

La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura crítico-reflexiva

DOI: 10.46932/sfjdv2n2-112

Received in: March 1st, 2021

Accepted in: May 30th, 2021

Ximena Patricia Curay Correa

Máster en Estudios Avanzados de Literatura Española e Iberoamericana
Universidad del Azuay
Ochoa León urbanización Portón del Machangara Villa 1 Cuenca Ecuador
Correo electrónico: patriciacuray@uazuay.ec

Luisa Patricia Ramón Pacurucu

Máster en Tecnología Educativa y Competencias Digitales
Máster en Estudios Avanzados de Literatura Española e Hispanoamericana.
Institución actual: Universidad Nacional de Educación (UNAE)
Dirección completa: Las herrerías 1-110 y los sigzales. Cuenca - Ecuador
Correo electrónico: patty.lprp92@gmail.com

Diego Esteban Fernández Olivo

Máster Universitario en Tecnología educativa y competencia digital.
UNAE.
Miguel Durán y Catalina Guerrero. Cuenca -Ecuador.
Correo electrónico: dnandez.87@gmail.com

RESUMEN

En el presente artículo se revisó a la gamificación como estrategia de las metodologías activas para motivar el aprendizaje de la lectura crítica - reflexiva mediante la adecuación de ambientes y la activación de los tipos de jugadores. El objetivo fue exponer a la gamificación como una estrategia innovadora en la educación, que aporta a los propósitos formativos de los estudiantes, a la construcción del conocimiento y al aprendizaje significativo, partiendo de su conceptualización y análisis. Para esto, se realizó una revisión bibliográfica exhaustiva en revistas especializadas, libros digitales y metabuscadores con operadores booleanos. Como resultado se planteó una taxonomía que involucra a las metodologías activas con la estrategia de la gamificación para establecer una secuencia didáctica que puedan utilizar los docentes y, de esta manera, eviten las confusiones conceptuales al momento de planificar.

Palabras clave: Estrategia, gamificación, lectura crítica – reflexiva, metodologías activas, motivación.

1 INTRODUCCIÓN

El tema que se aborda en este artículo es la convergencia de las metodologías activas con la gamificación como estrategia para el proceso enseñanza - aprendizaje y la motivación de la lectura crítica - reflexiva. La necesidad de revisar sobre esta temática surge tras observar que en el quehacer educativo existe un desconocimiento sobre modelos pedagógicos y términos como metodología, método, estrategia y herramienta; lo que, genera dificultades para innovar el aula. Por esto, se revisa el concepto etimológico

de metodología en su relación con su evolución filosófica, para que desde la epistemología se plantee una taxonomía cuyos elementos están interrelacionados. Seguido, se considera a la gamificación como estrategia de aprendizaje. Para Foncubierta y Rodríguez (2016) esta estrategia parte de un contenido didáctico, pero se encamina a realizar actividades en conjunto con elementos y espíritu de juego, que deben responder a las metodologías activas. Por otro lado, para Peña (2015) las metodologías activas pretenden que el estudiante se forme como un ser autónomo y desarrolle habilidades como trabajo colaborativo en grupos multidisciplinares, creatividad, participación y toma de decisiones para la resolución de problemas.

El objetivo de esta revisión es describir a la gamificación a través del planteamiento de una taxonomía que la involucre con las metodologías activas en el proceso de enseñanza - aprendizaje para motivar la lectura crítica – reflexiva a través de ambientes adecuados y tipos de jugadores para el aprendizaje significativo. Y así, describir a la gamificación como una estrategia innovadora, factible de aplicación.

Es importante referir que las estrategias también son utilizadas para incentivar el aprendizaje, permitiendo una mejor relación entre docente - estudiante, estudiante – estudiante y estudiante – contexto; con ambientes idóneos que favorecen al desenvolvimiento en las actividades. Así, la gamificación es la estrategia que usa el discurso del juego: “es aplicar esta estrategia metodológica en una herramienta de apoyo docente que logre despertar motivación en el estudiantado con el fin que sus procesos de aprendizaje sean significativos y exitosos” (Duque, 2019, p.31)

También, es pertinente mencionar que, con el uso de las estrategias de aprendizaje se busca dar un protagonismo activo al estudiante; no obstante, el docente aún desempeña un rol fundamental en este proceso, ya que es quien deberá crear y renovar constantemente las estrategias.

