza así

La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de No-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora. (p. 1)

Como se muestra, por medio de las actividades lúdicas los estudiantes adquieren experiencias de aprendizaje nuevas y significativas, que les motiva a aprender, que les

permite una mejor asimilación de los aprendizajes y que estos serán más duraderos en sus vidas y no solamente para una prueba cuantitativa.

Este es un factor importante, pues cuando el ser humano aprende por motivación, por gusto y anhelo propio, esos conocimientos son mejor asimilados y permiten una mejor función en el engranaje cognitivo, haciendo de estos algo permanente y útil.

### **Sustento de la Propuesta**

Para el análisis de la propuesta, primero se evidenció una situación problema dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, momento en el cual, el tipo de enseñanza que se brinda a los educandos, donde año tras año, los educandos reciben una educación de poca calidad, basada en la lectura y resolución de fichas didácticas y dentro de un entorno pasivo y para nada participativo, donde el docente es el dueño del conocimiento y los estudiantes sus receptores.

Esta situación me llevó a la búsqueda de una forma viable, práctica y diferente de brindar una mejora en el proceso de enseñanza aprendizaje que se le presenta a los estudiantes en los salones de clase, donde puedan ser partícipes de sus propios conocimientos y formadores del mismos, donde sean entes activos y no pasivos y que basado en sus gustos y preferencias, puedan sentirse motivados a aprender.

Considerando estas circunstancias es que surge la gamificación como una estrategia viable para fomentar este cambio pedagógico. Sabedores del gusto innato de los niños por las actividades lúdicas, por las dinámicas y el movimientos y más aún, por la obtención de estímulos de toda índole cuando se participa de una actividad, es que surge la hipótesis que indica que el proceso de enseñanza de enseñanza aprendizaje adquiere un valor más significativo cuando se aplican actividades gamificadas, en contra posición a aquellas donde se mantiene un proceso de enseñanza tradicional o magistral.

Lo anterior tomando en consideración, como se ha descrito antes, que en nuestras primeras etapas de desarrollo y específicamente en la infantil, el juego

---



representa una de las mayores formas de aprender, de formarnos, de adquirir habilidades y destrezas valiosas e importantes para la vida.

Esta hipótesis llevada a la práctica genera efectos positivos. En mi caso particular, durante el proceso de enseñanza aprendizaje incorporo actividades de aprendizaje gamificadas. Dado el contexto escolar en el cual me desarrollo, los estudiantes no cuentan con la posibilidad de poseer un dispositivo tecnológico propio o acceso a internet, por lo que las actividades que requieren de una plataforma digital y esos recursos se aplican por medio de la interacción y participación activa de los discentes y el uso de una única pantalla. Se presenta la actividad, por ejemplo, en una plataforma como Kahoot o Wordwall, donde ellos y ellas deben de responder preguntas relacionadas con la temática de estudio, buscando que alcancen la respuesta correcta, simulando errar en la elección de la respuesta para emoción de ellos y ellas y generando una gratificación al finalizar la actividad que puede representarse en la realización de algún juego, en la gratificación por equipos de trabajo y culminar en la mejor posición o algún recurso material pequeño.

Esta acción genera en ellos excelentes resultados, no solo durante el tiempo de puesta en marcha de la dinámica gamificada, sino en la parte evaluativa donde se evidencia según los resultados, la adquisición de aprendizajes verdaderamente significativos.

Todo esto se une a los contenidos analizados en el curso, caso concreto de los paradigmas de la complejidad, la organización del pensamiento, la complejidad dentro de las temáticas y el conocimiento en general, el pensamiento complejo, etc. Todo esto en verdadero apego a las nuevas tendencias del área del aprendizaje.

### **Alcance de la Estrategia**

Como hemos podido analizar en este ensayo, los procesos educativos se alejan completamente de las nuevas tendencias en aprendizaje significativo por cuanto aún se mantienen tendencias hacia la educación tradicional, lo cual afecta el rendimiento de la población estudiantil y su deseo por aprender. Vimos cómo es necesario promover un cambio radical en la forma de enseñar, en nuestra pedagogía, en nuestra forma de

concebir la educación y más importante aún, en la forma en la que impartimos el conocimiento a los estudiantes que tenemos a cargo.

Para ello conversamos que es fundamental un cambio de actitud en cada profesional del campo de la educación que labora en la enseñanza, sin importar el nivel en el que se desarrolle, buscando siempre la mejora continua por medio de la formación/capacitación o auto formación/capacitación que nos brinde esas herramientas necesarias para hacer un cambio en los centros escolares.

Se analizó que el contexto educativo no es en muchos casos favorable para el desarrollo de aprendizajes significativos, por múltiples factores como la ubicación dentro de un territorio, la cultura, la parte socioeconómica, social, los recursos disponibles, etc. Pese a estas circunstancias, siempre es factible incluir la parte lúdica en el proceso educativo y mejorar nuestra enseñanza y la calidad de educación que ofrecemos a los educandos.

A estos efectos, la gamificación se constituye entonces en una forma viable y valiosa de dar un valor a nuestra enseñanza, pero más importante, dar calidad a los aprendizajes de los niños y niñas que, en términos finales, es el objetivo principal. Para desarrollar una gamificación en los contenidos educativos existen muchas plataformas digitales, muy amigables con el usuario que nos da la oportunidad de elaborar estrategias didácticas de muchas formas y presentarlas a los educandos a fin de potenciar sus aprendizajes.

Como lo comentamos anteriormente, la experiencia demuestra no solo la viabilidad de la ampliación de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje, sino también de los excelentes resultados que aportan, pues al utilizar el juego con los niños y niñas he podido evidenciar que el tiempo en clase se les pasa más rápido, se divierten, aprenden, participan, desarrollan aspectos colaborativos, cooperativos y sus aprendizajes son más valiosos y permanentes, lo cual se deja evidenciado en la evaluación realizada.

Por todo lo anterior, es de suma importancia que nosotros los docentes y formadores de personas en edad escolar seamos agentes de cambio en el proceso educativo, que nos formemos y pongamos en prácticas nuevas y diferentes formas de enseñar, solo así podremos lograr que los aprendizajes de nuestros educandos sean

valederos, perdurables en sus vidas y más importante aún, mantendremos esa llama del deseo por aprender siempre encendida, pues las aulas en las que impartimos conocimientos serán del deleite y gusto de cada niño y niña que nos corresponda formar, pero también, como formadores y educadores nos sentiremos plenos pues desarrollamos nuestra vocación y función en procura siempre de brindar a los estudiantes una educación de calidad, en la que ellos y ellas fueron no entes pasivos, por el contrario, formaron parte de cada una de las actividades donde no solo aprendieron, sino que se divertieron. Esa es la esencia pura de la educación.

Como lo expresa David Elkind: "El juego no solo opera como nuestro impulso creativo; es un modo fundamental de aprendizaje".



### Referencias bibliográficas

Gallego Durán, F. J.; Molina-Carmona, R.; Llorens Largo, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*

.[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)