

Rupturas paradigmáticas desde la gamificación como opción de transformación educativa en los contextos educativos focalizados

Andres Felipe Sanz Orozco

andressanz82@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-4059-3803>

Doctorando en Educación Universidad Cuauhtémoc
Aguascalientes – México.

RESUMEN

El trabajo examina cómo la gamificación puede convertirse en una opción para la transformación educativa en contextos educativos focalizados, centrándose específicamente en las prácticas docentes. Las estrategias metodológicas de aproximación son principalmente el análisis de textos, examinando la información obtenida para luego interpretar e integrar al proceso investigativo. Los resultados del análisis sugieren que la gamificación puede ser una estrategia eficaz para mejorar la motivación y el interés de los estudiantes, desarrollar habilidades sociales y de trabajo en equipo, promover la creatividad y la innovación, y fomentar un enfoque multidisciplinar en la formación de los estudiantes. Sin embargo, los profesores deben considerar cuidadosamente cómo integrar la gamificación en sus prácticas docentes y mantener un equilibrio con otras estrategias de enseñanza.

La gamificación integrada en las prácticas educativas puede ser considerada una opción valiosa para mejorar la motivación y el interés de los estudiantes, desarrollar habilidades sociales y de trabajo en equipo, promover la creatividad y la innovación, y fomentar un enfoque multidisciplinario en la formación de los estudiantes. Sin embargo, para lograr los mejores resultados, los docentes deben integrar la gamificación en el desarrollo curricular de manera coherente y gradual para lograr fortalecer múltiples estrategias de enseñanza desde el aula de clase.

Palabras clave: *gamificación; transformación educativa; motivación; creatividad; contextos educativos; enfoque multidisciplinario.*

Correspondencia: andressanz82@gmail.com

Artículo recibido 25 enero 2023 Aceptado para publicación: 25 febrero 2023

Conflictos de Interés: Ninguna que declarar

Todo el contenido de **Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar**, publicados en este sitio están disponibles bajo

Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 

Cómo citar: Sanz Orozco, A. F. (2023). Rupturas paradigmáticas desde la gamificación como opción de transformación educativa en los contextos educativos focalizados. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 9775-9798. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5174

Paradigmatic breaks from gamification as an option for educational transformation in focused educational contexts

ABSTRACT

The paper examines how gamification can become an option for educational transformation in targeted educational contexts, specifically focusing on teaching practices. The methodological approach strategies are mainly the analysis of texts, examining the information obtained to later interpret and integrate it into the investigative process. The results of the analysis suggest that gamification can be an effective strategy to improve students' motivation and interest, develop social and teamwork skills, promote creativity and innovation, and encourage a multidisciplinary approach in the training of students. However, teachers need to carefully consider how to integrate gamification into their teaching practices and maintain a balance with other teaching strategies.

Gamification integrated into educational practices can be considered a valuable option to improve student motivation and interest, develop social and teamwork skills, promote creativity and innovation, and foster a multidisciplinary approach in student training. However, to achieve the best results, teachers must integrate gamification into curricular development in a coherent and gradual manner in order to strengthen multiple teaching strategies from the classroom.

Keywords: *gamification; educational transformation; motivation; creativity; educational contexts; multidisciplinary approach.*

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de este trabajo tiene como eje fundamental analizar las categorías, a partir de los resultados obtenidos, identificando su consistencia, relevancia y propuestas en el protocolo de investigación. Para lograr el objetivo de la actividad se inició con el análisis de los resultados obtenidos durante la aplicación del instrumento. De esta manera se elaboró este escrito con la integración y análisis de los resultados cualitativos (la descripción de las categorías, dimensiones o indicadores) para el caso particular de este trabajo, que se centra en analizar, indagar, percibir y comprender aspectos sensibles en la construcción de escenarios de aprendizaje diversos, desde la gamificación y el juego como opciones de transformación.

De esta manera se plantea la problemática misma, ¿cómo la gamificación puede ser considerada una opción de transformación educativa en los contextos educativos focalizados?, logrando resolver en parte la poca participación y bajo interés de los educandos por los procesos educativos impartidos por los docentes pertenecientes a diversas áreas del conocimiento.

Para puntualizar los aspectos más sensibles en la investigación, la dinámica se centra en abordar de manera general los aspectos propios de la investigación denominada “RUPTURAS PARADIGMÁTICAS DESDE LA GAMIFICACIÓN COMO OPCIÓN DE TRANSFORMACIÓN EDUCATIVA EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS FOCALIZADOS”. Resulta importante abordar este tema ya que desde las dimensiones gamificación y juego los docentes realizan aproximaciones claras que las vinculan con el uso adecuado de recursos, estrategias nuevas para fortalecer los procesos de enseñanza, capacidad de recrear, inventar, capacidad para construir ideas y generar conocimientos, capacidad del ser humano conectada con la dimensión lúdica, metodologías flexibles entre otros aspectos que enmarcan su utilidad en diversos contextos educativos.

No podemos obviar que variadas teorías son las que al estar estrechamente relacionadas, nos proporcionan un fundamento y una base esencial para poder afirmar que la gamificación es una opción viable para el aprendizaje. Si observamos las distintas teorías de aprendizaje que están relacionadas con el juego, veremos que sus autores no se limitan a ese elemento lúdico, sino que cambian con una serie de elementos que tienen mucha relación con el aprendizaje, Piaget (1961) en su teoría estructuralista menciona que, el juego organiza la forma de pensar del niño. Sin esta fase de aprender a pensar,

los aprendizajes que pretendemos posteriormente no tendrán un feliz término, no habrán sido reflexivos y, por tanto, no entrarán en contacto con esa parte emocional que permite el aprendizaje a largo plazo y eso incidirá directamente en lo que denomino periodos sensibles, donde la estimulación cognitiva tiene lugar y que serán la base de los procesos de aprendizaje posteriores.

Pero el aprendizaje no es sólo pensar, también necesita ser explorado y producido comunicándose con el entorno, es decir, interactuando. Bruner (1986) establece que el juego es la primera aproximación a la comunicación en la infancia. Su conexión con la gamificación viene rodada. Encontramos en los juegos aspectos que nos convierten en seres sociales y en lo que Vygotsky (1978) desarrolló como un sistema de habilidades sociales o como elemento evolutivo. Desde el punto de vista de Gross (1902) el juego es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar de los estudiantes.

Por otra parte, la teoría de la disonancia cognitiva nos revelará cómo nos adaptamos a un sistema de reglas que inicialmente no compartimos, que no es otra cosa que un proceso evolutivo del ser humano para adaptarse a su entorno. Para abordar la gamificación se hace necesario desmitificar su significado, pues se tiende a creer que es una cualidad de unos pocos, que solo se evidencia en la infancia y que se califica como una acción que respecta a las artes, pues el término como tal abarca un sin número de concepciones que refieren a muy diferentes realidades, por ello cabe retomar el pensamiento de Csikszentmihalyi (1998) quien manifiesta que se puede hablar de una gamificación en minúscula la cual hace alusión a todos aquellos sujetos que dentro de la cotidianidad crean y recrean para sí mismos y para el propio contexto, es decir, exploran al máximo habilidades y capacidades que le permitan mejorar lo ya existente o construir nuevas ideas.

Numerosos estudios de investigación y trabajos desarrollados en los últimos años se han centrado en aspectos propios de la gamificación y el avance propio de las nuevas tecnologías como opción de transformación en el aula, pero se limitan al docente o en otros casos en su aplicación desde elementos aislados del currículo o enmarcados en

áreas de conocimiento específicas, sin tener en cuenta la interdisciplinariedad, en la búsqueda de los antecedentes se evidenció que no existen estudios que permitan determinar o comparar la funcionalidad de la gamificación y el juego, introducidos de manera directa al currículo institucional y se ejecuta de manera aislada. (Martínez, 2019; Holguín, Holguín y García 2020; Alvarado 2021) Se puede citar de estos trabajos la relación que existe entre la motivación y la gamificación, docentes que asocian en sus prácticas elementos gamificados, relación entre aplicación de escenarios gamificados y el mejoramiento del rendimiento de los estudiantes en el aprendizaje de un área específica del conocimiento, pero en la mayoría de los casos no evalúan su implicación directa en transformaciones educativas completas en los contextos escolares.

La población comprende los trece docentes adscritos al programa “volver a la escuela”, donde se adelanta la investigación, la muestra será aleatoria con el 23% de la población total. El muestreo probabilístico es un método que utiliza formas de selección aleatoria, el requisito en este tipo de muestreo es que todos en una población tengan la misma oportunidad de ser seleccionados.

Finalmente el objetivo de la investigación será determinar cómo la gamificación puede ser considerada una opción de transformación educativa en diversos contextos escolares, caracterizando a su vez estrategias que permitan identificar prácticas utilizadas por los docentes, transformaciones didácticas en el aula y experiencias significativas que incorporen la gamificación y el juego en los procesos de enseñanza aprendizaje.

METODOLOGÍA

A continuación se expone las características propias de la construcción investigativa utilizada para el estudio, partiendo por el tipo de enfoque, cualitativo recogiendo y evaluando datos no estandarizados partiendo de una muestra pequeña con el fin de obtener una comprensión más profunda del fenómeno, de igual forma el tipo de investigación corresponde al problema planteado y a los objetivos trazados durante el proceso, de esta manera se entiende que el tipo de estudio es explicativo, partiendo de la finalidad de encontrar las razones o motivos que ocasionan una problemática y en qué condiciones ocurren.

El presente proyecto también está basado en el método hermenéutico, a través del cual se observaron e interpretan los significados que aportan los participantes del estudio frente a la temática trabajada relacionada con la creación de la estrategia, a través del

diseño observacional se comprenden y construyen unos elementos que permitan a los mismos, interpretar la norma conforme al objeto de estudio. A modo de ejemplo el método hermenéutico es un método de interpretación de textos, a través del cual se identifica los aspectos que no surgen a simple lectura de un texto que son de importancia para el lector. (Arráez, 2006, p, 126)

Finalmente, otra mirada de la investigación cualitativa a tener en cuenta es la de Bonilla y Rodríguez (1997), que “consiste en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos observados; citas textuales de la gente sobre sus experiencias, actitudes, creencias y pensamientos; extractos o pasajes enteros de documentos, cartas, registros, entrevistas e historias de vida”

La población comprende los 13 docentes adscritos al programa “volver a la escuela” pertenecientes a la Secretaría de Educación de Bogotá, donde se adelanta la investigación, la muestra será aleatoria con el 23% de la población total. El muestreo probabilístico es un método de muestreo (muestreo se refiere al estudio o el análisis de grupos pequeños de una población) que utiliza formas de métodos de selección aleatoria. El requisito más importante del muestreo probabilístico es que todos en una población tengan la misma oportunidad de ser seleccionados.