Además, se debe cuidar el método que se utiliza, atendiendo a las variables del contexto educativo: “el método es un procedimiento reglado, fundamentado teóricamente y contrastado. Es un plan de acción por pasos, en función de las metas del profesor y objetivos de los alumnos” (March, 2006, p. 41). Por otra parte, las metodologías estudian el método con el cual los estudiantes aprenderán conocimientos, habilidades y actitudes. Esto significa que no existe un único mejor método o camino, por lo que, se procurará combinar diferentes métodos.

A esto, responden las inteligencias múltiples que son un factor fundamental dentro de la enseñanza de la lectura crítica – reflexiva porque convergen con la estrategia de la gamificación. Así, las inteligencias múltiples favorecen a entender las diferencias entre alumnos, respecto a intereses, aptitudes y objetivos y, de igual manera, la gamificación organiza a los tipos de jugadores que también se consolidan respecto a

sus intereses, aptitudes y objetivos que “facilita la aplicación de estrategias novedosas, motivantes, integradoras y creativas para que los estudiantes tengan un rol protagónico” (Suárez, et al., 2010, p. 84).

Por todo lo expuesto, la presente revisión aporta a resolver la problemática de enseñar sin la confusión de conceptos pedagógicos y metodológicos. Como respuesta a esto se plantea una taxonomía de conceptos para facilitar la comprensión de la gamificación y aplicarla como estrategia de motivación de la lectura crítica – reflexiva. Por lo tanto, se da valor a la creación de ambientes propicios para la enseñanza – aprendizaje; se analiza cómo emplear las motivaciones para que los estudiantes aterricen los conocimientos curriculares de la teoría a la práctica; y, por último, se describe a las inteligencias múltiples y su relación con las diferentes tipologías de jugadores.

2 DESARROLLO

2.1 CONCEPCIONES EPISTEMOLÓGICAS DE METODOLOGÍA: PLANTEAMIENTO DE TAXONOMÍA

En el tiempo actual, donde la virtualidad es imperativa, la gamificación ha surgido como ayuda para impartir clases *online* (Diez, 2007) y también para las clases presenciales, por lo que, todo maestro debería conocer sobre gamificación. (Torres, 2020). Sin embargo, muchos docentes pretenden gamificar sin conocer su naturaleza, es decir, el método para ejecutarla y su metodología, eje vertebral, en el que se sustenta. Por ello, antes de proceder a gamificar, es necesario realizar una revisión epistemológica (Cobo, et al., 2017).

La palabra metodología proviene de los vocablos griegos *μέθοδος*, que significa método, y el sufijo -logía, que significa ciencia o tratado; por lo que, se define como el estudio o tratado de los métodos. En este sentido, estudia a los métodos que permiten resolver dudas de manera sistemática y con procedimientos racionales para alcanzar el conocimiento científico. Por lo tanto, se puede encontrar diferentes metodologías aplicadas al estudio de las diferentes ciencias (Fidalgo, et al., 2018).

Por otra parte, la palabra método proviene de los vocablos griegos *μετά* (metá), que significa, más allá, y *οδός* (odós), que significa camino. En su traducción literal significa ir más allá del camino. Sin embargo, esta acepción evolucionó gracias a la interpretación de la filosofía, que entiende a “camino” como a los procedimientos para la búsqueda del conocimiento.

Por ejemplo, la mayéutica con el método socrático permite alcanzar el conocimiento a través de que el alumno formule preguntas. El método dialéctico resuelve problemas confrontando las contradicciones entre tesis y antítesis para llegar a la síntesis. De esta manera, el método se consolida como el proceso que adoptan las diferentes ciencias para alcanzar el conocimiento, mediante la ayuda de

técnicas que son las habilidades para ejecutar cada método. Y a su vez, la técnica se concretiza en herramientas que recogen estas habilidades. Así:

Tabla 1. *Taxonomía*

Metodología	Método	Técnica	Herramienta
Metodología de la Investigación	Método Inductivo	Observación	Diario de campo
Metodología de la investigación	Método empírico	Medición	Encuestas

Nota. Cada metodología se relaciona con su método, técnica y herramientas

Entendiendo esto se puede aplicar a la pedagogía. El término gamificar es una adaptación del anglicismo *gamer* (jugador) y consiste en trasladar la dinámica, el discurso y las características propias de los videojuegos al proceso de aprendizaje para alcanzar el conocimiento. Para ello, según Zichermann (2011) utiliza elementos y técnicas elaboradas en contextos ajenos al juego con la finalidad de resolver problemas mediante trabajo en equipo y con acción participativa.

Estas pautas son claves en la concepción epistemológica de la gamificación que responde a las metodologías activas cuyo fundamento pedagógico es el aprendizaje significativo bajo el modelo constructivista y conectivista, donde el alumno es el protagonista y el docente el facilitador o mediador del aprendizaje. Además, posibilita el logro de destrezas y competencias gracias a la motivación y a la participación activa, “el término motivación proviene del verbo latino moveré que significa moverse. Realmente ese movimiento se encuentra implícito en el hecho de que hay algo que mueve a las personas y que permite llevar a cabo las tareas” (Zamarreño et al., 2018, p. 60).

Para alcanzar este objetivo, las metodologías activas trabajan bajo varios métodos que permiten alcanzar las destrezas y las competencias. Por ejemplo, el ABP, aprendizaje basado en problemas, consiste en el planteamiento de un problema a cargo de un grupo de profesores con una materia común. Los estudiantes tendrán que plantear probables resoluciones o explicaciones mediante procesos sistemáticos. Por ello, los estudiantes no trabajan solos, sino que, incursionan en el trabajo en equipo y el profesor es un guía de este proceso.

En la década de los 60 se incursionó por primera vez en el ABP gracias a Howard Barrows que proponía romper con el modelo de aprender en la universidad y su método de trabajar. Así, el ABP se desarrolla desde dos roles (1) la del profesor: se presenta el problema, se identifican las necesidades, se da la información, se resuelve el problema, y se identifican nuevos; (2) la del estudiante: analiza y determina estudios individuales o colectivos, trabajo en grupo. Las fases de este método son: 1. Encuadre institucional. 2. Capacitación docente. 3. Diseño y adecuación. 4. Inducción a los estudiantes. 5. Seguimiento.

También, encontramos otro método, el aprendizaje basado en proyectos, que propone a los estudiantes escenarios en los que puedan establecer soluciones a problemáticas determinadas. A decir de Cobo, et al., (2017) “entendemos por proyecto al conjunto de actividades articuladas entre sí, con el fin de generar productos o satisfacer necesidades e inquietudes, considerando los recursos y el tiempo asignado” (p.5). Y es así que el ABP, se extiende a los problemas y a los proyectos.

Por otra parte, el trabajo basado en equipos, ABE, impulsa el trabajo colaborativo, la revisión de contenidos y su aplicación práctica. El estudiante debe revisar el material teórico que su profesor le indique antes de asistir a la clase. Luego, realizarán una evaluación individual, y en un segundo momento llegarán a un consenso grupal sobre las respuestas, analizando y exponiendo argumentos. El profesor no está ajeno, pues está orientando los consensos y retroalimentando sus decisiones. Posteriormente, se analizan los conceptos vertebrales y el profesor propone una tarea que se trabajará a la luz del aprendizaje adquirido, desarrollando aptitudes de trabajo en equipo.

Por otra parte, se encuentra el método de casos que se aplica a una situación particular, analizada y descrita en comprensión de su contexto. No debe confundirse con la visita de campo, que puede ser utilizada por este método; pero, no se restringe a él. De esta manera, se permite que la clase no se concentre en dictar contenidos, sino en analizar situaciones de la vida real. Se clasifican en casos problema, casos evaluación y casos de ilustración.

Otro método que se pueden aplicar tanto a clases virtuales como presenciales, es el *flipped classroom*, aula invertida, que voltea los momentos del aprendizaje. Los alumnos revisan el material que el profesor entrega previamente, lo analizan y sistematizan desde su casa o un contexto ajeno a la escuela. Posteriormente, en el aula, reciben una tutoría para retroalimentar sus conocimientos. Además, los deberes y evaluaciones se pueden realizar durante la clase.

