

METODOLOGÍAS ACTIVAS

GAMIFICACIÓN

GUIA PARA EL DOCENTE



UNAC
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA
COLOMBIA





Corporación Universitaria Adventista. Dirección de Investigación

Metodología activa gamificación: Cartilla para docentes / Dirección de Investigación. 1 edición. -

Medellín: Editorial SEDUNAC Corporación Universitaria Adventista; 2024.

33 páginas: 21,6x29,7 cm

ISBN: 978-628-96344-6-4 (versión electrónica)

1. Enseñanza. 2. Aprendizaje Significativo. 3. Metodologías activas.

SCDD 370

Autores©

Mg. MILTON ANDRÉS JARA RAMÍREZ

Mg. ELIZABETH BARRADA SOTO

Corporación Universitaria Adventista©

Sello Editorial SedUnac©

ISBN: 978-628-96344-6-4

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA

Rector

PhD. JUAN CHOQUE FERNÁNDEZ

Vicerrector Académico

PhD. MÓNICA CASTAÑO MEJÍA

Director Investigación

PhD. EDGARDO JAVIER RAMOS

Editor

Mg. HECTOR FABIAN PALACIOS

Sello Editorial SedUnac

editorialinvestigacion@unac.edu.co

Corrección de texto: Dr. ENOC IGLESIAS

Diagramación: ELIZABETH BARRADA SOTO

Carátula: Canva Pro

1a edición: Julio de 2024



Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en sistema recuperable o transmitida en ninguna forma o por medio electrónico, mecánico, fotocopia, grabación, u otro, sin haber citado la fuente. Los conceptos expresados en este documento son responsabilidad exclusiva de los autores y no necesariamente corresponden con los de la Corporación Universitaria Adventista. La editorial se adhiere a la filosofía de acceso abierto. Esta obra está licenciada bajo los términos de la Atribución 4.0 de Creative Commons (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>), que permite a otros compartir, copiar, distribuir y transmitir el trabajo original, siempre y cuando se dé crédito al autor o autores originales y a la fuente <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

MÓNICA CASTAÑO MEJÍA

Vicerrectoría Académica

MILTON ANDRÉS JARA RAMÍREZ

Oficina de Asesoría Pedagógica y Curricular

MILTON ANDRÉS JARA RAMÍREZ

ÁNGELA CRISTINA MONTOYA BEDOYA

OVNISET HERNÁNDEZ PATERNINA

Investigadores

“La respuesta cerebral es más beneficiosa cuando se sabe que determinada acción tendrá una recompensa y todavía más cuando esta recompensa es incierta (mantiene la emoción durante más tiempo)”

Paul Howard-Jones

Elaborado por: Elizabeth Barrada Soto

Todos los derechos reservados del estatuto de propiedad intelectual, artículo 23 de la Corporación Universitaria Adventista.

© Copyright

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA

NOMBRE

CIUDAD Y PAÍS

DOCENTE

NOMBRE

CONTACTO

ASIGNATURA

PROGRAMA / NIVEL

FECHA DE APLICACIÓN

6 **CONTEXTUALIZA**
Descripción
Características
Objetivos
Aprendizajes
Actores
Ventajas de su uso
Aplicación en la virtualidad

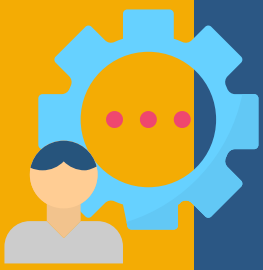
13 **PREPÁRATE**
Escenarios
Planeación
Tipos de actividades
Acuerdos
Evaluación

24 **ORIENTA**
Pasos y aspectos relevantes

26 **REFLEXIONA**
¿Qué funcionó muy bien?
¿Qué se puede hacer para que sea mejor en la próxima ocasión?
¿Cuáles fueron mis aprendizajes?

28 **REGISTRA EVIDENCIAS**
Bitácora

32 **PROFUNDIZA**
Bibliografía



CONTEXTUALIZA

Descripción

La gamificación es una metodología pedagógica, que busca hacer de la enseñanza y sus procesos una experiencia que motive tanto a docentes como estudiantes a compartir espacios de enseñanza diferentes, haciendo uso de la lúdica como medio conductor para crear en los estudiantes aprendizajes significativos, por medio de juegos dirigidos con un sentido pedagógico y formativo, esto hace que los espacios educativos y los procesos de enseñanza aprendizaje se tornen en experiencias divertidas, dejando de lado la enseñanza tradicional.

Para la Corporación Universitaria Adventista se define la gamificación como un proceso estratégico que permite convertir elementos educativos dentro del proceso de enseñanza, que inciten y motiven a través de la lúdica a un aprendizaje significativo, al mismo tiempo que considera los elementos esenciales de los factores psicocognitivos de los estudiantes en el aula.

