

# La importancia de la gamificación

como técnica de enseñanza aprendizaje a nivel superior

## **The importance of gamification as a technique**

*of teaching learning at a bachelor degree*

### RESUMEN

De entre una gran diversidad de técnicas para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, se encuentra la gamificación mediante la cual se emplean mecánicas tradicionales de los juegos trasladadas al ámbito educativo, considerando como su principal objetivo la adquisición de conocimientos a través del juego, convirtiendo este procedimiento en una forma previamente planificada, que resulta divertida y amena, trayendo como consecuencia una adecuada y significativa experiencia.

Es cierto que dentro de este tópico es posible que se generen polémicas, principalmente si se hace referencia a la aplicación de esta técnica a nivel superior o bien, a su empleo en adultos. Dando origen a constantes preguntas tales como ¿Acaso no es el juego una actividad que concierne únicamente a los niños? ¿Inculcar la gamificación a nivel superior le podría quitar la formalidad al proceso de enseñanza y aprendizaje? O bien,

afirmaciones como: jugar es una acción que únicamente sirve para perder el tiempo, emplear la gamificación en el aula puede fomentar la competencia y como consecuencia un ambiente agresivo y que decir de generar frustración en el alumno. Sin embargo, estas preguntas y afirmaciones son sólo mínimos ejemplos en torno a este tópico tan controversial e interesante.

Por ello es que el siguiente texto presenta argumentos por los cuales la gamificación funge su papel como herramienta para potencializar el proceso de enseñanza aprendizaje a nivel superior y porque inculcar el juego desde temprana edad es un detonador sumamente importante para facilitar la comprensión del entorno y la generación de nuevos mapas mentales en los alumnos, siendo estos algunos de los elementos necesarios para una adecuada y efectiva adquisición del conocimiento.

### Palabras clave

Gamificación  
Proceso de enseñanza aprendizaje  
Juego  
Nivel superior

### DCG Mónica Yazmín López López

Profesor Investigador del área de Nuevas Tecnologías Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco  
dcg\_monica\_lopez@hotmail.com

## **ABSTRACT**

Faced with a wide variety of techniques to facilitate the teaching-learning process, is the gamification by which traditional mechanics of the transferred games are used in the educational field, considering as its main objective the acquisition of knowledge through the game, converting this in a previously planned procedure, which is fun and entertaining way, bringing as a consequence an adequate and meaningful experience. However, it is true that within this topic it is possible that polemics are generated, mainly if reference is made to the application of this technique at a higher level or to its use in adults. Giving rise to constant questions such as whether the game is an activity that concerns only children? Does applying gamification at a higher level take away the formality of the teaching and learning process? Or, statements such as: playing is an action that can be used to waste time, using gamification in the classroom can encourage competition and as a result an aggressive environment and what to say to generate frustration in the student. However, these questions and statements are only minimal examples around this controversial and interesting topic. That is why the following text presents arguments by which gamification plays its role as a tool to potentiate the teaching-learning process at a higher level and because instilling the game from an early age is an extremely important trigger to facilitate understanding of the environment and generation of new mental maps in the students, being these some of the necessary elements for an adequate and effective acquisition of knowledge.

### **Keywords**

Gamification  
Teaching and  
learning process  
Game  
Bachelor degree

## INTRODUCCIÓN

En la sociedad educativa actual existen diversas técnicas de enseñanza aprendizaje que prometen la adquisición eficaz del conocimiento significativo, aquel conocimiento que le permitirá al estudiante a tomar mejores decisiones y convertirse en un ser reflexivo, también es cierto que cada una de ellas utilizada y aplicada en el aula de manera única y aislada no permitirá obtener el mejor resultado. Una de ellas es la gamificación y el uso del juego en el aula, y cómo esta a través del juego permite adquirir conocimientos de una manera previamente planificada, que resulta divertida y amena, generando una experiencia agradable al estudiante, cabe señalar que esta técnica no sólo concierne a niños, siendo esta una afirmación muy común que resulta incorrecta, la gamificación es igual de eficaz tanto para adultos como para niños, sin embargo, para conocer más acerca de esta, es necesario primeramente entender sus antecedentes, entender el juego.

