



Lecturas
críticas

Apropiación social del conocimiento
Generación de contenidos impresos
<https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/7375>
N.º 24, diciembre de 2021
doi: <https://doi.org/10.16925/gclc.23>

GAMIFICACIÓN EN EL AULA UNIVERSITARIA

Julytsa Karine Ayala-Pérez
Universidad Cooperativa de Colombia
Sede Arauca



ACERCA DE LA AUTORA

Julytsa Karine Ayala-Pérez, especialista en Docencia y Pedagogía, psicóloga, docente asociada al programa de Psicología, Universidad Cooperativa de Colombia, sede Arauca, Colombia. Correo electrónico: julytsa.ayalap@campusucc.edu.co

CÓMO CITAR ESTE DOCUMENTO

Ayala Pérez, J. K. (2021). *Gamificación en el aula universitaria* (Generación de contenidos impresos N.º 24). Ediciones Universidad Cooperativa de Colombia. <https://doi.org/10.16925/gclc.23>

NOTA LEGAL

El presente documento de trabajo ha sido incluido dentro de nuestro repositorio institucional como Apropiación social de conocimiento por solicitud del autor, con fines informativos, educativos o académicos. Asimismo, los argumentos, datos y análisis incluidos en el texto son responsabilidad absoluta del autor y no representan la opinión del Fondo Editorial o de la Universidad.

DISCLAIMER

This coursework paper has been uploaded to our institutional repository as Social Appropriation of Knowledge due to the request of the author. This document should be used for informational, educational or academic purposes only. Arguments, data and analysis included in this document represent authors' opinion not the Press or the University.



Este documento puede ser consultado, descargado o reproducido desde nuestro repositorio institucional (<http://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/7369>) para uso de sus contenidos, bajo la licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

24 GAMIFICACIÓN EN EL AULA UNIVERSITARIA

Julytsa Karine Ayala-Pérez

Resumen

¿Gamificación? La primera vez que escuché la palabra fue cuando me dijeron que yo no tendría problemas para aplicar la gamificación en el aula; busqué en internet y rápidamente se convirtió en el tema y reto más grande. A lo largo de mi labor docente, he creado distintas actividades que hacen posible un aprendizaje significativo; mediante el juego busco llamar el interés del estudiante, pero teniendo oculta la segunda intención en relación con el binomio enseñanza-aprendizaje. En este documento se encontrará mi experiencia con el uso de la gamificación en el aula universitaria; se podrán evidenciar dos experiencias en dos asignaturas que han permitido al estudiante aprender mediante el juego. Al finalizar la lectura del texto, se podrá entender qué es la gamificación y la importancia de esta experiencia en el aula universitaria, con el objetivo de lograr que el estudiante alcance sus competencias de una manera agradable.

Palabras clave: aprendizaje significativo, educación, enseñanza, gamificación, juego.

TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS	5
INTRODUCCIÓN	5
EL USO DE LA GAMIFICACIÓN	5
EPÍLOGO	7
REFERENCIAS	8

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a la jefe de Programa de Psicología del Campus Arauca, Helybet Ríos Sarmiento, quien con su confianza y apoyo ha posibilitado que mi futuro profesional esté forjado con base en la calidad académica que se requiere, por su apoyo y sus palabras de motivación para que logre mis metas.

A la Universidad Cooperativa de Colombia, por permitir desarrollar mi vida profesional como docente, cumpliendo así uno de los sueños más deseados en mi vida.

A mi compañera de trabajo, amiga y modelo a seguir, Marieth Lozano, docente de cátedra de la UCC, por su papel de mentora, sus ideas y su contribución a mi crecimiento profesional.

INTRODUCCIÓN

Quisiera iniciar refiriendo que, desde mi labor docente, considero que las veces que he usado estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, este se desarrolla con mayor fluidez, los juegos pueden ser una herramienta que permite un afianzamiento entre los estudiantes y el profesor. Sin importar el área, la asignatura o el enfoque, el uso de herramientas didácticas fortalece los procesos psicológicos, lo que a su vez deriva en un aprendizaje significativo.