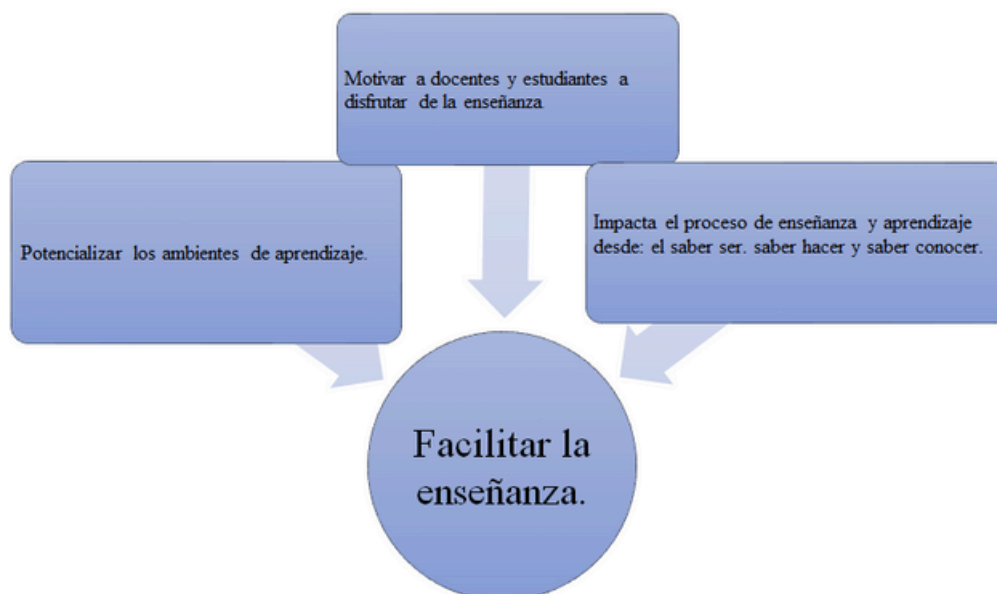
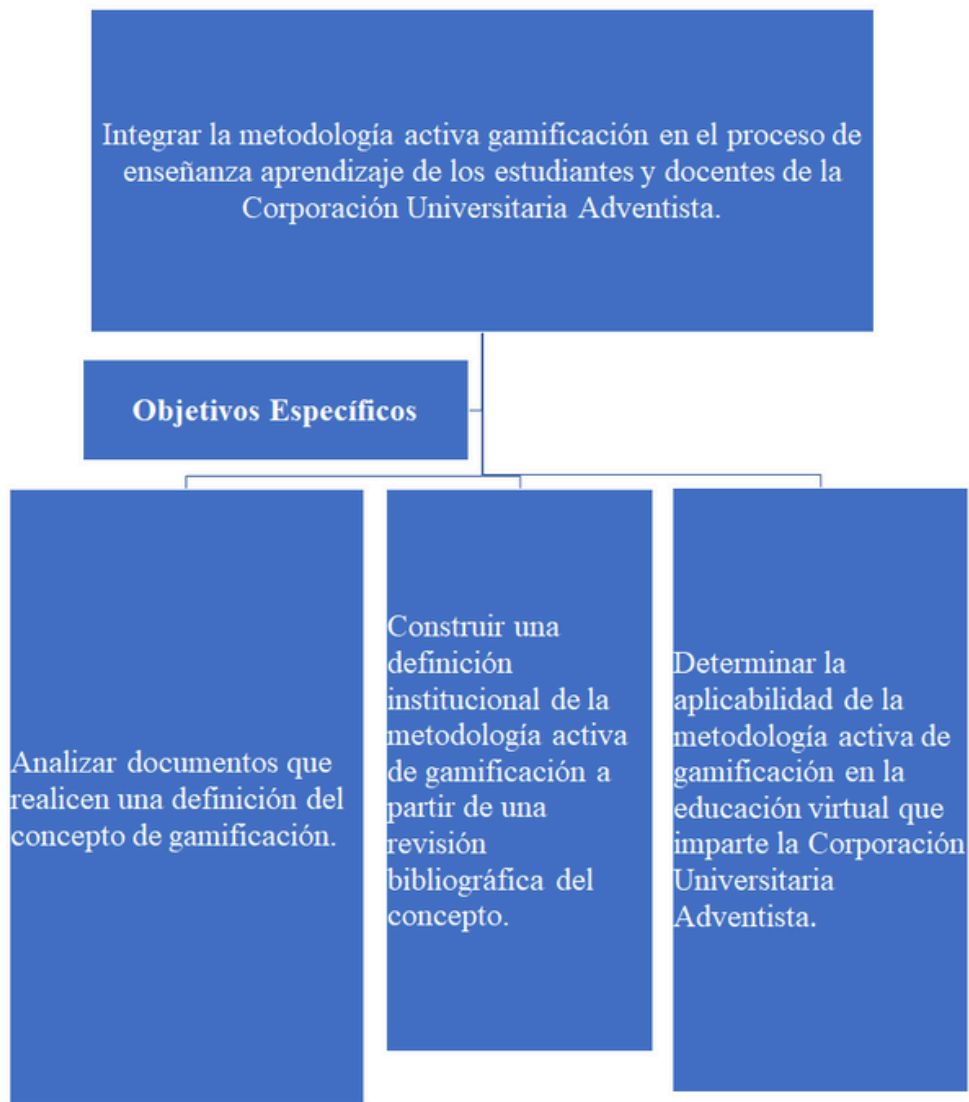