## ENTENDIENDO EL JUEGO

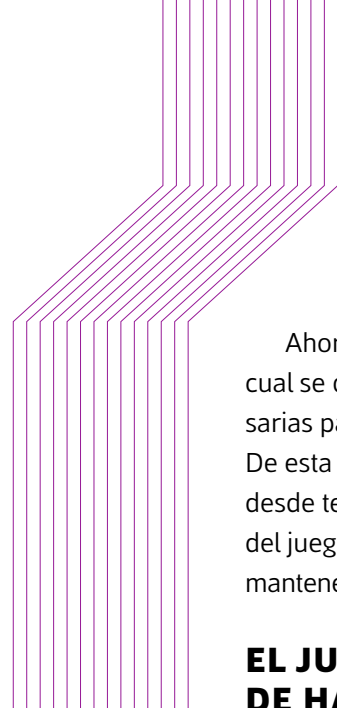
Dentro de este apartado se recalca la importancia que el juego tiene, primeramente, es necesario reconocerlo como una necesidad y un derecho, seguido de esto, entenderlo como una actividad que permite potencializar habilidades necesarias para el desarrollo integral del ser humano.

## EL JUEGO COMO NECESIDAD Y DERECHO

El juego es considerado como una de las necesidades del ser humano desde que este nace, dicha actividad le permite experimentar, imaginar, crear, expresar, comunicar, soñar, explorar, inventar, entre muchas otras actividades que le permiten adquirir habilidades que le servirán a lo largo de su vida. (Marín, 2009). Además el juego es un derecho, pero no fue hasta el 20 de noviembre de 1959 que la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó la Declaración de los Derechos del Niño, en donde el artículo 31 confirma al juego como un derecho:

«Se reconoce el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Se respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento»

El juego como necesidad y derecho es considerado una de las actividades más placenteras, espontáneas, libres y divertidas que puede experimentar cualquier individuo, sin importar la edad de este, por lo que es necesario recalcar que la actividad del juego no es meramente una actividad de ocio y pérdida de tiempo, siendo este un pensamiento atribuido por la corriente del funcionalismo, en donde se asevera que el individuo es una máquina que debe estar produciendo, por lo tanto, si este individuo desempeña alguna otra actividad en la cual el resultado inmediato no sea producir, entonces se le considera una pérdida de tiempo.



1. Friedrich Fröbel es considerado como el pionero de la educación preescolar y precursor de la enseñanza activa.

Ahora bien, el juego consiste en una actividad en la cual se desarrollan diversas habilidades que son necesarias para el desarrollo y la formación del ser integral. De esta premisa es que surge la necesidad de inculcar desde temprana edad, la apropiación y práctica activa del juego, convirtiéndose en una actividad que debería mantenerse constante a lo largo de la vida del individuo.

## EL JUEGO COMO POTENCIALIZADOR DE HABILIDADES

Friedrich Fröbel<sup>1</sup> fue quien comprendió la importancia y utilidad del juego para el desarrollo de una educación integral, comenzando desde la niñez, sin embargo, no por ello menos importante en la adultez. Además considero que el juego es el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la creatividad, la cultura, la sociedad y al servicio de los demás, sumados del aprecio y el cultivo a un ambiente de amor y libertad (Rodríguez, 2007). Por ello, es necesario estimular la actividad infantil desde la más temprana edad, con la finalidad de enriquecer el importante papel que desempeña el juego en la infancia o como trabajo cuando adulto.

Además el juego funge como estimulante de la superación personal, partiendo de la experimentación del éxito y la autoconfianza. Henri Wallon mencionó que el sentimiento de superación que se consigue en el juego es aquel que le proporciona al niño el gusto por el trabajo. (Marín, 2009). Siendo esta una de las principales problemáticas de la sociedad contemporánea, la falta de juego se ve reflejada directamente en el desinterés de la formación integral del ser humano.

Retomando lo anteriormente mencionado, una sociedad que desde la infancia juega se ve reflejada en el éxito profesional y personal de la sociedad adulta, un claro ejemplo corresponde a Finlandia, quien se encuentra en el tope de los estudiantes más educados del mundo. Su ministro de educación Krista Kiuru (2016) aseveró que el código del éxito en la educación es: el juego. -Proporcionarles a los niños más tiempo para ser niños- y es a través del juego en donde realmente ellos aprenden, descubren y son capaces de llegar a la creación. Por ello es que la práctica del juego para ellos resulta tan importante. Por ende es adecuado definir que el jugar es una actividad que dota al individuo de deseos de adquirir conocimientos, de sentir, de descubrir, de aceptar retos y posteriormente llegar a la creación.

