

## ORIENTACIONES DE FORMACIÓN

# DOCENCIA LANDIVARIANA

## GAMIFICACIÓN

Octubre, 2021

**EXHORTACIÓN A LOS DOCENTES LANDIVARIANOS**  
POR: VICERRECTORA ACADÉMICA

**GAMIFICACIÓN**

### ACTIVACIÓN PEDAGÓGICA

En esta edición se ofrece una visión clara y detallada de la Gamificación como técnica de aprendizaje, la cual busca integrar las características, elementos, fases y ventajas del juego en el diseño y desarrollo de actividades de clase con estudiantes universitarios, destacando el impacto que logra en la motivación y atención de ellos para su aprendizaje. Además, se ofrece información clave sobre los elementos, criterios, técnicas y herramientas virtuales útiles para la planificación de clases con actividades gamificadas, diferenciándolas de otras similares como las de juegos serios y aprendizaje basado en juegos.



### APLICANDO TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA PRÁCTICA DOCENTE

Actualmente el profesor universitario tiene que buscar estrategias y herramientas para lograr un aprendizaje más interesante y significativo para los estudiantes. En Internet existen infinidad de recursos que se pueden aprovechar para aplicar la gamificación y evaluar a los estudiantes. Los docentes landivarianos cuentan con diversos recursos que están disponibles en el portal académico. Entre ellos están:

- Juegos: crucigrama, ahorcado, serpientes y escaleras, criptograma.
- H5P: opción múltiple, completar espacios en blanco, arrastrar las palabras, memoria, preguntas de falso y verdadero, marcar las palabras, ensayo y sopa de letras.



### MIRADA AL MUNDO UNIVERSITARIO

La gamificación, como término, se refiere a una técnica lúdica utilizada desde hace algunos años atrás, la cual, por medio del diseño de juegos o actividades, pretende fomentar la aplicación de competencias y destrezas de orden superior, desarrollando la motivación, el compromiso y la excelencia de los estudiantes, ya que incentiva el deseo de distinción entre ellos mismos.

Esta técnica de enseñanza tiene diferentes elementos que pueden ser comunes y no son mutuamente excluyentes, como: las escalas de niveles, acumulación de puntos, regalos, desafíos u obtención de diferentes insignias luego de concluir el ejercicio gamificado, entre otros. Por ello, las universidades alrededor del mundo utilizan la gamificación como una técnica para fortalecer prácticas de estudio y generar experiencias de aprendizaje exitosas.



## EXHORTACIÓN A LOS DOCENTES LANDIVARIANOS



Martha Pérez de Chen • Vicerrectora Académica

«El rápido movimiento hacia modalidades virtuales o híbridas ha puesto en el punto central de discusión de los profesores e instituciones universitarias la necesidad de llevar a cabo diferentes experiencias que permitan que el aprendizaje de los estudiantes sea más versátil, interactivo y significativo para ellos.»

La pandemia ocasionada por el covid-19, que estamos enfrentando desde hace más de un año, ha demandado un mayor uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en todas las áreas laborales, no siendo una excepción la educación superior. El rápido movimiento hacia modalidades virtuales o híbridas ha puesto en el punto central de discusión de los profesores e instituciones universitarias la necesidad de llevar a cabo diferentes experiencias que permitan que el aprendizaje de los estudiantes sea más versátil, interactivo y significativo para ellos.

Antes de la pandemia, muchas de las tendencias educativas ya impulsaban estrategias tecnológicas en el mediano y largo plazo para generar este tipo de experiencias educativas en los procesos de aprendizaje enseñanza. Con la pandemia, los profesores han tenido que adoptar de forma inmediata herramientas que les permitan dinamizar sus sesiones de clase y, aparte, enriquecer la experiencia del estudiante dentro de los espacios virtuales de aprendizaje.

La Vicerrectoría Académica y el Centro de Enseñanza, Aprendizaje y Tecnología Educativa (CEAT) realizaron una primera aproximación formal a la gamificación con la incorporación al portal de Moodle de la herramienta *Level Up* a inicios del año 2021; además, se llevó a cabo la primera **Jornada de Innovación Educativa y Tecnología Digital** para propiciar en el docente la aplicación y valoración que tiene la gamificación en la creación de ambientes de aprendizajes activos dentro de las modalidades educativas que se están llevando a cabo en la universidad.

La gamificación brinda muchos beneficios y aporta al sistema educativo cinco características, de acuerdo a Mulkeen (2018) estas son:

1. Hace que el aprendizaje sea divertido e interactivo.
2. Genera atracción al aprendizaje.
3. Le da al alumno la oportunidad de ver la utilidad real.
4. Proporciona retroalimentación inmediata.
5. Potencia la experiencia de aprendizaje.

Para la Vicerrectoría Académica es muy importante que las experiencias de aprendizaje de los estudiantes sean robustas e incluyentes, pero sobre todo innovadoras y motivantes. En tiempos donde el uso de los dispositivos electrónicos se ha duplicado y las plataformas tecnológicas son cada día más intuitivas y dinámicas para focalizarse en el aprendizaje, se les invita a hacer uso de las herramientas que dinamizarán sus cursos y sesiones sincrónicas en estos tiempos excepcionales que afrontamos.