El presente documento está destinado a explicar la importancia de la aplicación de estrategias de gamificación en el aula, la influencia que puede tener en el proceso de aprendizaje en los estudiantes y el fortalecimiento del binomio enseñanza-aprendizaje. Quiero principalmente compartir mi experiencia desde el aula con la ejecución de estrategias dinámicas que han permitido el cumplimiento de las competencias de las distintas asignaturas. Ambas experiencias han sido evaluativas al finalizar los semestres, acumulando la totalidad

de las temáticas vistas en clase y buscando evidenciar o no el aprendizaje del estudiante.

Explicaré teóricamente el uso de la gamificación en el aula y abordaré de manera práctica mi experiencia con el ejercicio, con el objetivo de ser soporte para compañeros docentes que deseen aplicar este tipo de estrategias o alguna de las ideas propuestas. Inicialmente, definiré los términos *gamificación* y *aprendizaje significativo*, que para mí resultan inamovibles cuando se trabajan en conjunto; luego daré a conocer las estrategias aplicadas en el aula universitaria con estudiantes de Psicología de primer y quinto semestre; finalmente, daré cuenta del ejercicio aplicado y la experiencia no solo del docente, sino de los estudiantes. Incluso, creo relevante mencionar que una de las estrategias se postuló a las experiencias significativas del 2019, recibiendo un reconocimiento por el material usado; por lo tanto, comparto mi experiencia para que sirva de referencia para otros actores educativos.

EL USO DE LA GAMIFICACIÓN

¿Recuerda tus primeros años de escuela? Es difícil. Además, hablar de memoria implicaría otro tipo de investigación. Pero si la pregunta fuera esta: ¿recuerdas algún momento divertido, triste o de rabia cuando estabas pequeño?, posiblemente esos recuerdos sí estén en algún lugar de tu cerebro y será un poco más fácil traerlos al ahora; por ejemplo, en el cerebelo encuentras el árbol de la vida (esto lo aprendieron mis estudiantes de primer semestre en una práctica de disección cerebral), el cual contiene muchos de tus recuerdos. ¿Lo sabías?

Quizá lo que buscaba no era solo enseñar cómo era y qué función tenía el cerebro; lo más probable era que pretendía que el estudiante aprendiera que este se dividía en partes identificables y que además podíamos relacionar con la experiencia de cada uno, adquiriendo una

experiencia más. No cualquiera tiene la oportunidad de abrir un cerebro de res o de marrano; por lo menos, no con fines académicos.

Efectivamente, las estrategias de enseñanza generan un tipo de influencia porque de ahí parte lo valioso o no de la información adquirida. Es importante mencionar que cada persona aprende no solo a su modo, sino a su tiempo. Cuando inició la época de avances tecnológicos, se hizo evidente el uso masivo de herramientas digitales que, por medio de ayudas auditivas, visuales o combinadas, fortalecían el aprendizaje de los asistentes.

Este tipo de herramientas apoyan la construcción de las estructuras cognitivas con base en las teorías psicológicas, pero para su eficacia es necesario tener instrucciones claras ante estos constructos (Gómez *et al.*, 2004). Ausubel (1983, citado en Batistelo y Cybis, 2019) planteó tres premisas requeridas para que se llegue a aprender: menciona que el material debe ser significativo y lógico, es decir, debe existir una estructura que permita dar sentido al tema de aprendizaje; propone un segundo pilar, que se basa en el factor cognoscitivo: mediante un sentido psicológico, los conocimientos nuevos deben ser de interés para el aprendiz, relacionando lo que se está aprendiendo con lo que se ha aprendido; finalmente, la persona debe estar abierta a la adquisición del aprendizaje, disposición que hace posible la relación entre los conocimientos nuevos y previos.