Características

“La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas” (Zichermann y Cunningham, 2011; Werbach y Hunter, 2012).

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.

Objetivos



Aprendizajes



Aprendizaje cooperativo

El éxito de aplicar la gamificación consiste en la creación de un ambiente cooperativo entre los participantes que se encuentran comprometidos con la actividad. La gamificación logra una óptima implicación por parte de los sujetos, se crea un clima de cooperación donde se persigue la consecución de objetivos comunes (Villalustre y Del Moral, 2015).

Aprendizaje colaborativo

La gamificación puesta en práctica se convierte en un gran instrumento de aprendizaje facilitando el trabajo colaborativo en los estudiantes. Hamari, Koivisto y Sarsa (2014) indican que la gamificación tiene múltiples beneficios y que gracias a su utilización aumenta el compromiso de los participantes en la actividad.





Aprendizaje activo

Los estudiantes que se involucran de manera activa en las tareas asignadas por el docente logran desarrollar la creatividad, la imaginación y el pensamiento lógico. “Aprender haciendo”, apoyándose en lo digital y relacionándolo con el juego, hace que el alumnado perciba las actividades como motivantes, involucrándose activamente (Mayer, 2005).

Aprendizaje significativo

La gamificación facilita la adquisición de nuevos conocimientos de forma significativa, produce una retención más duradera de la información. Según, Ausubel et al (2016), considera que “el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando”, la motivación es un factor primordial encontrado en las definiciones anteriores, la gamificación en las aulas permite animar a los estudiantes de manera activa en su progreso y comportamiento para alcanzar el conocimiento.



Actores

El profesor

El docente debe efectuar tareas innovadoras y creativas para captar la atención de los estudiantes facilitando el aprendizaje y la comprensión de los contenidos. Por medio del juego los estudiantes participan de manera voluntaria y se mantienen motivados. “la gamificación es un recurso valioso que los profesores deben tener en cuenta para motivar y crear esas rutinas que los estudiantes necesitan” (Orejudo, 2019).



Los estudiantes

Los estudiantes aprenden jugando y profundizando de manera individual los contenidos teóricos logrando una mayor motivación por el aprendizaje de nuevos conocimientos y habilidades. Las actividades gamificadas provocan en los estudiantes altas dosis de motivación, de ahí que el alumnado se incline por realizar actividades lúdicas frente a actividades tradicionales (Zepeda et al, 2016).



Ventajas de su uso

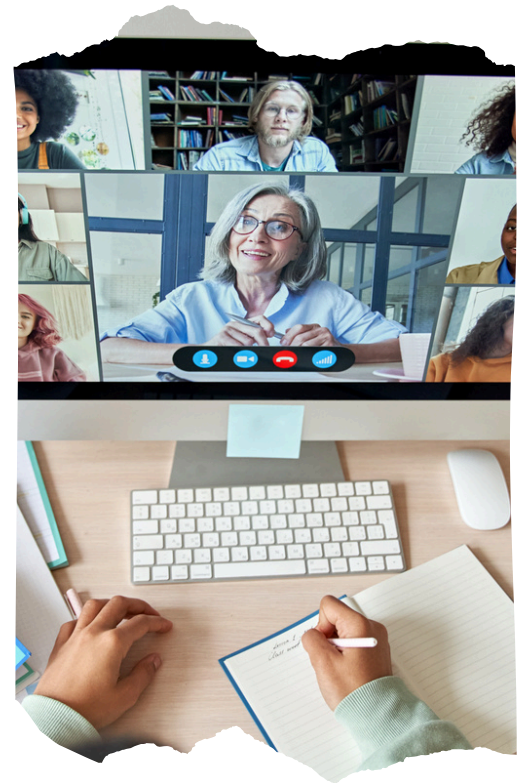
Siendo este un proceso muy estratégico que permite convertir puntos educativos dentro del procedimiento de enseñanza, Ayuda a que se motiven a través de este sistema y, así lograr un objetivo final que debería tener cada uno.

El uso de la tecnología ayuda a la información y la comunicación de los estudiantes por medios juegos dinámicos en la red.