Atentamente,  
**Martha Pérez de Chen**  
Vicerrectora Académica





## ACTIVACIÓN PEDAGÓGICA



### Motivando el aprendizaje

#### PRIMERA PARTE

Aunque la educación es una acción humanizante y socializadora natural para el ser humano, en realidad, desde los inicios de la pedagogía se formó como ciencia de la educación, donde se empezó a prestar especial atención a los factores que incentivan y favorecen el adecuado proceso de aprendizaje. En este sentido, con los aportes de la psicología del aprendizaje se mostró la efectividad de crear actividades con características lúdicas (juego) como un modo de despertar el interés y la motivación en los estudiantes para aprender. Grandes pedagogas como María Montessori nos dejan vastos ejemplos de ello.

Bajo este fundamento, en la actualidad se han desarrollado diversas metodologías que integran los elementos y fases del juego como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje.

Según el Observatorio de Innovación Educativa del TEC de Monterrey, en su revista Edutrends (2016): **«Gamificación es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes».**

Bajo esta definición, en la educación universitaria se puede considerar a la gamificación como una técnica pedagógica que busca mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, prestando especial atención al diseño de actividades lúdicas que permitan aumentar la motivación y la atención en lo

que están realizando. La gamificación se distingue de otras técnicas similares como **aprendizaje basado en juegos y juegos serios**, debido a la aplicación de los criterios lúdicos a diversas actividades.

En la gamificación se deben considerar los siguientes elementos al momento de diseñar las actividades de clases: metas, objetivos, reglas, narrativa, rutas, recompensas, retroalimentación, cooperación, competencias, progreso, el factor sorpresa, tipos de jugadores y rol del profesor.

En la actualidad hay una gran variedad de herramientas virtuales para crear actividades gamificadas, pero esto no significa que la gamificación solo pueda darse en la virtualidad, en la práctica docente es mucho más amplia, ya que permite que cualquier actividad de aprendizaje, presencial o virtual, que se planifique para retar a un estudiante a superar metas con criterios lúdicos, sea considerada una actividad de aprendizaje gamificada. El éxito de la gamificación está en su gran flexibilidad de adaptación y en su capacidad de motivar al estudiante a través de retos para aprender.

Para profundizar más en este tema, le invitamos a explorar la revista Edutrends (septiembre, 2016) del TEC del Monterrey:



# La gamificación, una técnica de aprendizaje

## SEGUNDA PARTE

En la actualidad uno de los desafíos más grandes a los que se enfrenta la educación es aumentar el interés y motivación de los estudiantes por el estudio, el conocimiento y su aprendizaje, y que se vea reflejado en el rendimiento académico de los universitarios.

En ocasiones parece sencillo diseñar actividades que promuevan la creatividad, el análisis, la exploración en los estudiantes; para el profesor universitario esta tarea implica un proceso más complejo, ya que debe identificar qué tipo de estrategia de aprendizaje es la que mejor se adecúa al contexto del tema, estilos de aprendizaje de sus estudiantes, el nivel de conocimiento que existe y el modelo educativo de nuestra institución. Además, implica conjugar aquellos fundamentos pedagógicos que, apoyados en la tecnología, logren el uso efectivo de diversas herramientas que fortalezcan y afiancen los procesos de comunicación y logro de aprendizajes significativos. Integrar el uso de la tecnología en la educación requiere, por

parte del docente, actualizar sus competencias, tener una actitud proactiva para explorar nuevas aplicaciones, pero sobre todo, el deseo de mediar y propiciar ambientes de aprendizaje flexibles para organizar y activar distintos campos de conocimientos.

En la actualidad, el docente ha buscado la manera de incrementar y fortalecer la construcción de conocimientos, a través de su actualización, investigación, etc., lo cual le permite utilizar una variedad de estrategias que propicien en los estudiantes el desarrollo del pensamiento analítico y crítico, y la adquisición de nuevas habilidades favorables en su formación. Por lo anterior, encontramos en la gamificación una técnica de aprendizaje que permite trasladar aquel conocimiento o proceso que suele ser rutinario en uno divertido, empleando distintas formas o herramientas para motivar lúdicamente a los estudiantes, en favor de la adquisición de conocimientos para afianzar procesos vitales en la educación; más allá del desarrollo de procesos cognitivos (observación, memoria, etc.), también, competencias sociales y emocionales (compartir, resolviendo conflictos, negociar, contribuyendo a su capacidad de autoformación). Recordemos que formamos personas de manera integral, ahí la importancia del empleo de esta técnica.

El objetivo de la gamificación es trasladar la mecánica o lógica de los juegos al ámbito del aprendizaje, y con ello alcanzar resultados deseables en los estudiantes, ya que les permitirá mejorar habilidades. Así, también, favorece el sentirse recompensados al cumplir metas u objetivos en su curso, percibiendo el aprendizaje como un proceso divertido.