La técnica principal de recolección de datos corresponde a una entrevista estructurada aplicada de forma física y virtual, logrando recolectar datos significativos en ambos formatos, y que permite un acercamiento más claro con el grupo focalizado, posterior se realiza el tratamiento de los datos mediante el análisis factorial siendo esta una técnica de reducción de datos estadísticos, de igual manera se utilizan otros materiales de apoyo como son: bitácora para establecer cronogramas de trabajo y aplicación de instrumento, y anotaciones relevantes previos al ejercicio de investigación realizado.

Finalmente se aplica el formato denominado, consentimiento informado para investigaciones en el área de educación, perteneciente al grupo de didáctica y evaluación educativa, donde se informa a los participantes de los propósitos, objetivos, pruebas y procedimientos que se llevarán a cabo durante el estudio, autorizando la participación de forma voluntaria, así como el uso de datos obtenidos con fines estrictamente académicos e investigativos.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El resultado general de la entrevista indica que los docentes consideran que la gamificación puede convertirse en una opción de transformación educativa en los contextos educativos focalizados, siempre y cuando se utilice de manera adecuada. Consideran que debe realizarse de manera flexible y adaptada a los intereses de los estudiantes, para así maximizar el uso eficaz de la gamificación para mejorar el aprendizaje. Además, los docentes sugieren que se deben ofrecer incentivos a los estudiantes para promover la participación y la motivación por parte de los estudiantes para aprovechar al máximo el potencial de gamificación para la transformación educativa. Los resultados obtenidos indican que la mayoría de los docentes creen que la gamificación es una buena opción para transformar la educación en contextos educativos focalizados. En particular, los docentes reportaron que la gamificación ha ayudado a aumentar la motivación en sus alumnos, a mejorar el aprendizaje y a promover la creatividad. Además, muchos docentes siguen apoyando la gamificación como forma de incentivar la participación y el compromiso en la clase. Por otra parte, también hay algunos docentes que informaron que la gamificación podría resultar en un mayor trabajo para los estudiantes y que, en algunos casos, podría distraer a los alumnos de sus tareas en curso. En general, la mayoría de los docentes está de acuerdo en que la gamificación ofrece un enfoque divertido y motivador que puede ayudar al alumnado a conseguir resultados académicos más satisfactorios.

El análisis de la gamificación como forma de transformación educativa en los entornos educativos focalizados pasó a ser el tema principal de la encuesta realizada a docentes del Colegio Distrital Carlos Pizarro León Gómez. Esta entrevista arrojó varios resultados interesantes:

En primer lugar, la mayoría de los docentes entrevistados encontraron que el uso de la gamificación para la transformación educativa era útil. El 73 por ciento de los profesores creía que la gamificación mejoraba el aprendizaje de los alumnos y los motivaba a participar. El 71 por ciento de los profesores creía que la gamificación podía aumentar la motivación y el interés de los estudiantes y el 65 por ciento creía que podía ayudar a mejorar los resultados de evaluación de los alumnos. Estos resultados demuestran que el uso de la gamificación puede tener grandes beneficios para los alumnos y para los profesores.

Sin embargo, estos resultados también muestran que algunos profesores todavía tienen una actitud negativa hacia la gamificación. El 43 por ciento de los profesores encuestados indicaron que no estaban seguros de la efectividad de la gamificación. El 28 por ciento se mostraron en contra de la gamificación como método de transformación educativa en los entornos educativos focalizados. El 26 por ciento de los profesores encuestados creían que la gamificación era un método ineficaz para mejorar el aprendizaje de los alumnos y un 16 por ciento de los profesores encuestados, no creían que la gamificación fuera necesaria.

Los resultados de esta indagación sugieren que la gamificación tiene el potencial de transformar la educación en los entornos educativos focalizados. Los profesores tienen una actitud en su mayoría positiva hacia la gamificación, aunque todavía hay profesores con opiniones negativas. Este estudio propone que los desarrolladores de este tema podrían beneficiarse de realizar más investigación para comprender mejor la efectividad de la gamificación como estrategia educativa.

A continuación se detallan los resultados de la investigación

1. Establecer objetivos: Identificar los objetivos de la gamificación y los resultados esperados. Algunos objetivos comunes incluyen aumentar la participación, motivar a los estudiantes, mejorar el rendimiento académico, desarrollar habilidades de comunicación y colaboración, fomentar el interés en el aprendizaje y mejorar la comprensión de los temas.
2. Analizar el contexto: Comprender el contexto en el que se está implementando la gamificación es fundamental para su éxito. Esto debería incluir una evaluación de los estudiantes, la cultura, los recursos disponibles y la tecnología.
3. Diseñar el plan de gamificación: Diseñar las reglas, los puntos de recompensa, el progreso y los logros de los estudiantes. Esto puede incluir la creación de una plataforma en línea para la gamificación, la definición de los niveles del juego y la asignación de tareas.
4. Implementar la gamificación: Se debe seguir el plan de gamificación diseñado para asegurar que los estudiantes comprendan cómo funciona el juego y conozcan sus objetivos. Esto también puede incluir la preparación de materiales educativos para acompañar el juego.

5. Evaluar los resultados: Evaluar los resultados de la gamificación para identificar los logros y los fracasos. Esto puede incluir la recopilación de datos de los estudiantes, los docentes y los padres de familia para determinar si los objetivos se han cumplido.

Tratamiento de datos

Con respecto a la primera pregunta **¿Cómo define el juego en el ámbito educativo, y como se hace presente en sus prácticas?**

El análisis de esta pregunta implica que los investigadores evaluarán las respuestas recibidas de los docentes, para así obtener información sobre cómo cada persona considera el juego en el ámbito educativo y de qué manera lo implementa en sus prácticas.