Estos y otros métodos se clasifican como metodologías activas porque tienen en común al alumno como protagonista; son interactivos, el diálogo es vía de comunicación y resolución de conflictos, entre alumnos y con el maestro; son lineales, los roles sirven para llegar a un objetivo, no para marcar autoridad; son lúdicos y creativos, los estudiantes están incentivados y disfrutan del proceso que siguen para aprender. En este sentido, podríamos referirnos a la metodología tanto como a método, pero, en esta descripción, priorizamos el alcance epistemológico de la metodología, y por esta razón, sugerimos la taxonomía expuesta.

Y es así que, la gamificación comulga con el concepto de estrategia de aprendizaje que según Meza (2013) consiste en la capacidad metacognitiva que desarrolla el alumno para percatarse de sus potencialidades y de sus debilidades en el proceso de aprendizaje, y así, autorregularse, mediante un proceso de toma de acciones. Mientras que otros autores mencionan:

Monereo (1994) plantea que, las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción. Y para autores como (Schmeck, 1988; Schunk, 1991), las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje (cómo se citó en Valle, et al., 1998, p. 55).

Lógicamente para que el alumno ejecute la estrategia necesita de herramientas metodológicas, como indica Granados (2020) son “el conjunto de técnicas e instrumentos que se utilizan en investigación con el fin de analizar el objeto de estudio. La selección y ejecución de herramientas dependerá del tipo de método que se adapte mejor al fenómeno a abordar” (p. 504).

En relación a lo expuesto, las técnicas son un procedimiento lógico y con fundamento psicológico destinado a orientar el aprendizaje, siendo este, el recurso particular del que se vale el docente para llevar a efecto los propósitos planeados desde la estrategia (Tecnológico Monterrey, s.f). Mientras que el instrumento es “funcional a la técnica y se distingue por tres procesos: la captación, el registro y la medición” (Granados, 2020, p.505). Es decir, la técnica es cualitativa y el instrumento cuantitativo; la técnica es intangible y el instrumento se concretiza.

Es necesario recalcar que lo descrito corresponde a herramientas metodológicas de aprendizaje. A estas asisten como apoyo, las herramientas tecnológicas, que se engloban con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Para cada método de aprendizaje o de investigación existen programas, aplicaciones o canales de información para facilitar los procesos.

Atendiendo a todo esto, es necesario comprender cuáles son los objetivos de las metodologías activas para seleccionar el método con el que se trabajará en la clase, y de esto depende la selección de estrategias y herramientas. En este punto, se puede aplicar la gamificación como estrategia de aprendizaje en la anticipación, la consolidación o la construcción del conocimiento según el método escogido. A continuación, se amplía el cuadro, las herramientas expuestas son solo ejemplos, existen muchos más:

Tabla 2. *Taxonomía de la gamificación*

Metodología	Método	Estrategia	Herramientas: técnicas + instrumentos	Herramientas virtuales
Selecciona el docente/ planifica el docente	Selecciona el docente/ planifica el docente	Planifica el docente/ ejecuta el alumno	Planifica el docente/ ejecuta el alumno	Selecciona el profesor y/o el alumno Ejecuta el alumno

Metodología de la Investigación	Método Inductivo	Inducción	Técnica Observación Instrumento Informe	Infogr.am Tableau Public
Metodología de la Investigación	Método Empírico	Triangulación	Técnica Comparación Instrumento Cuadros estadísticos	Chart Go Plotly Excel
Pedagogía: Metodologías activas	ABP ABE Método de casos Clase invertida	Gamificación	Técnicas Reglas Elementos sorpresa Puntuaciones Lista de objetivos Instrumentos Cuestionario Puzzle Ruleta Trivia Juegos de Mesa	<i>Kahoot</i> <i>Quiz</i> <i>Socrative</i> <i>FlipQuiz</i> <i>Elever</i> <i>@Myclaseg</i> <i>ame</i> <i>Brainscamp</i> <i>e</i> <i>Cerebriti</i> <i>Classcraft</i>

Nota. La gamificación es una estrategia que se relaciona con varios métodos de las metodologías activas.

2.2 RELACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN CON LA LECTURA CRÍTICA-REFLEXIVA.

Si se atiende a la taxonomía de la gamificación propuesta resultará sencillo ejecutarla para alcanzar el conocimiento en diferentes áreas. Ahora, revisemos su aplicación para lograr la lectura crítica-reflexiva. Según el Ministerio de Educación (2016) el objetivo principal del concepto curricular de lectura es lograr que los estudiantes estén dispuestos e interactúen de manera autónoma con textos escritos y, de esta manera, puedan resolver diversas tareas como: extraer información, inferir, interpretar o reflexionar.