En la **primer Jornada de Innovación Educativa y Tecnología Digital**, organizada por el CEAT, se programó el curso de gamificación con la finalidad de aplicar los principios pedagógicos y los elementos de la dinámica del juego para propiciar ambientes de aprendizaje eficaces, e influir en el comportamiento, en la motivación y en la participación de los estudiantes. El curso se desarrolló bajo el enfoque pedagógico de Aprendizaje Invertido, a través de dos módulos, uno de formación pedagógica y otro de utilización de herramientas digitales: Level Up, H5P y Socrative.

Para ampliar el tema anterior, les compartimos lo videos y siguientes recursos:





## APLICANDO LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN LA PRÁCTICA DOCENTE



### La gamificación como herramienta tecnológica para el aprendizaje en la educación superior

La gamificación es la aplicación de los principios lúdicos para enriquecer la experiencia de aprendizaje y actualmente es una **tendencia educativa** para la educación superior desde 2014 (INTEF, 2014).

Debido a que esta técnica implica el diseño de actividades o experiencias de aprendizaje, logra aumentar el interés de los estudiantes y por lo tanto, la mejora del rendimiento académico (Heredia-Sánchez, Pérez-Cruz, Cocón-Juárez y Zavaleta-Carrillo, 2020). Así, una de las ventajas de la gamificación es que puede aplicarse utilizando tecnología o bien, de forma analógica. De acuerdo a la investigación realizada por Heredia-Sánchez, *et al* (2020), las 3 herramientas TIC que ayudan a motivar a los alumnos en su propio aprendizaje, son:

1. Kahoot!

2. Socrative

3. Quizziz

Algunos profesores landivarianos han utilizado las herramientas anteriormente mencionadas, encontrando en ellas un apoyo para innovar sus cursos y lograr que sus estudiantes se sientan motivados.

A continuación, se comparten tutoriales con la finalidad que el docente conozca estas herramientas y decida cómo aplicarlas dentro de sus cursos, y cómo configurarlas:



Además, estas herramientas ayudarán a que el profesor dé seguimiento a sus estudiantes, registre sus avances, aumente el grado de motivación e interacción, y fomente la participación de los estudiantes en el aula (Heredia-Sánchez, Pérez-Cruz, Cocón-Juárez y Zavaleta-Carrillo, 2020), creando así, ambientes de aprendizaje más efectivos y dinámicos.

Así, también, existe una serie de herramientas en TIC para gamificar. A continuación, compartimos algunos enlaces que amplían esta información:

✿ [27 herramientas de gamificación para clase, que engancharán a tus alumnos](#)

✿ [10 herramientas para gamificar tus clases](#)

Si desea conocer otras investigaciones de gamificación en educación superior, visite los siguientes enlaces:

✿ [El uso de la gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales, en la educación superior](#)

✿ [La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática](#)

✿ [Implicaciones de la gamificación en educación superior: una revisión sistemática de la percepción del estudiante](#)

✿ [La gamificación en la educación superior. Tecnologías emergentes motivan al estudio y aumentan el rendimiento](#)

✿ [Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula](#)

## Referencias

Heredia-Sánchez, B., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. y Zavaleta-Carrillo, P. (2020).

*La gamificación como herramienta tecnológica para el aprendizaje en la Educación*

*Superior*. Revista docentes:

✿ <https://bit.ly/3lmG8rF>

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

(INTEF). (2014). *Resumen Informe Horizon 2014*. Educalab:

✿ <https://bit.ly/3uS991E>



También, aproveche la herramienta de *Level up* para gamificar sus cursos, siguiendo el video tutorial de configuración en el portal:

INNOVACIÓN  
TECNOLOGÍA  
HERRAMIENTAS  
DINAMIZAR  
APRENDIZAJE  
PARTICIPACIÓN  
INTERACCIÓN  
MOTIVACIÓN





## MIRADA AL MUNDO UNIVERSITARIO



### Gamificación educativa

Debido a los distintos cambios recientes en el ámbito de la educación, los profesores aprenden y desarrollan distintas estrategias que les permitan diseñar y planificar clases más dinámicas, creativas, en donde se propicie el criterio, la reflexión y el aprendizaje significativo del estudiante.

Actualmente, las metodologías activas potencian el proceso de aprendizaje-enseñanza ayudando a los estudiantes a vivir sus clases en una forma más dinámica. En este contexto, podemos decir que la gamificación es una técnica que, a través del diseño de actividades lúdicas, fomenta la participación, transformando y activando nuestras clases al captar la atención y conexión de nuestros estudiantes con la temática de nuestros cursos.

Para tener más clara la idea anterior, le invitamos a leer el artículo de Camilo Alejandro Corchuelo-Rodríguez, de la Universidad de La Sabana (Colombia), el cual tiene como título: **«Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula»**. Este artículo presenta una estrategia de gamificación en donde el objetivo principal es motivar a los estudiantes y transformar algunas conductas negativas recurrentes en el aula para facilitar un buen clima de aprendizaje; consulte este artículo en el siguiente enlace:

