

Perspectivas de estudiantes universitarios en la aplicación de estrategias de gamificación

LUCÍA SIMBA, JOHANNA GARRIDO Y MARIELA PILLAJO

RESUMEN: La presente investigación se enfoca en la aplicación de estrategias de gamificación en la plataforma virtual Moodle, con estudiantes universitarios. Al implementar estrategias de gamificación las clases son más interactivas, se profundiza en temas esenciales y se realizan ejercicios prácticos acordes a los que experimentan en la cotidianidad de los procesos de enseñanza aprendizaje. Este estudio se centró en una investigación descriptiva, con el objetivo de comprender las percepciones de estudiantes universitarios en el uso de estrategias gamificadas, por tanto, se aplicó un cuestionario semiestructurado. Los resultados muestran la importancia de gamificar las clases en el ámbito educativo universitario, permitiendo el aprendizaje de contenidos educativos mediante mecánicas de juego.

PALABRAS CLAVE: Educación superior; Ludificación, Motivación; Aprendizaje colaborativo.

HISTORIA DEL ARTÍCULO: Recibido: 17–diciembre–2018 | Aceptado: 14–enero–2019.

INTRODUCCIÓN

El uso de la tecnología en la educación superior de América Latina ha generado grandes cambios, pasando de un paradigma educativo, en donde los estudiantes se limitaban a estar en silencio y escuchar las exposiciones magistrales de los profesores, a otro donde aprender significa participar e interactuar entre pares y con el profesor (Pascuas et al 2017). En este sentido, el entorno virtual ofrece múltiples oportunidades para que los profesores muden el uso de estrategias tradicionales, al uso de estrategias innovadoras mediante la interacción con la tecnología (Villalustre y del Moral 2015).

Al hablar de un cambio, se puede hablar de la gamificación entendiéndose como mecánicas de juego, estrategias para involucrar a las personas, resolver problemas, despertar el interés por aprender. Se le considera al juego como una alternativa para complementar los procesos de enseñanza aprendizaje, pues a través del aumento de participaciones y mediante una serie de dinámicas interactivas permiten generar interés y motivación para alcanzar los objetivos educativos (Lozada y Betancur 2015).

El presente trabajo da a conocer una experiencia educativa, centrándose en analizar las perspectivas de estudiantes universitarios al utilizar la plataforma virtual Moodle con estrategias gamificadas, Si bien es cierto dentro del ámbito de educación superior se han realizado varios estudios sobre la importancia de implementar estrategias gamificadas este estudio se destaca por la significación que tiene para el docente, conocer los discernimientos de los estudiantes sobre estrategias de gamificación, para tomar en consideración los factores

Sandra Lucía Simba Paucar (✉)
Escuela Fiscal Mixta «Aviación del Ejército». Ministerio de Educación, Ecuador
lucy-san1@hotmail.com



sociales y ambientales que favorecen la motivación intrínseca e incrementar el deseo por aprender (Agila, Jara, y Sarango 2016).

MÉTODO

La investigación fue realizada en la Universidad de las Fuerzas Armadas- ESPE, los participantes fueron 43 alumnos de la Carrera de Educación Infantil, que cursaban la asignatura de Psicología del Desarrollo Infantil. El estudio estuvo orientado bajo una investigación descriptiva con un enfoque mixto, para la recogida de datos se aplicó un cuestionario semiestructurado, compuesto por ocho preguntas de tipo cerradas y abiertas. Los datos cuantitativos se trataron mediante un análisis estadístico, presentado en diagramas de barras, mientras que en los cualitativos mediante un análisis de contenido.

LA GAMIFICACIÓN EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO

La gamificación en el ámbito educativo universitario, permite crear experiencias de aprendizaje, mediante prácticas de juego, se orienta a motivar e implicar a los estudiantes a alcanzar objetivos educativos, a través de la introducción de distintos elementos, semejantes a las propuestas en juegos como recolección de puntos, niveles, actividades creativas, convirtiendo el proceso educativo el algo más atractivo, generando el interés y compromiso por aprender (Almonte y Bravo 2016).

En el presente estudio se utilizaron actividades gamificadas mediante la técnica mecánica, donde los estudiantes son recompensados por lograr un objetivo al realizar una determinada actividad, además se podían acumular puntos, ascender de nivel, obtener premios y completar retos, comprometiendo al alumno a utilizar la plataforma. De la misma manera se plantearon actividades con la técnica dinámica con el fin de motivar al alumno a utilizar la plataforma a través de recompensas. La plataforma no se transformó en un juego, sino mediante la utilización los elementos del juego se consiguió un cambio de actitud en los estudiantes universitarios. Como menciona (Borras 2014) el objetivo de la gamificación en el contexto educativo es propiciar un entorno favorable para desarrollar aprendizajes, minimizando el esfuerzo cognitivo y buscando una mayor participación en climas de competitividad, pero también de cooperación.