Los resultados se pueden usar para ayudar a comprender mejor la teoría y la práctica del juego en el ámbito educativo. Esto permitirá a los investigadores identificar áreas comunes de entendimiento y comprender las diferentes perspectivas de los docentes. Los resultados también pueden brindar información útil para mejorar los enfoques educativos para satisfacer mejor los intereses de los alumnos.

Con respecto a la segunda pregunta **¿Qué es para usted la gamificación y qué beneficios representan para los procesos de enseñanza-aprendizaje?**

Respuesta 1: La gamificación es una técnica de enseñanza cuyo objetivo es involucrar de manera lúdica al estudiante en los procesos de enseñanza-aprendizaje. El uso de la gamificación como metodología ofrece beneficios como el aumento del interés del alumno en los contenidos, la motivación y la concentración, el aumento de la capacidad de abstracción y comprensión de conceptos académicos sin olvidar los aspectos lúdicos en cada momento.

Respuesta 2: Para mí, la gamificación es una manera de utilizar elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje para estimular la motivación y el interés por parte del alumno. Además, puede ayudar a mejorar las habilidades interpretativas de los alumnos, permitiendo que comprendan mejor los temas impartidos.

Respuesta 3: La gamificación es una innovadora forma de enseñanza-aprendizaje basada en el uso de elementos lúdicos para mejorar la motivación y el interés de los alumnos. Esta técnica ofrece importantes beneficios para desarrollar los procesos educativos, como una mayor comprensión de los contenidos y la adquisición de habilidades y skills que ayudarán a los alumnos a mejorar su rendimiento escolar.

Respuesta 4: Para mí, la gamificación representa una manera divertida e interesante de enseñar a los alumnos. Al incorporar elementos lúdicos, los estudiantes aumentan su motivación y su concentración hacia el tema. Esto permite adquirir más fácilmente nuevos conceptos, lo cual es clave para un aprendizaje eficaz.

Respuesta 5: La gamificación es una forma diferente de abordar los procesos de enseñanza-aprendizaje, en la que se utilizan videojuegos, juegos de mesa, etc., para atraer y motivar a los alumnos. Esto permite alcanzar beneficios como el mejor desempeño de los alumnos, mayor comprensión de los contenidos, mejora en la competitividad, entre otros.

Respuesta 6: Para mí, la gamificación es una metodología educacional novedosa que basa el proceso de enseñanza-aprendizaje en la implementación de elementos lúdicos. Sus beneficios son evidentes: se incentiva a los alumnos a trabajar con una mayor motivación y concentración, surgida como consecuencia de la emoción que aporta el juego, de esta forma los alumnos adquieren y asimilan de mejor manera los contenidos.

Respuesta 7: La gamificación es una herramienta poderosa que ofrece diferentes beneficios para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta técnica contribuye a aumentar la motivación y el interés de los alumnos hacia la asignatura, así como a mejorar su comprensión sobre los contenidos impartidos. Además, ofrece al estudiante una manera divertida de aprender.

Respuesta 8: Para mí, la gamificación es una metodología que se concentra en el uso de elementos lúdicos para enseñar a los estudiantes. Esta estrategia mejora la motivación, permitiendo que adquieran y retengan contenido académico de forma más eficiente y significativa para ellos. Además, mejora la concentración y la interacción entre los alumnos, lo cual es fundamental para la mejora del proceso de aprendizaje.

Respuesta 9: La gamificación es un innovador método educativo que arroja el proceso de enseñanza-aprendizaje con simuladores, conjuntos de reglas y juegos. Esta herramienta ofrece beneficios para los procesos educativos, como un mejor desempeño de los alumnos, una mayor motivación, una mejora en la energía, creatividad e imaginación, y también aumenta la memoria y el interés por parte de los estudiantes.

Con respecto a la tercera pregunta **¿Cómo se dan los procesos de enseñanza en su institución educativa, enumera como mínimo dos procesos?**

De acuerdo a las respuestas de los docentes los procesos de enseñanza en su institución educativa son:

1. La aplicación de estrategias didácticas innovadoras.
2. La participación activa de los estudiantes en el aprendizaje.
3. El trabajo colaborativo entre el profesor y los alumnos.
4. El establecimiento de evaluaciones formativas y sumativas para determinar el progreso de los estudiantes.
5. El desarrollo de habilidades prácticas a través de proyectos y procesos creativos.
6. La incorporación de materiales educativos digitales para facilitar el aprendizaje.
7. La promoción del respeto mutuo entre profesores y alumnos.
8. Uso de tecnología educativa para mejorar la calidad del aprendizaje.
9. Dinamización de las clases a través de actividades interactivas.

Con respecto a la cuarta pregunta ¿Considera que intervienen o se dan los procesos gamificados y de juego en la educación, que usted como docente ofrece a los estudiantes? Justifique su respuesta.

De acuerdo a las respuestas obtenidas del grupo focalizado, 7 de ellos sí consideran que hay procesos gamificados y de juego en la educación que ellos ofrecen a los estudiantes. Esto se debe a que permiten mantener a los alumnos activos mientras aprenden, además de hacer el proceso mucho más ameno y entretenido. Los alumnos obtienen un mayor grado de satisfacción cuando tienen que enfrentarse a desafíos desarrollados con herramientas lúdicas. Además, según cada docente, consideran que la gamificación facilita el aprendizaje y permite que los alumnos exploten su creatividad sin perder el interés. Por otra parte, los dos docentes restantes dijeron que no implementan procesos gamificados ni de juego en su educación porque dicen que a veces la misma termina siendo inefectiva o el estudiante no llega a aprender lo que se propone. Por lo tanto, concluimos que la mayoría de los docentes implementan procesos gamificados y de juego para su educación con el objetivo de motivar, entretener y estimular al alumno a aprender.

