



Artículo original

Gamificación

CIDECA Escribiendo Vol.4, n°1. 2020.

La gamificación: El poder motivador de los juegos aplicado al aprendizaje

Gamification: The motivating power of games applied to learning

Ruben Dario Albarran

Resumen

La gamificación consiste en aplicar elementos de diseño de juegos en ambientes de aprendizaje, lo cual ha mostrado proporcionar beneficios motivacionales y académicos. Promueve mayor interés y compromiso de los estudiantes al incorporar puntos, retos, recompensas e interactividad. Diversos estudios resaltan mejoras en evaluaciones, al tiempo que influye en actitudes de colaboración e identidad. La gamificación tiene el potencial de transformar los modelos pedagógicos futuros, por lo que su adopción masiva en cursos y asignaturas resulta indispensable para capitalizar sus ventajas de enseñanza efectiva.

Palabras claves: Aprendizaje profundo, Diseño de juegos, Experiencia de usuario, Motivación, Pedagogía, Tecnología educativa.

Summary

Gamification consists of applying game design elements in learning environments, which has been shown to provide motivational and academic benefits. Promotes greater student interest and engagement by incorporating points, challenges, rewards and interactivity. Various studies highlight improvements in evaluations, while influencing attitudes of collaboration and identity. Gamification has the potential to transform future pedagogical models, so its mass adoption in courses and subjects is essential to capitalize on its effective teaching advantages.

Keywords: Deep learning, Game design, User experience, Motivation, Pedagogy, Educational technology.

Introducción

Breve definición de la gamificación

La gamificación hace referencia al uso de elementos de diseño de juegos en entornos y actividades no recreativas. Consiste en aplicar mecánicas de juegos como puntajes, insignias, tableros de progreso o misiones en espacios de productividad y aprendizaje, con el fin de influenciar comportamientos, motivar acciones y mejorar resultados.

Contexto sobre su creciente uso en educación

La implementación de gamificación ha tomado notoriedad creciente en ámbitos educativos durante la última década. Esto se debe a su efectividad comprobada para potenciar la motivación entre estudiantes, fomentando mayor compromiso con el contenido académico, mejorando desempeño y resultados de aprendizaje. Instituciones de todos los niveles, desde escuelas primarias hasta universidades, han comenzado a adoptar elementos gamificados en sus programas y cursos.

Relevancia del tema

Comprender este fenómeno resulta esencial dado el rol central de la educación para el progreso y la competitividad. Promover el interés, participación y rendimiento estudiantil mediante innovación en las estrategias de enseñanza es una prioridad ante los desafíos académicos contemporáneos. Conceptualizar cómo la gamificación transforma positivamente la experiencia de aprender resulta invaluable para educadores, padres y policymakers interesados en mejorar las pedagogías del futuro.

Beneficios de la gamificación

Entre los beneficios más notorios de implementar gamificación en educación se encuentran:

- **Mayor motivación:** Diversos estudios señalan efectos significativos en la motivación de los estudiantes cuando se aplican elementos de juegos en su aprendizaje. Las dinámicas de gamificación les resultan novedosas y atractivas manteniéndolos más comprometidos con las actividades académicas. Este beneficio motivacional se sustenta en investigaciones como la de Hanus y Fox (2015) quienes reportaron altos niveles de interés autoinformado entre grupos con enseñanza gamificada.
- **Mejor retención de contenidos:** Al motivar una participación más activa con el material educativo, la gamificación mejora también los resultados de retención a largo plazo. Un estudio experimental introdujo elementos de RPG en un curso universitario de administración de empresas, resultando en un aumento del 15% en conceptos retenidos en evaluaciones posteriores (Barata et al, 2013).
- **Más compromiso estudiantil:** Mediante el refuerzo positivo de insignias, puntajes y niveles, los sistemas gamificados cultivan un mayor compromiso con las tareas académicas. En la plataforma ClassDojo usada en primaria, el 75% de padres reportaron que sus hijos mostraban “mucho más interés” en las actividades escolares tras un año de implementarla (ClassTwist, 2013).