ENSEÑANZA TRADICIONALISTA Y ENSEÑANZA BASADA EN ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN

La educación en la actualidad demanda cumplir con ciertos requerimientos, para cambiar las formas en que aprenden los estudiantes (Herberth 2016). Por tanto, uno de los principales propósitos de la gamificación es convertir las clases aburridas en acciones de aprendizaje significativo, transformar los contenidos teóricos lineales, en un círculo de aprendizaje ameno en donde se genera en los estudiantes interés y responsabilidad por aprender.

Transformar el aprendizaje homogenizado, en el aprendizaje gamificado, dando un trato individualizado a cada estudiante, cambiar el sistema de evaluación en donde el mayor porcentaje del semestre se basa en una prueba final, a uno compuesto por un pequeño sistema de recompensa mediado por determinadas actividades. (Prieto et al 2014).

VENTAJAS DE LA GAMIFICACIÓN EN EL CONTEXTO EDUCATIVO UNIVERSITARIO

Diseñar e implementar de forma adecuada estrategias de gamificación en el contexto formativo, supone ventajas tanto para los estudiantes como para el profesor entre estas (Almonte y Bravo 2016) mencionan, aumentar la motivación, el grado de compromiso, automatizar procesos y hacer más atractiva la oferta formativa.

Tomando como referencia el rol del estudiante, entre las ventajas se destacan: premiar y reconocer el empeño académico que pone el estudiante durante el abordaje de su proceso formativo; ayuda al estudiante a identificar fácilmente avances y progresos de su propio aprendizaje; favorece mejorar su desempeño, mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras. La gamificación intenta mejorar la comprensión de aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida. Tomando como referencia el rol del docente, entre las ventajas se acentúa que estimula la implementación del trabajo en equipo y de un aprendizaje colectivo, buscando mejorar la dinámica de aprendizaje en el interior del aula, la gamificación permite dosificar el aprendizaje con gran efectividad y motiva al estudiante a esforzarse más por sus resultados académicos (Herberth 2016).

ANÁLISIS DE RESULTADOS

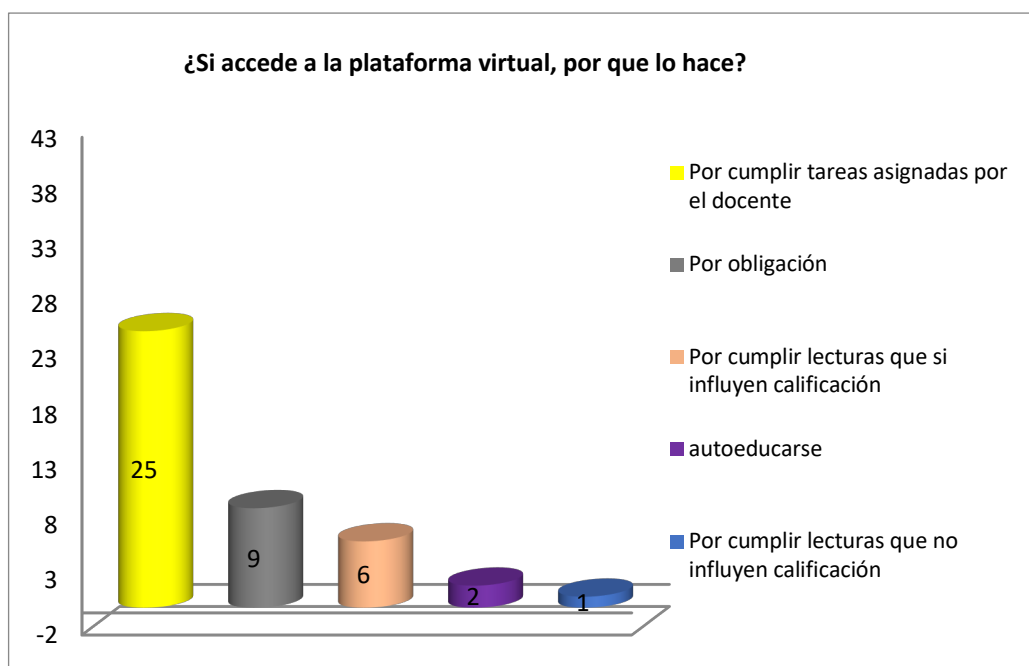


Figura 1. Razones por la que los estudiantes ingresan al aula virtual. Elaboración propia.