Sin embargo, en el quehacer educativo, esto no se cumple a cabalidad, por un lado, el proceso de lectura resulta repetitivo, tedioso e incluso cansado debido al encierro, en el aula en tiempos presenciales, o en la casa en tiempos virtuales y a la escasa búsqueda de herramientas para dinamizar la lectura. Por otro lado, el docente tiende a ser protagonista de la clase y los estudiantes son simples espectadores de una clase magistral.

Este problema puede ser resuelto a través de motivar a la lectura con la gamificación. No obstante, esto no debe entenderse como un proceso panacea o curador de los problemas de la lectura; sino como el elemento motivacional del aprendizaje. De aquí que es importante tanto el proceso lector como su metodología. Las clases deben ser debidamente planificadas en función de aplicar los métodos y herramientas adecuados.

De acuerdo a lo propuesto se presentará categorías de la estrategia de la gamificación que deben atenderse para su aplicación en la motivación de la lectura crítica – reflexiva.

2.3 AMBIENTES PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA LECTURA CRÍTICA - REFLEXIVA MEDIANTE LA GAMIFICACIÓN.

Uno de los aspectos más importantes en la educación es mantener un buen ambiente de aprendizaje para que las actividades alcancen resultados significativos. “La gamificación en la educación y la formación tendrá como finalidad modificar los comportamientos de los alumnos para el resultado de la acción educativa o formativa” (Teixes, 2015, p. 100).

Esto lo confirma Ausubel, quien dice que la significación es el proceso mismo que el estudiante pone en juego para aprender y que aborda elementos, factores, condiciones y tipos, que garantizan la adquisición de conocimientos (Rodríguez, 2004). Además, Pozo (1989) reitera a la teoría del aprendizaje significativo “como una teoría cognitiva de reestructuración; se trata de una teoría psicológica que se construye desde un enfoque organicista del individuo y se centra en el aprendizaje generado en un contexto escolar. Es decir, una teoría constructivista, ya que es el propio individuo-organismo el que genera y construye su aprendizaje” (como se citó en Rodríguez, 2004, p. 2 - 3).

Entonces, para hablar de un aprendizaje significativo se debe tomar en cuenta los ambientes de aprendizaje que “corresponden a los espacios en los que se van a desarrollar las actividades de aprendizaje, éstos pueden ser de tres tipos: áulico, real y virtual” (Rodríguez, 2019, p. 3). Cuando hablamos de una actividad lectora crítica - reflexiva, deseamos que estos espacios estén contextualizados, para que los estudiantes no solo lean textos, sino que se sientan parte de ellos, por lo tanto, los espacios serán temáticos.

Entendido que los ambientes son el aula, el contacto real con los sujetos del aprendizaje y el escenario virtualidad, al momento de diseñar o planificar una clase gamificada debemos cuidar de estos aspectos para que el estudiante se sienta contextualizado, integrado y motivado para obtener resultados significativos, de esta manera se creará la historia base de la gamificación.

Otro factor a considerar en una actividad gamificada es la motivación y su tipología. Por un lado, la motivación extrínseca es realizar una actividad para obtener un beneficio de ella. Es decir, el estudiante realiza algo para obtener algo: por ejemplo, estudia para obtener buenas calificaciones; realiza las actividades para no ser amonestado; y de esta manera, responde a los requerimientos cuantitativos de la educación exigidos por la familia, la academia y la sociedad. Bajo esta motivación el aprendizaje no siempre es significativo porque está ligado al aprendizaje tradicional y conductista (Llanga et al., 2019).

Por otro lado, la motivación intrínseca proviene del interior del estudiante, es decir, el aprendiz no necesita recibir recompensas, sino que estudia y trabaja porque desea aprender y desarrollar destrezas y

competencias. Así, “la motivación intrínseca empuja al individuo a querer superar los retos del entorno y los logros de adquisición de dominio hacen que la persona sea más capaz de adaptarse a los retos y las curiosidades del contexto” (Soriano, 2001, p. 9). Por ello, esta motivación permitirá el desarrollo óptimo de la gamificación, ya que, su fin es la superación constante de retos.