## DEFINIENDO LA GAMIFICACIÓN

La importancia de utilizar las mecánicas del juego en el aula se ha convertido en una técnica eficaz para la adquisición del conocimiento significativo en todos los niveles de educación. La gamificación no es convertir todo en un juego, esta permite desarrollar habilidades para mejorar la atención, la motivación y el esfuerzo, además de que sirve para absorber conocimientos mediante el proceso de la acción; reforzando esto a través del cono del aprendizaje de Edgar Dale (1969), en la cual él asevera que: «aprendemos haciendo». Sumado a esto se encuentra lo que decía el filósofo Aristóteles: «Lo que tenemos que aprender a hacer, lo aprendemos haciéndolo».

Cuando uno hace algo, sin importar la manera y la forma en la que lo haga, se obtiene como resultado una

cierta satisfacción en el hacer, y en el haberlo conseguido, y eso se traslada al estado de ánimo del que lo hace. Por esta razón el método «aprender haciendo» sigue siendo uno de los métodos más eficaces y más satisfactorios para el estudiante.

Ahora bien, para poder implementar de una manera adecuada la gamificación es necesario retomar los elementos que la componen, propuestos por los autores Werbach y Hunter (2012):

- **Dinámicas:** Son aspectos globales a los que un sistema gamificado debe orientarse, está relacionado con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el participante (Herranz, 2013).

- **Mecánicas:** Son una serie de reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, que generen una cierta «adicción» y compromiso por parte de los usuarios, al aportarles retos y un camino por el que transitar (Martínez & del Moral, 2011).

Existen varios tipos de mecánicas de juego (Herranz, 2013):

1. Retos, saca a los usuarios de un ambiente de confort para introducirlos en la mecánica del juego (Werbach, 2013).
2. Reconocimiento, es importante que el participante se sienta reconocido y para ello se establecen recompensas, las cuales pueden ser

escalonadas en función al esfuerzo, nivel, riesgo, entre otros participantes (Herranz, 2013).

3. Realimentación o feedback, indica el hecho de obtener premios por acciones bien realizadas o completadas.

- **Componentes:** Elementos concretos o instancias específicas asociadas a los dos puntos anteriores. Pueden variar de tipo y de cantidad, todo depende de la creatividad en que se desarrolle el juego. Algunos ejemplos acertados de componentes corresponden al uso de: niveles, insignias, puntos, avatares, retos, etc.

Es verdad que utilizar la gamificación no es un juego, es un proceso complicado y que debe estar bien fundamentado, detallado y diseñado para que los resultados sean satisfactorios; para ello existen algunas claves para gamificar:

- Crear expectación
- Debe existir progresión
- Secuencia lógica
- Contener una narrativa
- Resolución de problemas
- Fomentar la reflexión creativa

## LA GAMIFICACIÓN A NIVEL SUPERIOR

En este apartado es necesario mencionar que existe gran polémica en las formas, técnicas, maneras e inclusive las teorías que se utilizan para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel superior. Es menester mencionar la importancia de considerar las inteligencias múltiples, teoría propuesta por Howard Gardner (1995) en la década de los ochenta en la cual asevera que no existe una sola manera de medir las capacidades y los canales en las que las personas adquieren más fácilmente un conocimiento; por ello, es necesario contemplar y aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje diversas técnicas y herramientas que sean capaces de alcanzar a toda la entidad, grupo o sector, tomando en cuenta que cada uno de estos es diferente porque está conformado por una variedad de personas; y bien, sería un error grave generalizar y aplicar una sola estrategia, técnica o teoría ya que sería imposibilitar la difusión del conocimiento de una manera libre y eficaz.

Ahora bien, se ha argumentado la importancia de inculcar el juego a temprana edad y de cómo la gamificación funge como técnica en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que ahora es turno de mencionar la importancia de incluir esta técnica a nivel superior y borrar los prejuicios existentes ante esta.

Uno de los grandes beneficios de implementar la gamificación a nivel superior es que le permite a los alumnos realizar actividades que se convierten en simulaciones del ámbito profesional, lo más próximas a acciones de la vida real, lo que trae como consecuencia el desarrollo del pensamiento reflexivo y creativo.

Un claro ejemplo de aplicar esto en mi papel como docente de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, corresponde a la implementación de juegos de rol dentro del aula, siendo una práctica interesante que he realizado en numerosas ocasiones, en donde cada alumno del grupo debe fungir dos papeles a la vez: cliente y diseñador. Como cliente debe apropiarse una postura rígida, clara y precisa en las indicaciones que solicite en el objeto de diseño; mientras que como diseñador es necesario mantener una postura responsable, comprometida y profesional, en todo el proceso.