Antes de aplicar las estrategias gamificadas entre las razones que más se destacan para ingresar a la plataforma están: acceder para revisar si existe alguna tarea subida por la docente, por obligación y por el hecho de entregar una tarea y recibir una calificación, no se observa una motivación intrínseca o interés por utilizar la plataforma.

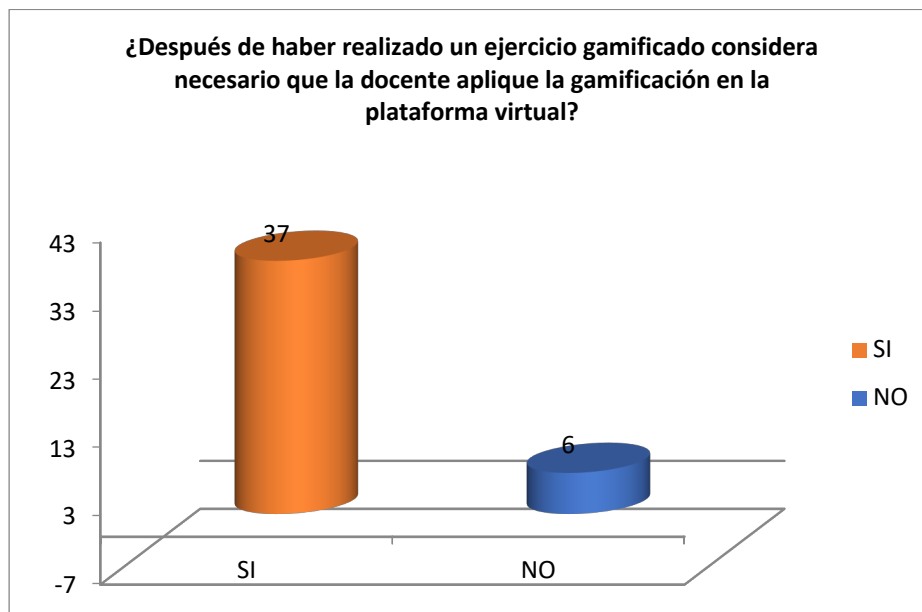


Figura 2. Percepción de los estudiantes al realizar una actividad gamificada. Elaboración propia.

Se muestra que la mayoría de estudiantes, consintieron la aplicación de estrategias gamificadas en el aula virtual, aludiendo que: «Motiva y desafía al estudiante a utilizar la plataforma», «De esta manera las tareas fueron más participativas», «Es una manera divertida y entretenida de adquirir conocimientos», por tanto, se ratifica lo mencionado por (Zichermann y Cunningham 2011) citado por (Foncubierta 2014) a través del uso de ciertos elementos presentes en los juegos, los jugadores incrementan su nivel de dedicación y se implican mucho más en la actividad, la gamificación ayuda a motivar a los alumnos. Sin embargo, un menor porcentaje de alumnos mencionaron que no consideran necesario se aplique la gamificación en de aula virtual aludiendo a la presión que ejerce el realizar las actividades y a la limitación del acceso a internet.