Aplicación en la virtualidad

Actualmente por medio de las tecnologías de la información y la comunicación TIC, la educación ha tenido gran avance. El surgimiento de redes sociales, y dispositivos móviles digitales ha facilitado la aplicación de los juegos en áreas donde no necesariamente existe un juego como tal conocido como gamificación. Hoy en día, la era digital ha marcado grandes cambios en las diversas áreas para aumentar la motivación y compromiso en las personas (Groh, 2012; Reiners y Wood, 2015).



La gamificación representa una nueva forma de hacerlo. Para la aplicación de la metodología en la virtualidad, es necesario el uso de plataformas y aplicaciones que contribuyan a la interacción dinámica entre el docente y el estudiante.

Aspectos importantes a tener en cuenta:

Es importante el desarrollo de un software que permita acceder a los estudiantes a diferentes sitios web por medio la plataforma Moodle como herramienta de gestión de aprendizaje (LMS) para la creación de cursos y sitios web a través de internet, donde ellos puedan verificar sus avances en los contenidos obteniendo premios, niveles y recompensas.

Se recomienda usar Kahoot ya que es una herramienta de aprendizaje digital basada en el juego que permite realizar actividades dinámicas en el aula permitiendo la participación activa del estudiante. De igual manera los docentes puedan administrar, desarrollar y evaluar de manera sistematizada las actividades planteadas para el logro de los objetivos de enseñanza aprendizaje.



PREPÁRATE

“Las estrategias basadas en juegos serios que plantean retos colaborativos para llegar a soluciones de consenso no solo son interesantes desde un punto de vista de democracia ciudadana, sino que a nivel educativo aumentan la motivación del estudiante y por consiguiente su rendimiento académico”. (Fonseca et al, 2016, Hjorth y Wilensky, 2014)



La gamificación enfocada de forma correcta en el aprendizaje renueva el compromiso del estudiante por obtener un buen rendimiento académico por medio de una aplicación dinámica del juego entre docente y estudiante.

Se debe utilizar herramientas en pro de construcción de manera dinámica, de esta manera el profesor puede identificar cambios en estudiantes y tomar acción a partir de las mismas.

Creando una clase dinámica se puede medir el desempeño académico de cada estudiante. Le será mas fácil a un docente identificar muchos problemas de manera general en los estudiantes si se llega a formar una gamificación de forma correcta.

Escenarios

¿Qué temas de la asignatura abordarás con el uso de la gamificación?

Planeación previa

Defina los objetivos de aprendizaje o las competencias que espera que los estudiantes desarrollen con la aplicación de la metodología

“La gamificación educativa es la encargada de crear propuestas de aprendizaje atractivas e ingeniosas que potencien la resolución de retos planteados” (Lee y Hammer, 2011).

Define los resultados de aprendizaje que quiere obtener

Elige la herramienta gamificadora, escriba el nombre y describa las principales características por las que es útil para su clase

Acuerdos

Preestablece algunos acuerdos que pondrás a consideración de los estudiantes con el fin de lograr el buen desarrollo de las actividades. Luego añade aquellos acuerdos a los que llegues de manera consensuada con los estudiantes y otros que puedan surgir en el camino.

En estos acuerdos puedes incluir consecuencias por el desacato del acuerdo.

ACUERDOS DE COMPORTAMIENTO Y CONVIVENCIA

ACUERDOS DE CARÁCTER TÉCNICO Y ACADÉMICO

Evaluación



El aprendizaje es una de las capacidades que se pueden potencializar mediante metodologías que ayuden a su estimulación, “la gamificación puede ser una estrategia de gran alcance que promueva la educación entre las personas y un cambio de comportamiento” (Lee et al, 2013), no solo alcanzando las áreas cognitivas de los estudiantes, sino los factores que influyen directamente en el comportamiento y la conducta.

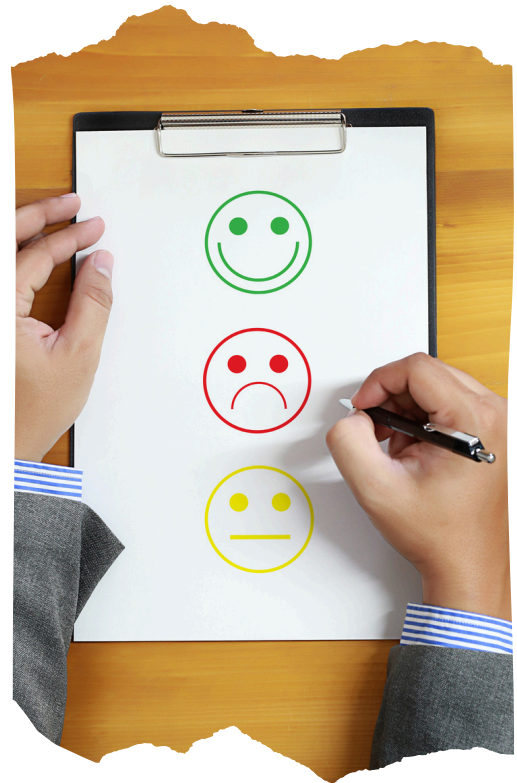
Evaluar mediante los logros en el proceso de la gamificación, permite generar en los educandos cierta satisfacción en el desarrollo de las actividades, la estimulación de las facultades psicoemocionales son determinantes al momento de generar un aprendizaje que llega a permanecer en el tiempo.