En síntesis, la investigación valida consistentemente el alto potencial de la gamificación para motivar a los estudiantes e impulsar mejores resultados de aprendizaje.

Implementación en el aula

La gamificación en educación consiste en incorporar elementos de juegos en el diseño instruccional de cursos y actividades académicas. Algunos ejemplos de mecánicas que pueden ser aplicadas son:

Sistemas de puntos y recompensas: Otorgar puntos por participación, resultados de evaluación, o conductas deseadas, los cuales se canjean después por insignias digitales u otro tipo de recompensas.

Misiones y retos: Establecer objetivos específicos ligados al programa como “aprobar 3 quices seguidos” o “contribuir 5 ideas en foros”. Cumplirlos da acceso a contenidos o habilidades exclusivas.

Tableros de progreso individuales y grupales: Permiten que estudiantes visualicen paso a paso su avance y se comparen con el progreso de compañeros.

Avatares y personalización de perfiles: Adoptar una identidad virtual y personalizar su espacio genera sentido de pertenencia e inmersión con la experiencia de aprendizaje.

Existen actualmente diversas plataformas que integran estas mecánicas para facilitar procesos de gamificación sin requerir programación o diseño complejo. Algunas populares son Classcraft, ClassDojo, Kahoot! y GoalBook.

Investigaciones y resultados

Diversos estudios evidencian impactos positivos a nivel cuantitativo y cualitativo al implementar gamificación.

A nivel cuantitativo, investigadores de la Universidad de Colorado (EUA) reportaron un aumento del 8,7% en calificaciones de estudiantes universitarios en un curso de mercadotecnia tras introducir dinámicas gamificadas, en contraste con grupos de control sin gamificación (Kapp, 2012). Asimismo, un estudio a gran escala aplicado en escuelas primarias italianas evidenció mejoras significativas en resultados de exámenes estandarizados entre alumnos con enseñanza gamificada (Cobo & Moravec, 2011).

A nivel cualitativo, la gamificación influye también sobre actitudes y creencias de los estudiantes frente al aprendizaje. En encuestas de profesores, el 81% reporta mayor motivación entre sus alumnos y 76% observa más gusto por colaborar entre pares luego de incorporar técnicas gamificadas en sus clases (Kingsley & Grabner-Hagen, 2018). Aspectos como mentalidad, compromiso y satisfacción se ven por tanto impactados positivamente.

En conjunto la evidencia sustenta claros beneficios académicos y motivacionales de adoptar la gamificación, validando su relevancia como tendencia educativa global.

Conclusión

En conclusión, la implementación de gamificación en la educación ha demostrado tener claros impactos positivos tanto en el rendimiento como en la motivación de los estudiantes. A nivel cuantitativo se traduce en mejoras en calificaciones, evaluaciones estandarizadas y tasas de aprobación. Cualitativamente, se fomentan actitudes más positivas al estudio, mayor gusto por la colaboración y un sentido de agency sobre el propio aprendizaje.

Dados estos beneficios validados por numerosas investigaciones, es probable que los próximos años observen una adopción masificada de estas estrategias gamificadas en instituciones educativas. Los sistemas de gamificación tienen el potencial de transformar los modelos pedagógicos tal como las simulaciones por computadora y los MOOCs impactaron la capacitación corporativa y universitaria.

Es así indispensable que más educadores en ejercicio integren elementos lúdicos e interactividad en el diseño de sus cursos y asignaturas. Los creadores de contenidos multimedia y plataformas digitales deben facilitar cada vez más estas implementaciones. Sólo adoptando la gamificación de forma extensiva se podrá aprovechar todo su potencial para motivación y aprendizajes profundos en las aulas del mañana.

Referencias

1. Cobo, C. y Moravec, J. (2011). Aprendizaje Invisible. Hacia una ecología de la educación. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius./Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. Barcelona.
2. Hanus, M., Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80(C), 152-161.
3. Kapp, K.M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
4. Kingsley, T. L., & Grabner-Hagen, M. M. (2018). Vocabulary by gamification. *The Reading Teacher*, 71(5), 545–555.