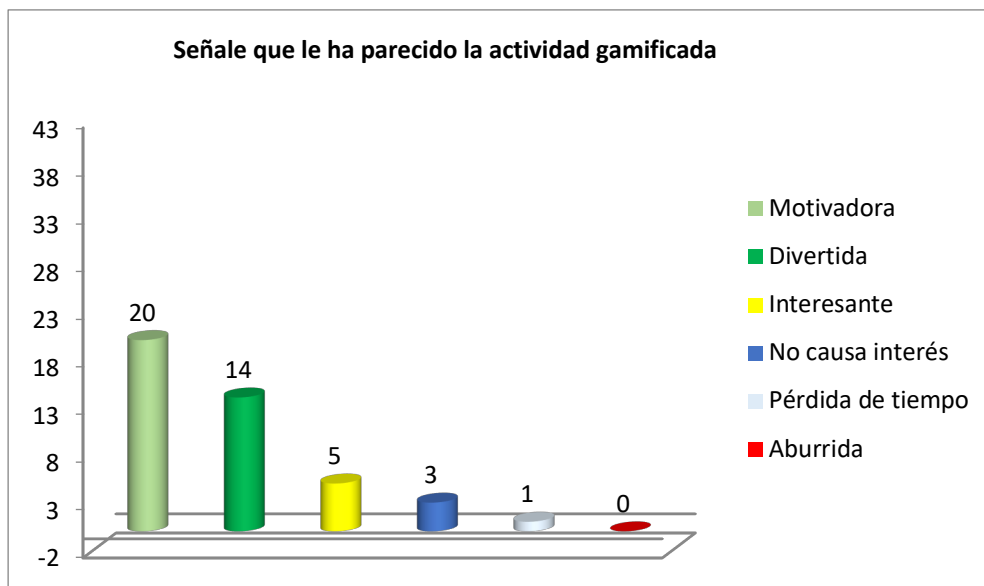


Figura 3. Percepción de los estudiantes sobre una actividad gamificada. Elaboración propia.

De acuerdo a los resultados el mayor porcentaje de estudiantes mencionan que la actividad fue motivadora, divertida y en un menor porcentaje se evidencia, que no causo interés y fue una pérdida de tiempo, se puede reflexionar que las actividades gamificadas, no deben ser muy fáciles para aburrir a los alumnos, ni muy complicadas para causar estrés, por lo tanto se debe tener un punto de equilibrio que permita enganchar a los estudiantes, mantener la motivación y priorizar en temas esenciales y ejercicios prácticos

CONCLUSIONES

Es importante que el docente universitario reconozca que lo valioso de aprender, no está en la cantidad o acumulación de temas o contenidos a enseñar, los cuales la mayoría de veces siguen una secuencia específica y estricta, lo verdaderamente valioso se encuentra enmarcado en la calidad de aprendizajes, competencias y resultados de aprendizajes que deben ser adquiridos, en esencializar el currículo, por tanto uno de los caminos para alcanzar lo descrito es mediante la implementación de estrategias de gamificación, que permiten combinar interacciones en línea e interacciones presenciales, de esta manera se enriquecen las experiencias educativas, las clases se vuelven más participativas y se logra profundizar en temas que requieren mayor interés, a la vez se atiende a las necesidades y requerimientos que demandan los estudiantes, porque la intención de la gamificación implica la participación voluntaria, para la ejecución de las actividades lúdicas propuestas, la cual permite crear conductas colaborativas y competitivas entre los estudiantes. Desde esta perspectiva se considera que este estudio fue innovador, porque permitió que los estudiantes experimenten por primera vez el uso de estrategias gamificadas, destacando ser una estrategia formativa transformadora, distinta a las empleadas comúnmente en donde se dedica sesiones de tiempo prolongado para resolver las actividades propuestas, las mismas que carecen de interacción, participación y causan aburrimiento.

REFERENCIAS

- Agila, Martha, Jara, Dunia y Sarango, Celia (2016). «Entornos gamificados: un contexto de aprendizaje activo». *Internacional Institute of Informatics and Systemics* 8, no. 1: pp. 256–259. <http://www.iiis.org/CDs2016/CD2016Summer/papers/XA995ZT.pdf>
- Almonte, Mario y Bravo, Javier (2016). «Gamificación y e-learning: estudio de un contexto universitario para la educación de su diseño». *Tecnología, ciencia y educación* 4: pp. 52–60. <http://tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/78>
- Lozada, Carolina y Betancur, Simón (2016). «La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática». *Revista Ingenierías Universidad de Medellín* 16, no. 31: pp. 97–124. doi: 10.22395/rium.v16n31a5.
- Pascuas, Yois, Vargas, Edgar y Muñoz, Juan. (2017). «Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura». *Innovación Educativa* 17, no. 75: pp. 63–80. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179454112004>.
- Villalustre, Lourdes y del Moral, María Esther (2015). «Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios». *Digital Education Review* 27, no. 1: pp. 13–31. <http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/11591/pdf>.



SANDRA LUCÍA SIMBA PAUCAR
Escuela Fiscal Mixta «Aviación del Ejército».
Ministerio de Educación, Ecuador
(✉) lucy-san1@hotmail.com
iD <https://orcid.org/0000-0002-6005-5252>

JOHANNA ELIZABETH GARRIDO SACÁN
Universidad Nacional de Educación, Ecuador
(✉) johannagarrido282@gmail.com
iD <https://orcid.org/0000-0003-2245-0873>

MARIELA ALEXANDRA PILLAJO TUFÍÑO
Universidad Nacional de Educación, Ecuador
(✉) mariela.pillajo@unae.edu.ec
iD <https://orcid.org/0000-0001-5509-2940>