Por tanto, los motivadores extrínsecos se enfocan en generar poder, fama, pasar el año, no recibir un castigo, entre otros; mientras que, los intrínsecos actúan para que el alumno realice actividades por placer y superación personal (De Clavijo, 2009).

El objetivo de la gamificación es llegar a la motivación intrínseca generada en un buen ambiente de aprendizaje. De esta manera, la motivación lectora apoyada en la estrategia de la gamificación incentivará a que los jóvenes lean por placer y realicen sus actividades de aprendizaje en un ambiente idóneo.

2.4 TIPOS DE JUGADORES EN CONVERGENCIA CON LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES PARA LA COMPRESIÓN LECTORA.

Hace muchos años se postula que la enseñanza no es lineal ni estándar y mucho menos debe estar dirigida a un solo tipo de estudiante. En la actualidad, el concepto de diversidad se multiplica como resultado del uso de metodologías, estrategias de aprendizaje y herramientas enfocadas a dicha diversidad para lograr un aprendizaje significativo.

Por otro lado, para González, et al., (s.f) las personas tienen muchas formas de divertirse y esto, a su vez, indica que tienen muchas formas de aprender en un ambiente gamificado, lo cual, genera diferentes formas de aprendizaje. Las personas quieren ganar, resolver problemas, explorar, trabajar en equipo, reconocimiento social, recolectar, la sorpresa, imaginar, compartir, el juego de roles, la personalización u holgazanear, es decir, tienen diferentes motivaciones y formas para llegar a un objetivo.

Para Sánchez (2015) en su artículo titulado *La teoría de las inteligencias múltiples en la educación*, cita a Howard Gardner quien en su libro *Estructuras de mente* nos presenta siete inteligencias básicas que son: 1) inteligencia lingüística; 2) inteligencia lógico-matemática; 3) inteligencia visual-espacial; 4) inteligencia corporal y cinestésica; 5) inteligencia musical; 6) inteligencia intrapersonal; 7) inteligencia interpersonal; 8) inteligencia naturalista. Todas estas ayudan a entender la diversidad de cada estudiante para así poder satisfacer su tendencia de enseñanza – aprendizaje.

Además, sugiere que la inteligencia es la capacidad para resolver problemas y crear productos en un ambiente que represente un contexto atractivo y de actividad natural. Tomando como punto de partida esta teoría, en los contextos actuales, los estudiantes deben utilizar en conjunto estas inteligencias con el fin de resolver las problemáticas o retos de forma lógica, creativa, reflexiva, o crítica; ya sea de forma

grupal o individual. Por ello, es de suma importancia que el docente planee la gamificación de acuerdo a las inteligencias de los estudiantes y los distribuya según los tipos de jugadores. Para esto, previamente, se podrían realizar encuestas y aplicar test, con el objetivo de conocer los intereses e inteligencias múltiples de los alumnos.

Baldeón et al., (2017) haciendo referencia al trabajo de Marczewski indica la clasificación de seis jugadores dentro de la gamificación y, estos, a su vez, poseen características que deberán irse ajustando a la configuración del estudiante. En la siguiente tabla podemos ver los jugadores y su motivación.

Tabla 3. *Tipos de jugadores*

Tipo de jugador	Motivación	Agente Motivador	Características
Socializador	Intrínseca	Entablar comunicación mediante redes sociales	Son los alumnos que se encargan de generar un status dentro del grupo, por lo tanto, juegan colectivamente. Es decir, más que jugar les interesa desenvolverse en un grupo.
Espíritu libre	Intrínseca	Autonomía	Aquí encontramos dos tipos: los exploradores que no quieren que se les restrinja su trayecto y que son propensos a encontrar errores en el sistema. También están los creadores que buscan la expresión propia y la autonomía.
Triunfador	Extrínseca	Competencia	Se sienten atraídos por las actividades que los enriquecen y en donde pueden demostrar su maestría o dominio.
Filántropo	Intrínseca	Altruismo	Tienen la necesidad de ayudar a los demás. Se sienten atraídos por sistemas que les ayudan a enriquecer a otros y sentir que cumplen con un propósito.
Jugador	Intrínseca y extrínseca	Reconocimiento por jugar	Son los que buscan ver su nombre en los rankings. Disfrutan de la actividad.
Disruptor	Intrínseca y extrínseca	Reformar las cosas en su contexto	Hay quienes buscan mejorar el sistema y otros que buscan destruirlo.