Entonces, si volvemos a la práctica de laboratorio, ¿sería factible pensar que los estudiantes de primer semestre de Psicología cumplen con las premisas de Ausubel? Existía una guía, un espacio, disposición, curiosidad e interés. Mi respuesta sería que, en su mayoría, el 80%, los estudiantes aprendieron cosas significativas brindadas por la práctica, y además podría asegurar que la experiencia no la olvidarán nunca.

Ahora bien, la idea de un docente no debe ser solo la de enseñar y que el estudiante aprenda a como dé lugar. Hay quienes pensamos que el profesor es quien suscita que el aprendizaje sea significativo. ¿Cómo? Para muchos puede sonar muy fácil, pero qué tal si lo analizamos por un momento con la siguiente pregunta: ¿identificas tu forma o momentos para aprender? Si tu respuesta es un sí, te felicito, no todo el mundo logra hacerlo; si, por el contrario, tu respuesta es un no, debo indagarte respecto a lo siguiente: ¿cómo pretendes enseñar algo que ni siquiera tú has aprendido a hacer?

Evaluar numéricamente a un estudiante no debería ser la razón principal de la academia; por eso, se ha implementado el modelo de competencias, que permite la evaluación con base en el alcance o no de esta; pero el uso de recursos evaluativos que fortalezcan ese análisis en cuanto al saber, el hacer o el ser debe ser realmente funcional.

Es pertinente mencionar que la gamificación puede ser una herramienta útil en el aula universitaria: darle sentido a la diversión para que sirva como estrategia de aprendizaje. Si yo menciono juegos como, por ejemplo, parques, dominó, escaleras y serpientes, Cranium, carreras, búsqueda de tesoros, acertijos, entre otros, ¿los visualizas como herramienta de enseñanza o de diversión? Y mejor aún, si te digo que se pueden usar para evaluar al alumno en cualquier asignatura, ¿me creerías?

Un nombre divertido, un momento adecuado, normas y reglas establecidas, beneficios y castigos durante la ejecución: todo forma parte de un proceso de planeación que conduce al cumplimiento de las premisas de Ausubel, fortaleciendo o modificando eso que ya estaba. Además, es allí donde quedan esas habilidades sociales, basadas en el trabajo en equipo, la supervivencia, las habilidades comunicativas, entre tantas cosas más, que te encuentras en la vida laboral, personal, social y que no te enseñan en la academia.

Ahora bien, soy docente universitaria de Psicología. Las asignaturas designadas a mi orientación en su mayoría son teóricas, lo que implica desarrollar ingenio y creatividad para “atrapar” a los estudiantes: si te enamoras de la materia, puedes encontrar tu camino profesional. Por lo tanto, he diseñado estrategias lúdicas y dinámicas que me han permitido evaluar a los estudiantes bajo el modelo de competencias:

1. Feria de Psicobiología: diseñada para la asignatura de Psicobiología, incluso fue postulada como experiencia significativa, obteniendo un reconocimiento por los recursos utilizados. Esta estrategia dependía del desempeño del estudiante a lo largo del semestre: a medida que los temas del plan del curso se veían, ellos debían crear maquetas, juegos y herramientas que permitieran evidenciar en una feria lo aprendido. Una experiencia ciertamente gratificante porque hizo posible que los estudiantes evaluaran las tres competencias: *ser, hacer y saber*.

2. Práctica de laboratorio-disección del cerebro: en esta ocasión, los estudiantes debían llevar el material requerido para la práctica y por grupos seguían las instrucciones dadas en la guía orientadora. A su vez, debían realizar la grabación de cada una de las indicaciones, para finalmente editar un video y socializarlo. Esta experiencia permitió que el estudiante descubriera con la práctica lo visto teóricamente, generando así una experiencia significativa.