Elementos en tener en cuenta en la evaluación

Dentro del proceso evaluativo, deben considerarse los siguientes elementos, según lo mencionado por Oliva (2016):

1. Premiar y reconocer el empeño académico que pone el estudiante durante el abordaje de su proceso formativo.
2. El proceso de evaluación debe identificar fácilmente los avances y progresos de su propio aprendizaje.
3. La gamificación como estrategia metodológica intenta proponerle al estudiante una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida, debido al cambio de paradigma.



La evaluación educativa de la metodología de la gamificación debe ser objetiva, siendo flexible para considerar los factores lúdicos para la construcción de los elementos que se van a tener en cuenta en el proceso de evaluación, esto implica desarraigar los conceptos.

Evaluación



Teniendo en cuenta las explicaciones anteriores, defina los diferentes aspectos de la evaluación:

Momentos

Aspectos a reconocer

Retos y reglas que se deben cumplir

Niveles que el estudiante debe alcanzar



ORIENTA

Después de haber definido todo el proceso a seguir por medio del desarrollo de las secciones "Contextualiza" y "Prepárate" de esta guía, orienta a los estudiantes en el paso a paso para la aplicación de la gamificación, este incluye la explicación de las mecánicas, dinámicas y técnicas.



Lee muy bien la sección "Participa" de la guía del estudiante, con el fin de contextualizar en la forma como esta está estructurada.

MOTIVACIÓN

Presenta a los estudiantes las ventajas de aplicar esta metodología así:

- Permíteles explorar la sección de contextualiza de la guía del estudiante y realiza una actividad por medio de la que puedan compartir sus apreciaciones.

Recursos

Guía del docente y del estudiante sección "Contextualiza".

CREACIÓN DE EQUIPOS Y COMUNICACIÓN DE NORMAS

Conforma los equipos de trabajo y permite a los estudiantes:

- Crear equipos de trabajo
- Identificarse de alguna forma: con un nombre, un color, un símbolo
- Asignar roles a cada miembro del equipo

Da espacio para que los estudiantes registren la información del equipo en la página "Mi equipo" de la sección "Prepárate" de sus guías.

Presenta a los estudiantes la propuesta de acuerdos que has elaborado en la sección "Prepárate". Permite a los estudiantes proponer otros acuerdos y las consecuencias del no cumplimiento si así lo considera pertinente, a demás da espacio para el registro de acuerdos en la página correspondiente de sus guías.

Brinda un espacio para que los estudiantes puedan establecer sus propios acuerdos de equipo y los registren.

ORIENTACIÓN SOBRE LA UTILIZACIÓN DE LA METODOLOGÍA

Presenta en este momento las instrucciones que describiste en la sección de "planeación" y los elementos claves que tendrás para la "evaluación", con el fin de que el estudiante sepa cómo avanzar en el proceso y que se tendrá en cuenta a la hora de medir los aprendizajes alcanzados.

APLICACIÓN Y CONCLUSIÓN DE LA ACTIVIDAD

Dirige la actividad gamificada y una vez finalizada, permite a los estudiantes diligenciar la sección de "participa" con el fin de documentar su experiencia y de evaluar la utilidad de la metodología para su aprendizaje.



Reflexión de aprendizaje

La gamificación en la enseñanza es un paso adelante en la innovación educativa. El juego puede no involucrarse de forma aislada o como un distractor dentro del aula, sino como una metodología que transversalice los fundamentos del proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, se considera que las “experiencias de gamificación se pueden llevar a cabo desde las aulas de infantil a las aulas de educación superior y, con ellas, se pretende lograr un aprendizaje significativo apoyándonos en la experimentación motivada y voluntaria” (Lázaro, 2019), los ambientes universitarios son un gran escenario para que se puedan abrir espacios en donde la gamificación se implemente de una forma consciente y constructiva.



Diligencia esta sección y permite a los estudiantes diligenciar la suya en sus respectivas guías



¿Qué funcionó muy bien?

¿Qué se puede hacer para que sea mejor en la próxima ocasión?