Como docente asigno un valor significativo dentro de la rúbrica del ejercicio a la satisfacción del cliente, porque así es como funciona en la vida laboral. La entrega del objeto de diseño se hace en presencia de los demás alumnos, el diseñador debe venderle la idea al cliente, de esta manera es como se evalúa la satisfacción del cliente, además de que permite que los alumnos practiquen sus habilidades orales.

# «La idea es preparar a los estudiantes para que aprendan a hacer lo que van a tener que hacer en la vida, tanto en la práctica profesional como en su propia vida.»

ROGER SCHANK (2013)

Esta práctica es muy interesante, ya que que los resultados siempre son distintos, porque la personalidad de cada grupo influye en gran medida en los resultados, sin embargo, he llegado a la conclusión de que esta estrategia resulta provechosa, porque es una simulación de la práctica profesional.

2. Roger Schank, (EUA 1946) profesor universitario, teórico en inteligencia artificial.

«La idea es preparar a los estudiantes para que aprendan a hacer lo que van a tener que hacer en la vida, tanto en la práctica profesional como en su propia vida.» (Roger Schank<sup>2</sup>, 2013)

Además, esta idea se fundamenta en J. Dewey, autor experimental que indica que «lo importante es lo que haga el estudiante, más que lo que haga el profesor». Afirmando entonces que este tipo de actividades permiten suscitar el interés y estimular la curiosidad del estudiante lo que a su vez le preparará para adquirir destrezas y habilidades que le serán muy útiles en su vida profesional.

Otro aspecto que es importante considerar en la práctica de la gamificación, es que en alguna parte del proceso el alumno puede incentivar la competencia y un ambiente agresivo, así como experimentar frustración; la frustración es un sentimiento tan vetado en la sociedad contemporánea, sin embargo, es la frustración la encargada de generar angustia en el jugador la cual produce un mayor esfuerzo lúdico y una sensación de responsabilidad que permite acercarnos a la posibilidad de mejorar, de observar más los detalles y la profundidad de lo que se está jugando, la cual se traducirá posteriormente en placer, por lo que se podría aseverar que, a mayor frustración mayor satisfacción. (Juul, 2016). Lo que deja entrever que fomentar la frustración en alumnos de nivel superior en un grado moderado es ideal -a diferencia de lo que actualmente se cree- para provocar el esfuerzo y la perseverancia. Es en este punto en donde el docente desempeña un papel sumamente importante ya que este

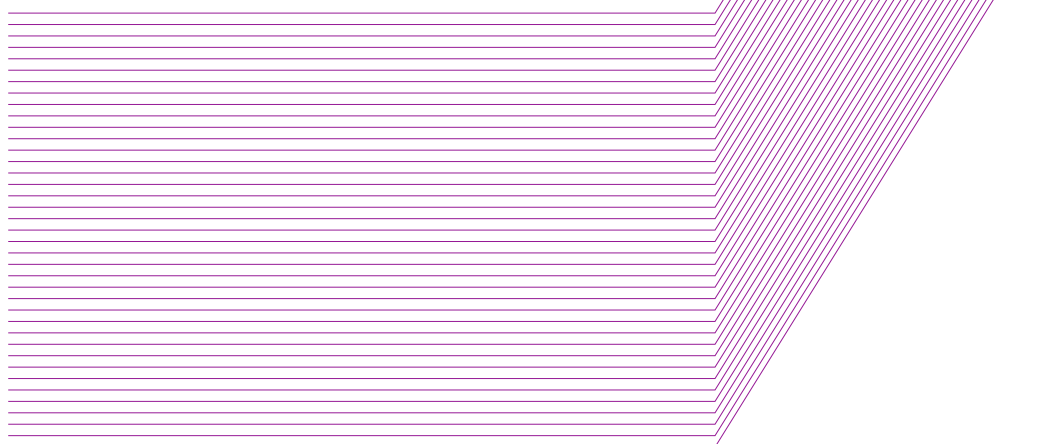
debe convertirse en moderador entre los alumnos y mediador del entorno, para evitar malas actitudes y comportamientos no deseados, e inclusive fuera de control.