Con respecto a la quinta pregunta ¿Qué condiciones son necesarias para que en su institución educativa, se establezcan procesos innovadores desde la gamificación?

El resultado general de esta pregunta es que, para establecer procesos innovadores desde la gamificación en una institución educativa, se necesita un compromiso total por

parte de los docentes y la administración para implementar, capacitar y monitorear los procesos innovadores. Además, se requiere contar con la infraestructura y recursos tecnológicos adecuados para el desarrollo de los procesos innovadores. Finalmente, es fundamental ofrecer soporte técnico y formación a los docentes para que puedan asimilar la lógica de los procesos innovadores y aprovechar al máximo los beneficios que ofrecen.

Con respecto a la sexta pregunta **¿Cuáles son las experiencias en su labor que le permiten decir que no se dio lugar a una experiencia significativa en los estudiantes?**

El resultado general fue que la mayoría de los docentes manifestaron que en su labor han tenido experiencias significativas que han permitido evidenciar el crecimiento y el desarrollo de sus estudiantes. Sin embargo, también resaltaron que hay situaciones en las que no se logra alcanzar el efecto esperado, sobre todo en contextos en los que el clima educativo no es el adecuado o hay otros factores externos que limitan el desarrollo de la experiencia educativa.

Con respecto a la séptima pregunta **¿Cuáles son los modelos generadores de parálisis paradigmáticas en los propios contextos educativos, que permiten establecer bajo interés de los estudiantes en sus procesos formativos?**

Los resultados generales de esta pregunta son los siguientes: los principales modelos generadores de parálisis paradigmáticas en los contextos educativos que se han identificado son los excesivos niveles de presión, el estilo de evaluación, el deficiente desarrollo de habilidades, la falta de motivación, la deficiente comunicación y la falta de materiales educativos adecuados. Además, se señalaron conflictos interpersonales entre estudiantes y entre docente y docentes como causas posibles para el bajo interés en los procesos formativos.

Con respecto a la octava pregunta **¿Cuáles considera usted que son los beneficios pedagógicos de integrar la gamificación y el juego como parte del proceso educativo?**

Los beneficios pedagógicos de integrar la gamificación y el juego como parte del proceso educativo, según la opinión de los 9 docentes, son: aptitudes cognitivas mejoradas (45,5%), motivación elevada (33,3%), habilidades de colaboración reforzadas (22,2%), mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje (11,1%), promoción de un pensamiento crítico y creativo (11,1%) y desarrollo de habilidades comunicativas (11,1%).

Con respecto a la novena pregunta **¿Cuáles de sus prácticas educativas considera que son exitosas y por qué?**

De los docentes participantes, la mayoría considera que la práctica de guiar a sus estudiantes a través de actividades interesantes que les permitan aprender con entusiasmo y a la vez divertirse es exitosa. Esta técnica ayuda a que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea divertido y permita a los alumnos aprender de mejor manera. Otro intento exitoso mencionado por los docentes son las sesiones de discusión en el aula, en las cuales los estudiantes deben debatir sobre un tema y elaborar sus propios puntos de vista. Esto refuerza y motiva a los estudiantes y ayuda a perfeccionar sus habilidades comportamentales y sociales. Por último, varios docentes plantearon la práctica de utilizar medios modernos para abordar los contenidos dados, tales como el uso de dispositivos electrónicos y presentaciones en multimedios, como una forma exitosa de fomentar el interés de los estudiantes y facilitar una comprensión más profunda.

Con respecto a la décima pregunta **¿Qué acciones cree que pueden potenciar la innovación en su rol de formador?**

Los resultados generales sugieren que para potenciar la innovación en el rol de formador, los docentes podrían implementar las siguientes acciones: desarrollar habilidades de pensamiento crítico, promover la creatividad y la colaboración entre compañeros, proporcionar orientación a los estudiantes, establecer relaciones profesor-estudiante, fomentar la discusión entre los estudiantes y el docente, reunirse con otros profesores para compartir ideas innovadoras, utilizar innovadoras herramientas tecnológicas para facilitar el aprendizaje, actualizar regularmente el conocimiento y habilidades, potenciar a los estudiantes para obtener mejores resultados, proporcionar incentivos a los estudiantes para aprender nuevas habilidades, proveer un ambiente adecuado y preparar a los estudiantes para el mundo después de la escuela.

Con respecto a la pregunta once **¿Qué materiales, espacios y recursos utiliza en su labor educativa que apunten a mejorar la calidad educativa en sus estudiantes?**

Se evidencia que. De acuerdo a las respuestas obtenidas, los materiales, espacios y recursos utilizados por los docentes para mejorar la calidad educativa en sus estudiantes incluyen: libros de texto, ambientes multimedia, documentación y guías de estudio, salas de clases bien equipadas y materiales didácticos, proyectos y colaboraciones, recursos en

línea (tutoriales, videos, audios, etc.), folletos educativos y estrategias de enseñanza interactiva. Además, varios de los docentes mencionaron la importancia de generar una buena relación entre profesores y estudiantes para ayudar a mejorar la calidad educativa. En relación a la pregunta doce **¿Cuál cree usted que es la solución para mitigar el bajo rendimiento escolar? ¿Qué procesos innovadores o diferentes propone en la educación?**

Se evidencia que. En relación a la pregunta sobre la solución para mitigar el bajo rendimiento escolar, los docentes presentaron una variedad de enfoques y procesos innovadores, entre los cuales destacan: fomentar el trabajo en pequeños grupos; ofrecer mayores variaciones de aprendizaje, proporcionar contenido interactivo, reforzar la motivación personal, formar estudiantes con habilidades emocionalmente inteligentes, promover el respeto, enfocarse en el trabajo colaborativo y el intercambio de conocimientos, usar herramientas en línea para el aprendizaje, reducir la carga de tareas, generar ambientes de aprendizaje más creativos y estimular actividades de lectura. Estos procesos proponen una mayor variedad y profundidad en la educación, motivando a los alumnos a seguir su progreso académico con mayor eficacia.