3. Estrategia “Somos Ecológicos”: una estrategia diseñada para la sensibilización y contacto con la comunidad araucana; durante un mes, los estudiantes gestionaron de manera autónoma la difusión de la actividad a través de redes sociales, programas radiales y otros medios de comunicación. Concluyendo el ejercicio, asistieron aproximadamente cien personas, representando empresas, universidad, estudiantes de colegio, presidentes de juntas, medios de comunicación y población venezolana, unidos por el propósito de embellecer el malecón.

4. Estrategia “Sembrando Vida”: debido a la situación de quemas forestales en el Amazonas, los estudiantes decidieron usar el proyecto de la materia para ayudar al planeta: gestionaron la donación de 300 árboles, abono y agua, en conjunto con la universidad. La experiencia produjo satisfacción personal, aprendizaje y sensibilización social.

5. Concurso de Saberes: con la situación actual mundial, las clases remotas tuvieron que diseñarse con herramientas que permitieran la empatía de los estudiantes, provocaran interés por el aprendizaje y tuvieran la suficiente consistencia. Por lo tanto, mediante la adaptación del proceso y el plan de curso, se diseñó un parkour para evaluar la competencia del saber. Esta herramienta, llevada a cabo en OneDrive, logró que los estudiantes jugaran en línea, dirigidos por mí. Yo lanzaba el dado virtual, dando a conocer el número de casillas que el grupo debía correr; cada casilla tenía una pregunta relacionada con los contenidos temáticos de las tres unidades de la materia; también existía una rúbrica evaluativa y una guía de instrucciones. Fue una estrategia bastante funcional y de fácil adaptación a cualquier asignatura; experiencia vivida y aplicada en tres grupos diferentes, materias distintas y con resultados similares, evidenciados en la aceptación y los comentarios positivos por parte de los estudiantes.

Las anteriores fueron las experiencias más significativas que he logrado en el aula universitaria con el uso de la gamificación, permitiendo el alcance de los objetivos y las competencias propuestas en los planes de cursos, pero, sobre todo, la gratificación de estar formando futuros profesionales con un modelo de competencias eficiente.

EPÍLOGO

A lo largo de mi carrera profesional, he hecho uso de herramientas didácticas, juegos tradicionales e incluso ejercicios prácticos que permiten,

a través del juego, construir un aprendizaje significativo en aquellos que participan activamente en mis procesos. La idea del uso de la gamificación no es enseñar para el momento, sino que, a través de una conexión emocional con un suceso específico, se recuerde con facilidad, en cualquier momento futuro, la mayoría de la información. Es necesario aclarar que no todas las personas aprendemos de la misma forma: hay quienes son más visuales, otras que son más auditivas o quinesísticas; por lo mismo, las herramientas deben variar y tratar de crearse para incluir efectivamente a veinte o treinta personas en una misma aula.

Para que el uso de la gamificación en el aula universitaria sea eficiente, debe contener un

sentido educativo, instrucciones claras, reglas y especificaciones que generen un desarrollo asertivo del ejercicio; pero, sobre todo, una excelente disposición tanto de quien la dirige como de quienes la reciben. El orientador debe tener la habilidad de resolución ante las dificultades, innovación y creatividad, pero no caer en la confusión de convertirse en un recreacionista, que claramente no es lo mismo.

Ahora tú, que deseas invertir tu tiempo en algo menos ortodoxo, ayúdate de la actualidad, del internet, de los dispositivos, combina tus ideas con juegos tradicionales y convierte todo eso en una experiencia significativa a través de la gamificación en el aula.

REFERENCIAS

- Batistello, P. y Cybis Pereira, A. T. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la Gamificación. *Revista Científica de Arquitectura y Urbanismo*, 40(2), 31-42. <http://rau.cujae.edu.cu/index.php/revistaau/article/view/536>
- Gómez-Martín, M., Gómez-Martín, P. y González-Calero, P. (2012). Aprendizaje basado en juegos. *Revista ICONO 14, Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 2(2), 1-13. <https://doi.org/10.7195/ri14.v2i2.436>



Lecturas
críticas