Nota: Cada jugador mantiene una relación con una clase de motivación

Al diseñar una actividad con la estrategia de gamificación es importante indicar que cada jugador tiene una motivación diferente y una atracción hacia una meta determinada. Según Altarriba (2013) estos seis tipos de jugadores se pueden encontrar participando en una misma actividad de gamificación, por lo que al diseñar una actividad se deben tener en cuenta que habrá alumnos que se sientan atraídos por puntos y recompensas, mientras que otros necesitarán de algo más para mantenerse interesados en la actividad.

Las TIC, los elementos del juego, y la gamificación convergen en la construcción de factores motivantes que impulsen la lectura de los estudiantes. Para ello, en la planificación de la clase no se debe descuidar la naturaleza de la gamificación en un diálogo con las metodologías activas, los objetivos, los roles de los alumnos y las inteligencias múltiples. El aprendizaje significativo requiere una comprensión teórica y una organización metodológica, por lo que es necesario tomarse el juego en serio, es decir, construir el aprendizaje para estudiantes activos y capaces de no solo receptor conocimientos, sino de transferirlos y utilizarlos en sus contextos

3 CONCLUSIONES

Tras la revisión de este artículo se ha encontrado las siguientes reflexiones:

Es importante distinguir las acepciones de metodología y método desde su forma base para poder evitar confusiones en los procedimientos racionales y de esta manera poder resolver las dudas existentes por los docentes de una manera sistémica. Entendemos, entonces, que la metodología es la ciencia que estudia los métodos mientras que, el método es el proceso a seguir. Por ello, es importante dentro del campo educativo, al momento de planificar las clases, acogernos a metodologías adecuadas que permitan llegar a un aprendizaje significativo bajo el modelo constructivista y conectivista en el que se enmarca la educación actual.

Por ello, la gamificación debe ser entendida como una estrategia que conjugada con una metodología activa permita motivar al estudiante a construir su conocimiento y guiarse a un aprendizaje significativo al incluir elementos de juego dentro del contexto que no son de entretenimiento como el aula de clase. La gamificación y sus elementos provocan en el estudiante una suerte de querer aprender para entender y contextualizar la dinámica del juego. En este sentido, la gamificación aporta al desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes para la generación de espacios de debate y diálogo frente a un determinado contexto, lo cual se logra a través de la lectura crítica – reflexiva.

También, los ambientes de aprendizaje dentro de la gamificación juegan un rol importante, ya que estos deben estar conformados por una serie de recursos para que los aprendices produzcan una serie de destrezas y competencias.

Finalmente, en los contextos actuales, la educación tiene múltiples realidades y diferentes puntos de aprendizaje. Por ello, a partir de la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner tanto los estudiantes, como el docente, utilizan la tipología de los jugadores para implementar la gamificación, lo que ayudará a resolver las problemáticas o retos de forma lógica, creativa, reflexiva, o crítica; ya sea de forma grupal o individual.