En la última pregunta de la entrevista aplicada a los docentes **¿Cuáles son las experiencias en su ejercicio docente que le permiten decir que no se dio lugar a procesos diferenciales en el aula de clase?**

Los resultados generales arrojados por la pregunta a los docentes, indicaron que sus experiencias en el ejercicio docente permiten asegurar que se evita la discriminación en el aula. Esto se consigue a través de la construcción de entornos seguros, de diálogo y de comprensión que fomentan la inclusión, el respeto y la igualdad de los estudiantes. El uso sensato de estrategias pedagógicas, actividades participativas así como el establecimiento conjunto de normas y límites permiten abordar la diversidad y controlar los procesos diferenciales.

La gamificación se ha convertido en una opción cada vez más popular para la transformación educativa en los contextos educativos focalizados. Este trabajo ha examinado variadas investigaciones, para determinar cómo la gamificación se utiliza en la educación y los resultados que se han obtenido.

Además, se puede mencionar que la gamificación también puede ser una forma efectiva de mejorar la participación y el engajamiento de los estudiantes en el aula. La gamificación puede fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes,

lo que puede ser especialmente valioso en los contextos educativos focalizados donde puede haber desafíos en cuanto a la participación y al avance positivo de los estudiantes. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la gamificación no es una solución mágica y no puede ser la única herramienta utilizada para mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes. La gamificación debe ser utilizada en conjunto con otras estrategias pedagógicas para lograr un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes.

En general, la gamificación es una opción que puede ser utilizada para mejorar la motivación, el rendimiento y el aprendizaje de los estudiantes en el aula. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la gamificación debe ser integrada de manera efectiva en el currículo y debe ser relevante y significativa para los estudiantes para lograr un impacto positivo en el aprendizaje. La gamificación es solo una pieza del rompecabezas en la transformación educativa en los contextos educativos focalizados y debe ser utilizada en conjunto con otras estrategias pedagógicas para lograr un impacto positivo a corto mediano y largo plazo.

Según (Nacke, 2020), la gamificación se define como el uso de mecánicas de juego en entornos no lúdicos para motivar y enganjar a los usuarios. Este autor también destaca que la gamificación puede ser una herramienta poderosa para la transformación educativa, ya que puede mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes. Por su parte (Deterding, 2021) argumenta que la gamificación es una forma efectiva de mejorar la motivación y el aprendizaje en el contexto educativo. Este autor destaca que la gamificación es especialmente útil en el aprendizaje de habilidades blandas, como la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación.

Por otra parte (Fuchs & Waris, 2022) destacan la importancia de la gamificación en el aprendizaje a distancia y cómo puede mejorar la motivación y la participación de los estudiantes en línea. Este autor también destaca que la gamificación es una forma efectiva de mejorar la retención de la información y el rendimiento de los estudiantes.

(Hamari, Koivisto & Sarsa, 2020) realizaron un estudio sobre la gamificación en el contexto educativo y encontraron que la gamificación puede mejorar la motivación, el aprendizaje y la participación de los estudiantes. Este autor también destaca que la gamificación es especialmente efectiva en el aprendizaje de habilidades blandas y en la motivación de los estudiantes en el aula.

(Zhou & Chen, 2020) destacan la importancia de la gamificación en el contexto educativo y argumentan que la gamificación puede mejorar la motivación, el rendimiento y la participación de los estudiantes. Este autor también destaca que la gamificación es una forma efectiva de mejorar la retención de la información y el aprendizaje de habilidades blandas.

(Squire, 2021) subraya la importancia de la gamificación en el aprendizaje y argumenta que la gamificación es una forma efectiva de mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes en el aula. Este autor también destaca la importancia de integrar la gamificación en el currículo de manera efectiva para lograr un impacto positivo en el aprendizaje.

(Kapp, 2022) argumenta que la gamificación es una forma efectiva de motivar y enganjar a los estudiantes en el aula. Este autor destaca la importancia de crear juegos educativos que sean significativos y relevantes para los estudiantes para lograr cambios significativos en el aula de clase.

(Gee, 2023) enfatiza la importancia de la gamificación en el aprendizaje y argumenta que los juegos educativos pueden mejorar la motivación, el rendimiento y la retención de la información de los estudiantes. Este autor también destaca la importancia de utilizar juegos educativos que sean significativos y relevantes para los estudiantes.

(Kücklich, 2020) argumenta que la gamificación es una forma efectiva de mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes en el aula. Este autor destaca la importancia de crear juegos educativos que sean divertidos y desafiantes para los estudiantes para lograr un impacto positivo en el aprendizaje.