El aprendizaje basado en juegos, cuyo término en inglés es *Game-Based Learning* (GBL), consiste en la utilización de juegos como herramienta de apoyo al aprendizaje, permitiéndole al alumno de nivel superior enseñarle objetivos, reglas, adaptación, resolución de problemas, interacción, además de proporcionar diversión, disfrute, estructura, motivación, gratificación del ego, la creatividad, la interacción social y la emoción, siendo estas habilidades necesarias para los adultos que se encuentran en formación en la sociedad actual, por ello la importancia de fomentar la implementación de la gamificación y del juego como técnica de aprendizaje enseñanza en el aula en el nivel superior.

Así mismo la gamificación está totalmente relacionada con la implementación y el diseño de juegos serios (*serious game*) en el aula, también conocidos como «juegos formativos»; corresponden a juegos o actividades diseñados para un propósito educativo explícito y cuidadosamente planeado, distinto del de la pura diversión. Por ello es que al momento de planificar la aplicación de la gamificación el docente tendrá que contestar las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el objetivo de realizar el juego?
- ¿Existen retos a vencer en el juego?
- ¿Qué beneficios obtendrá el alumno?
- ¿Qué habilidades desarrollará el alumno en la práctica?
- ¿Existe reconocimiento y retroalimentación por parte del docente?

Dichas cuestiones permiten corroborar que la gamificación es un proceso complejo y que para que resulte eficiente debe estar correctamente fundamentada, detallada y diseñada, porque como se mencionó anteriormente, la gamificación es mucho más que sólo un juego.





## CONCLUSIONES

A manera de conclusión es fundamental comprender el importante papel del juego y de la gamificación como técnica de enseñanza aprendizaje y como potencializador de habilidades necesarias para el desarrollo personal, profesional e integral del ser humano y de fomentar el juego desde temprana edad en la infancia y a lo largo del desarrollo y crecimiento del ser humano. Si bien es cierto que las necesidades de cada individuo son diferentes, también es cierto que sin importar la edad del ser humano, este requiere del juego, siendo una necesidad y un derecho desde el momento en el que nace, convirtiéndose en una herramienta para facilitar la adquisición del conocimiento significativo y la comprensión del entorno.

Como sociedad contemporánea y consiente de la situación en la que nos encontramos inmersos, es necesario asumir que una sociedad que juega es una sociedad con mejores capacidades para la resolución de problemas, por ello la implementación de la gamificación de una manera correctamente fundamentada, detallada y

diseñada a nivel superior permitirá al alumno a través del juego generar nuevos mapas mentales que le servirán para resolver problemas en la vida real de mayor complejidad, explotar y desarrollar habilidades, así como prepararlos para la vida profesional, sin darse cuenta que a través de la diversión que le proporcionó el juego, este se encontraba aprendiendo. Por ello, valdría la pena contestar la cuestión acerca de si jugar es considerado como una pérdida de tiempo o bien, corresponde a una inversión en la formación del ser integral, la cual no beneficiará únicamente al alumno si no a la sociedad en la cual este se encuentre inmerso.

Finalmente vale la pena reiterar que la gamificación debe ser complementada con otras técnicas, teorías y herramientas educativas, con el objetivo de cubrir todos los canales para llegar en medida de ser posible a todos los integrantes de cada grupo o sector, asegurando de tal manera la adquisición del conocimiento significativo en cada uno de ellos.

## REFERENCIAS

- GARDNER, H. (1995). *Inteligencias Múltiples. La Teoría en la Práctica*. Barcelona: Paidós
- HERRANZ, E. (2013). *Gamificación: un agente de cambio*.
- JUUL, J. (2016). *The art of failure An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Mit Press.
- MARÍN, I. (2009). *Jugar, una necesidad y un derecho*. *Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*. Aloma.
- MARTÍNEZ, L. V., & DEL MORAL PÉREZ, M. E. (2015). *Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios*. *Digital Education Review*, (27), 13-31.
- MOORE, M. (2016). *El éxito educativo de Finlandia: Michael Moore*. Video Grupo Competir.
- MORENO, F. (2016). *El cono de la experiencia de Dale*. Innovando educación. Recuperado en diciembre del 2018. (en línea) Dirección URL: <http://www.innovandoeneducacion.es/el-cono-de-la-experienciade-dale/>
- RODRÍGUEZ, I. (2007). *Federico Froebel: El jardín de la infancia*. Recuperado en diciembre del 2018. (en línea) Dirección URL: <http://scarball.awardspace.com/documentos/trabajosdefilosofia/Froebel.pdf>
- SCHANK, R. (2013). *Enseñando a pensar*. Erasmus ediciones.
- WERBACH, K. & HUNTER, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press.