REFERENCIAS

- Altarriba, F. (2013). Tipos de Jugadores en gamificación: Teoría de Bartre. *IEB School*. <https://www.iebschool.com/blog/tipos-jugadores-innovacion/>
- Baldeón, J., Rodríguez, I., Puig, A., y López-Sánchez, M. (2017). Evaluación y rediseño de una experiencia de gamificación en el aula basada en estilos de aprendizaje y tipos de jugador. R. Contreras y J. Eguia, J.(Eds.), *Experiencias de gamificación en aulas*, 95-111. <https://ddd.uab.cat/pub/pub/l1ibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Cobo Gonzales, Gonzalo y Valdivia, S. (2017). Aprendizaje basado en proyectos. *Proyecto de Innovación Educativa y Desarrollo Curricular*, 24, 11. <https://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/08/5.-Aprendizaje-Basado-en-Proyectos.pdf>
- De Clavijo, B. (2009). La motivación en el aula. Funciones del profesor para mejorar la motivación en el aprendizaje. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/BELLEN_AVARRETE_1.pdf
- Diez M. (2007). Qué es y qué no es. *Revista Investigación y Educación En Enfermería*, XXV(1), 14–17. <https://www.redalyc.org/pdf/1052/105215404001.pdf>
- Duque, P. (2019). Incidencia de la metodología gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ecuaciones cuadráticas, en el décimo año EGB, de la Unidad Educativa Municipal Calderón, del Distrito Metropolitano de Quito, en el año lectivo 2018-2019 (Bachelor's thesis, Quito: UCE). <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/18462?mode=full>
- Fidalgo, Á., Sein-Echaluce, M., y García, F. (2018). *Del método del Aula Invertida al Aprendizaje Invertido*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2081943>
- Foncubierta, J. M., Rodríguez, C. (2016). Didáctica de la gamificación en la clase de español. *Edinumen*. https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf
- Granados, G. (2020). Revisión teórica de herramientas metodológicas aplicadas en la investigación criminológica. *Derecho y Cambio Social*, (59), 501-511. <https://lnx.derechocambiosocial.com/ojs3.1.14/index.php/derechocambiosocial/article/view/261>
- González, C., Collazos, C., Mora, A., Aciar, S. y Hernández, B. (s.f). Modelo unificado de estilos de aprendizaje y perfiles de jugador para la creación de un recomendador de actividades de Moodle. https://download.moodle.org/docs/es/1.9.4_usuario_alumno.pdf
- Llanga, E., Silva, M., y Vistin Remache, J. (2019). Motivación extrínseca e intrínseca en el estudiante. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/09/motivacion-extrinseca-intrinseca.html>
- March, F. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. Universidad politécnica de Valencia. *Educatio siglo XXI*: 35-56. <https://revistas.um.es/educatio/article/download/152/135>

- Meza, A. (2013). Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. *Propósitos y representaciones*, 1(2), 193-212. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5475212.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria Subnivel Educación General Básica Superior. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Superior.pdf>
- Peña, L. A. P., y Naranjo, L. M. J. (2015). Metodología activa en la construcción del conocimiento matemático. *Sophía*, (19), 291-314. <https://revistas.ups.edu.ec/index.php/sophia/article/view/19.2015.14>
- Rodríguez, H. (2019). Ambientes de aprendizaje. *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*. <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n4/e1.html>
- Rodríguez, L. (2004). La teoría del aprendizaje significativo. In *Proceedings of the First International Conference on Concept Mapping* (Vol. 1), pp. 535-544.
- Sánchez, L. (2015). La teoría de las inteligencias múltiples en la educación. Investigación, *Universidad Mexicana*. https://unimex.edu.mx/Investigacion/DocInvestigacion/La_teor%C3%ADa_de_las_inteligencias_m%C3%BAltiples_en_la_educacion.pdf
- Soriano, M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Univiversidad de Zaragoza*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/209932.pdf>
- Suárez, J., Maiz, F., y Meza, M. (2010). Inteligencias múltiples: una innovación pedagógica para potenciar el proceso enseñanza aprendizaje. *Investigación y Postgrado*, 25(1), 81-94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5330850>
- Tecnológico Monterrey. (s.f). El taller básico de Capacitación en Estrategias y Técnicas Didácticas es parte del PDHD. *Dirección de investigación y Desarrollo educativo*. http://sitios.itesm.mx/va/dide/documentos/inf-doc/Est_y_tec.PDF
- Teixes Argilés, F. (2015). Gamificación: motivar jugando. UOC. <https://elibro.net/es/ereader/bibliounae/57871?page=100>
- Torres, L. C. (2020). *La gamificación como metodología de innovación educativa*. marzo, 164–175. <https://www.eumed.net/actas/20/educacion/13-la-gamificacion-como-metodologia-de-innovacion-educativa.pdf>
- Valle, A., Cabanach, R. G., González, L. M. C., y Suárez, A. P. F. (1998). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. *Revista de psicodidáctica*, (6), 53-68. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf>
- Zamarreño, G., y Ruiz Romero de la Cruz, E. (2018). El Storytelling como herramienta para la construcción del relato transmedia en la enseñanza de la Historia Económica y el Ma In *Comunicación digital en entornos múltiples* (pp. 61–73). https://www.researchgate.net/publication/329029230_El_Storytelling_como_herramienta_para_la_construccion_del_relato_transmedia_en_la_ensenanza_de_la_Historia_Economica_y_el_Marketing

Zichermann, G. (2011). *Gamification - The New Loyalty*. <https://vimeo.com/25714530>

Estrategia, gamificación, lectura crítica – reflexiva, metodologías activas, motivación.