En síntesis, la investigación de estos autores destaca la importancia de la gamificación en la transformación educativa en los contextos educativos focalizados. La gamificación ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar la motivación, el rendimiento y el aprendizaje de los estudiantes. Es importante tener en cuenta que la gamificación debe ser integrada de manera efectiva en el currículo y debe ser relevante y significativa para los estudiantes, para lograr un avance en la dirección correcta, estableciendo nuevas formas de entendimiento en la escuela que permitan resignificar y dar sentido a dinámicas escolares, que sin duda van quedando relegadas, convirtiéndose en poco importantes y por ende en prácticas no exitosas en lo que se refiere a la formación integral de cada individuo.

Es importante destacar que la gamificación no solo es una forma efectiva de mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes, sino también una forma efectiva de mejorar la retención de la información. La gamificación también puede ser una forma de mejorar la creatividad y la innovación de los estudiantes.

En cuanto a una opinión personal, se puede argumentar que la gamificación es una opción para la transformación educativa en los contextos educativos focalizados. La gamificación puede ser una forma de hacer que el aprendizaje sea más divertido y desafiante para los estudiantes, lo que puede mejorar su motivación y rendimiento. En resumen, la gamificación es una opción para la transformación educativa en los contextos educativos focalizados, pero debe ser utilizada de manera efectiva y significativa para lograr un impacto positivo en el aprendizaje final de los educandos.

Además, se puede mencionar que la gamificación también puede ser una opción para personalizar el aprendizaje para cada estudiante. La gamificación puede ser utilizada para adaptarse a los estilos de aprendizaje individuales de los estudiantes, lo que puede mejorar su motivación y rendimiento. La gamificación también puede ser una forma de involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje y darles un papel activo en el mismo, lo que puede mejorar su experiencia de aprendizaje y su comprensión de los conceptos.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que la gamificación requiere una planificación cuidadosa y una implementación efectiva para lograr un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. La gamificación no puede ser implementada de manera superficial o en una forma que no sea relevante o significativa.

La discusión de los resultados sugiere que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la práctica interdisciplinar en los contextos educativos focalizados. Al incorporar elementos lúdicos y juegos en las actividades académicas diarias, los profesores pueden fomentar la motivación y el interés de los estudiantes, desarrollar habilidades sociales y de equipo, estimular la creatividad y la innovación, y promover un enfoque significativo en la formación de los estudiantes.

Además es importante tener en cuenta que la gamificación debe tener un andamiaje claro en las dinámicas educativas. Para obtener mejores resultados, los profesores deben considerar cuidadosamente cómo integrar la gamificación en sus prácticas de enseñanza. Por ejemplo, deben seleccionar juegos y actividades que sean apropiados para el grupo

de edad y el nivel de habilidad de los estudiantes, y deben diseñar estas actividades de manera que fomenten el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes.

Además, es importante tener en cuenta que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el interés de los estudiantes, pero no debe ser el único enfoque en la práctica educativa cotidiana. Es necesario un equilibrio entre la gamificación y otras estrategias de enseñanza, como la instrucción directa, la retroalimentación y la práctica, para obtener los mejores resultados en la formación de los estudiantes.

Sin embargo, para obtener los mejores resultados, los profesores deben considerar cuidadosamente cómo integrar la gamificación en sus prácticas de enseñanza y mantener un equilibrio con otras estrategias de enseñanza, en este sentido, debemos entender la importancia de la capacitación y cualificación constante del recurso humano permitiendo un avance hacia las metodologías exitosas.

La gamificación puede ser una forma de personalizar el aprendizaje para cada estudiante y fomentar la colaboración y el trabajo en equipo. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la gamificación requiere de una planificación cuidadosa y una implementación efectiva para lograr un impacto positivo en los procesos educativos finales que parten de mejorar los métodos y didácticas escolares desde la participación la motivación y la evaluación educativa constante que conlleve a un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente reconocemos una tendencia que se mantiene en la mayoría de instituciones educativas del país pues los programas para atender a poblaciones escolares por encima de la edad escolar, son cada vez mayores y estos casos se asocian directamente con el rendimiento escolar y la motivación de los estudiantes hacia sus procesos educativos. Realidades que desde las cifras podemos observar en el alto número de pérdidas escolares y despreocupación por los procesos escolares por parte de los estudiantes.

Desde esta premisa se expone lo siguiente: “El mejoramiento de la educación básica en Colombia requiere cambios significativos en la política y en la práctica. Los maestros, escuelas y colegios deben garantizar que los currículos, las evaluaciones y el tiempo que se invierte en los salones de clase sean empleados de forma eficaz para facilitar el desarrollo de competencias”, (OCDE, 2015).

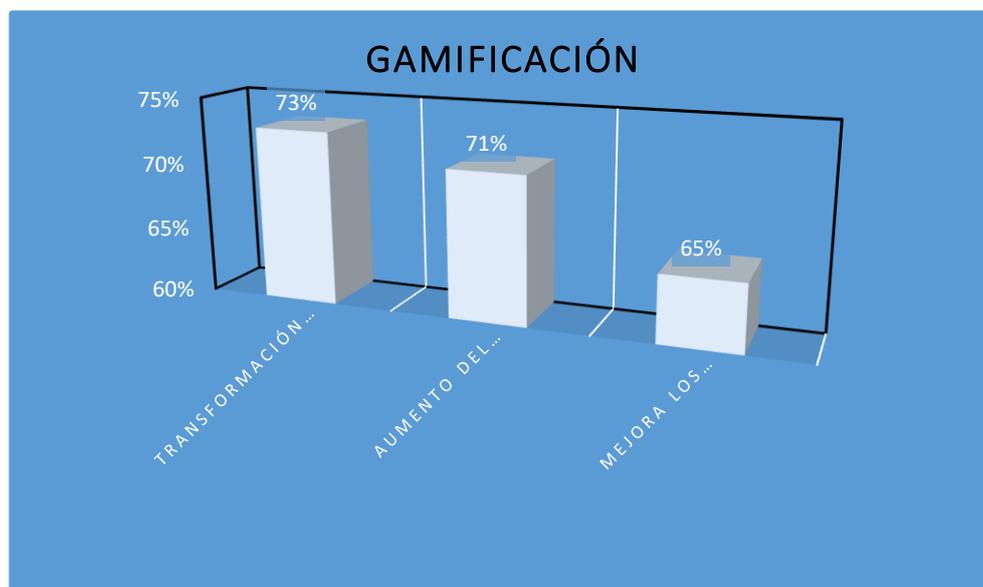
Desde estas aproximaciones se hace evidente la novedad científica desde la implementación de prácticas diversas que mejoren la calidad, en las instituciones de educación media en Colombia, la premisa será implementar estrategias que mejoren las dinámicas escolares desde las didácticas y metodologías y a su vez se logren estándares educativos cada vez más altos.