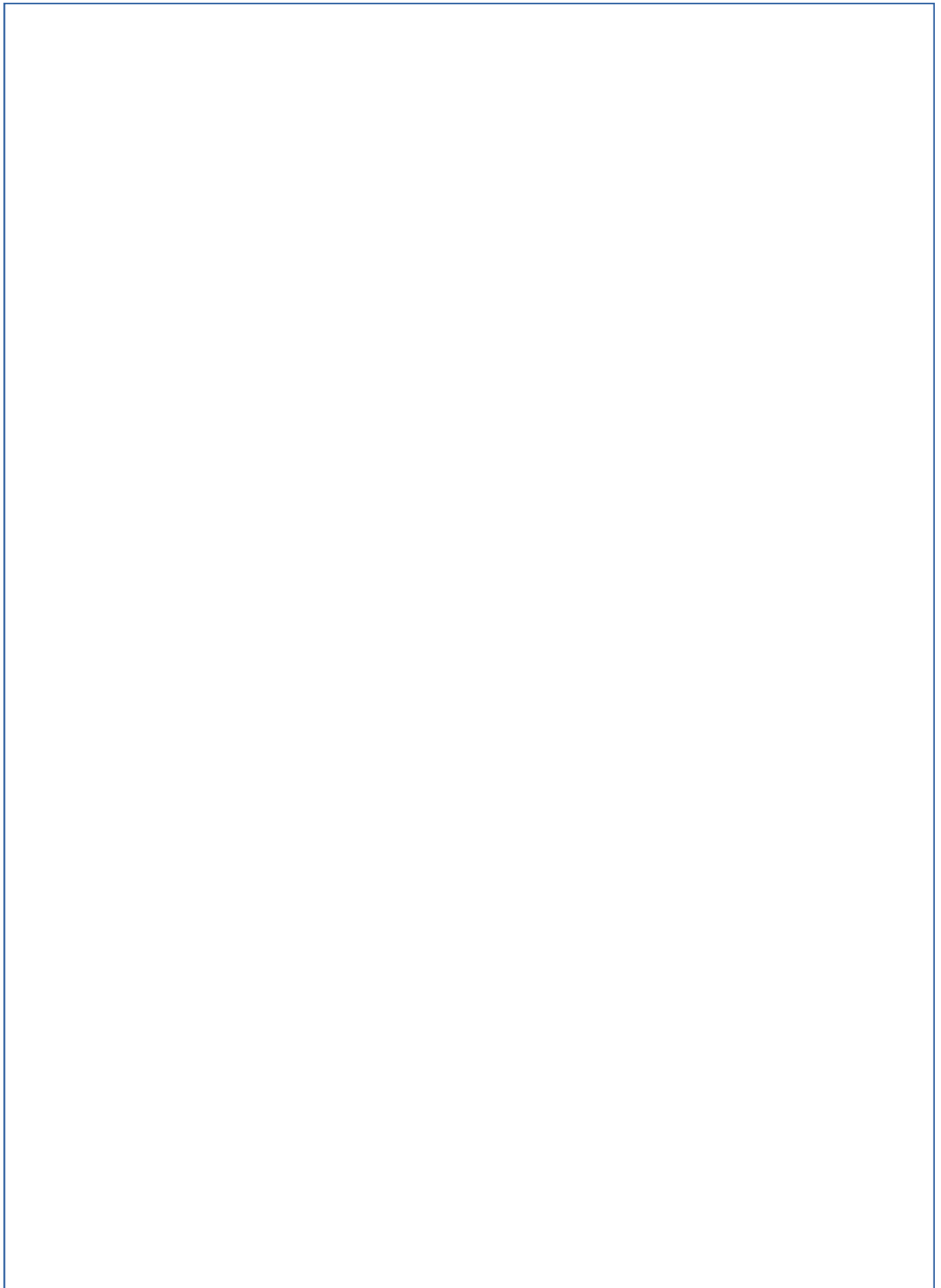
¿Cuáles fueron mis aprendizajes?

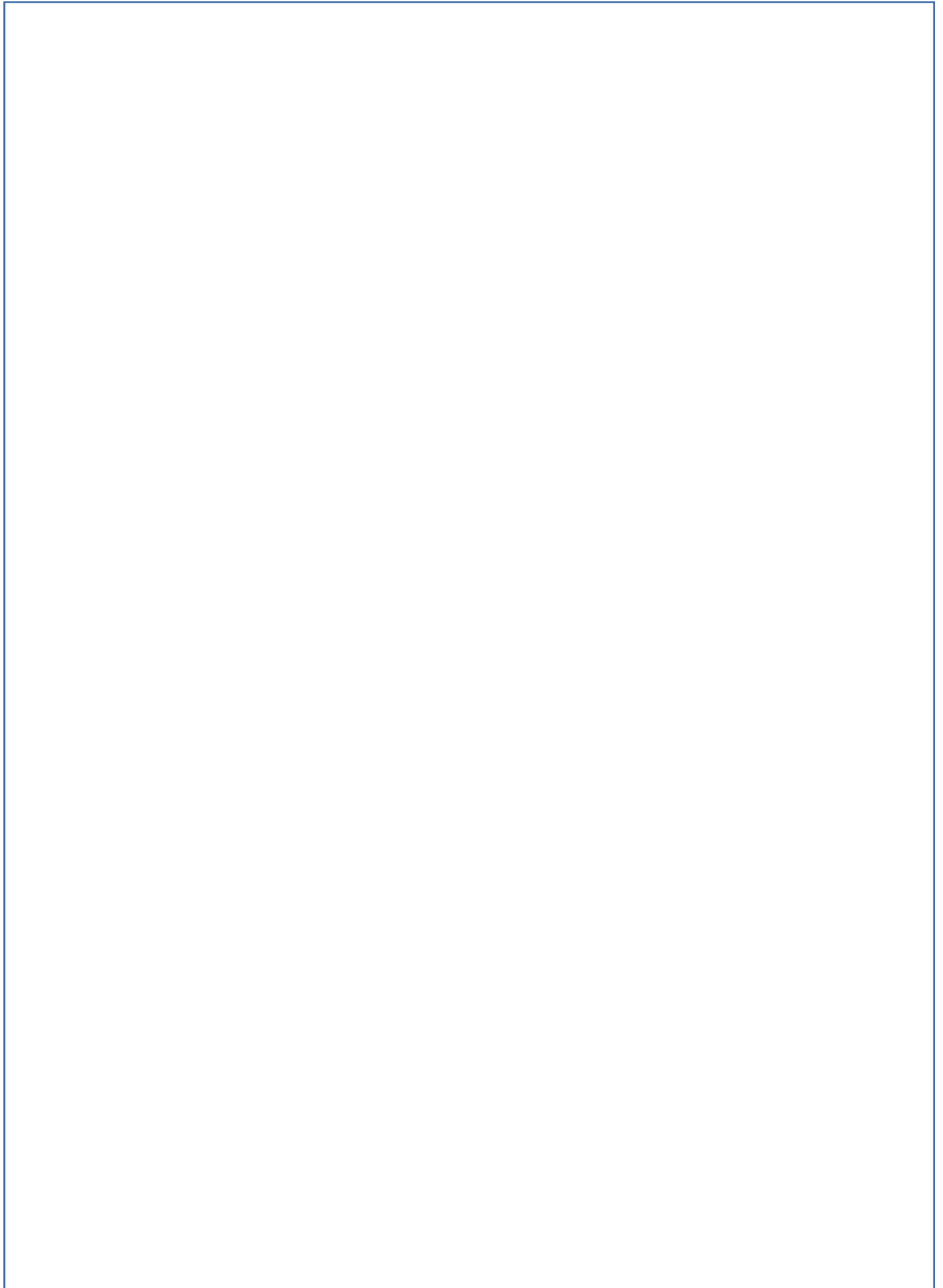


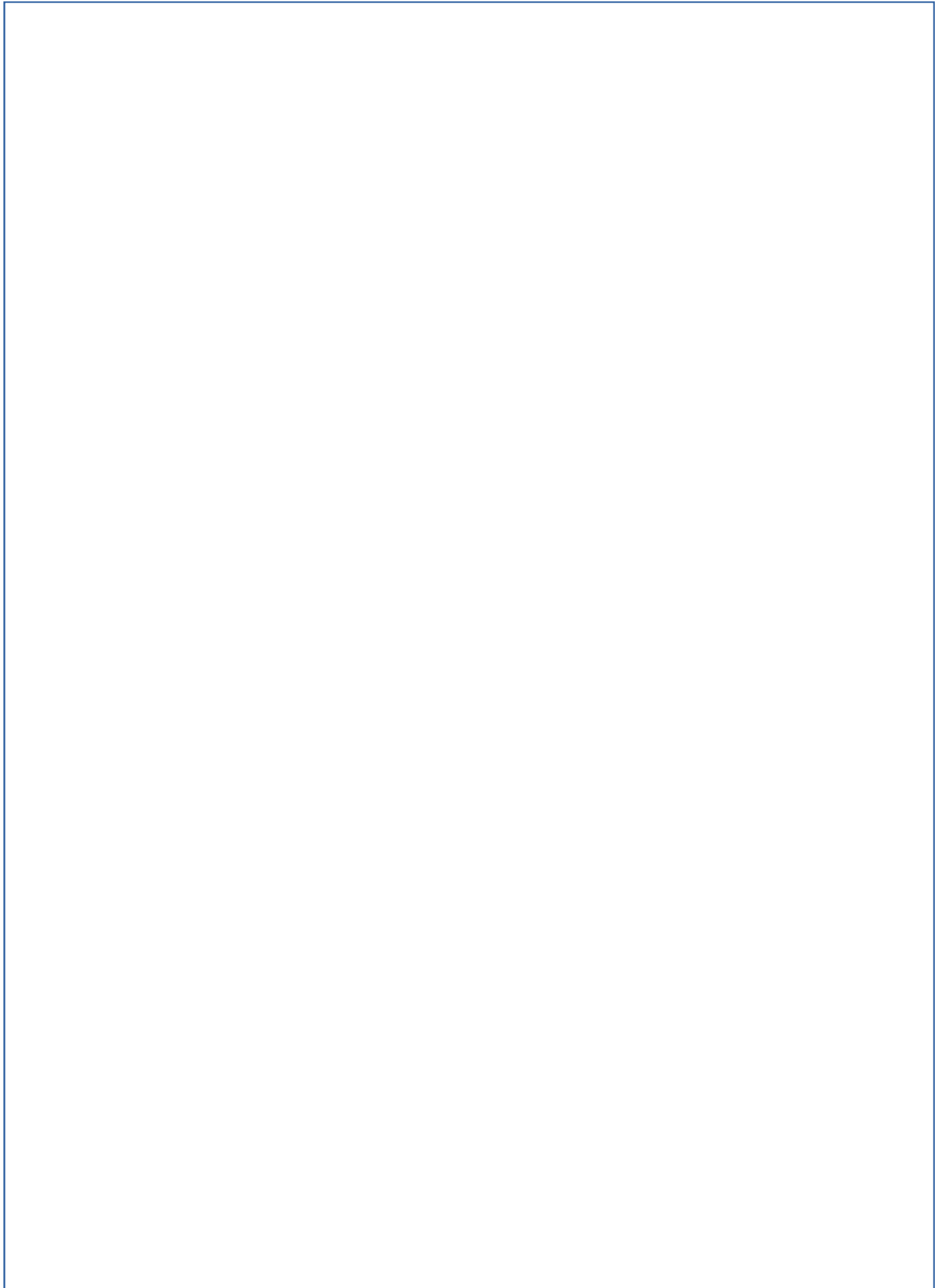
REGISTRA EVIDENCIAS

Bitácora

Registra en las siguientes páginas evidencias que den cuenta de la participación de los estudiantes en la implementación de la gamificación y los aprendizajes obtenidos por medio de esta metodología.









PROFUNDIZA

Bibliografía

Ausubel, D. P., Novak, J. D., Hanesian, H., Sandoval, P. M., & Botero, M. (2016). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México, D.F: Trillas.

Fonseca, Escudero D., Redondo, Dominguez E., y Valls, F. (2016). Motivación y mejora académica utilizando realidad aumentada para el estudio de modelos tridimensionales arquitectónicos. *Education in the Knowledge Society (eks)*, 17, 1, 45.

Groh, F. (2012). Gamification: Stateofthe art definition and utilization. *Instituteof Media Informatics Ulm University*, 39, 31.

Hamari, J., Koivisto, J. & Sarsa, H. (2014). Doesgamificationwork? a literaturereviewofempiricalstudiesongamification. In *SystemSciences (HICSS), 2014 47th Hawaii International Conferenceon* (pp. 3025-3034). IEEE.

Herranz, E. (2013). Gamification, I Feria Informática (febrero 2013), Universidad Carlos III Madrid España.

Hjorth, A., & Wilensky, U. (2019). Studying conceptual change in classrooms using association rule mining to detect changes in students' explanations of the effects of urban planning and social policy. *Constructivist Foundations*, 14, 3, 272-283.

Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, (27), 71-79.

Lee, J., Ceyhan, P., Jordan-Cooley, W. y Sung, W. (2013). GREENIFY: A Real-World Ac-tion Game for Climate Change Education. *Simulation & Gaming*. XX (X): 1-17.

Marczewski, A. (2013). Gamification: a simple introduction. Andrzej Marczewski.

Marín, I., & Hierro, E. (2013). Gamificación: El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes.

Mayer, R. E. (Ed.). (2005). *The Cambridge Handbookof Multimedia Learning*. Cambridge, Reino Unido: Cambridge UniversityPress.

Oliva, H.A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y reflexión*, 44, 30-47.

Orejudo González, J. P. (2019). Gamificar tareas de lectura en una segunda lengua: un estudio preliminar. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*. Vol. 18, 36, 95-103.

Reiners, T., & Wood, L. C. (2015). *Gamication in Education and Business*. Springer Science.

Stokel-Walker, Chris (2015), ¿Qué es exactamente la teoría de juegos?, BBC Mundo, [En línea] consultado el 16 de abril de 2016.

Villalustre, M. L., y Del Moral P. 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.

Werbach, Kevin. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Editorial Wharton Digital Press.

Zepeda, H. S., Abascal, M. R., y López, O. E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 315-326.

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media