Desde la aplicación práctica, se apunta a resolver el problema real de entendimiento entre docentes y estudiantes mediante la creación de espacios de socialización de diálogo de construcción colectiva, donde se rompan los esquemas de superioridad, donde el intercambio de conocimiento sea real, que los medios tradicionales no sean la única forma aceptada, escenarios distintos donde se integren aspectos gamificados y lúdicos a los procesos de enseñanza- aprendizaje, reconociendo cuáles estrategias resultan primordiales desde la percepción individual de cada docente con relación a la gamificación y el juego.

Esta propuesta puede aportar de manera importante en el diseño de propuestas pedagógicas que favorezcan aprendizajes significativos en el aula de clase, en el hogar, en la comunidad; enriqueciendo el quehacer con nuevas formas de generar aprendizajes, fortaleciendo las intervenciones desde construcciones teóricas observadas y probadas que pueden servir como punto de partida en otros escenarios educativos proyectados a la solución de múltiples problemáticas en el aula.

ILUSTRACIONES, TABLAS, FIGURAS.

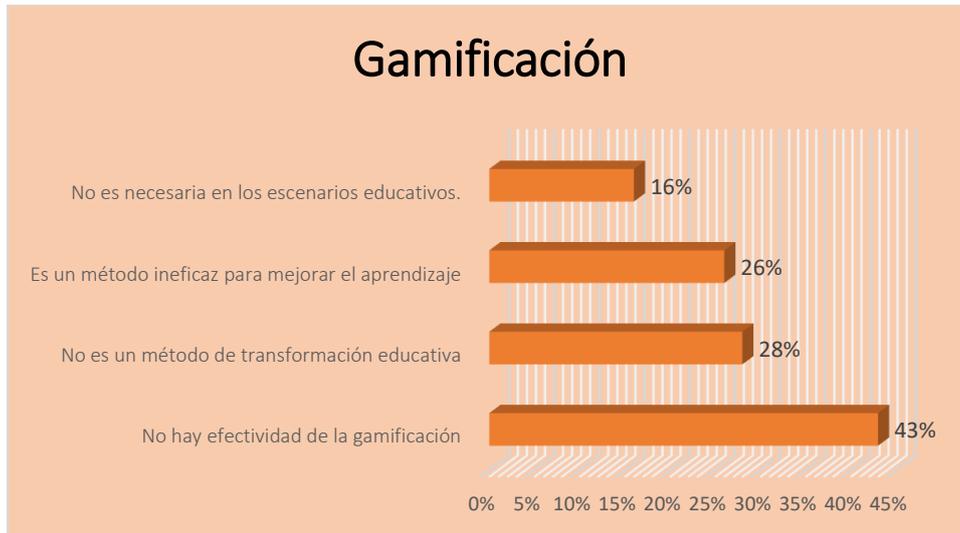
Figura 1. Gamificación interna y percepciones propias de los docentes.



Nota. La imagen representa el porcentaje según las respuestas de los docentes entrevistados.

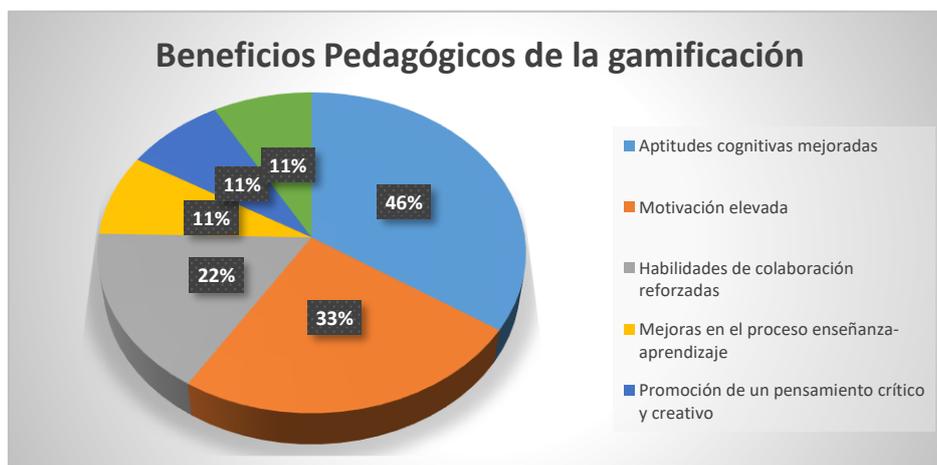
El 73% de los docentes cree que la gamificación mejora el aprendizaje y motiva a los estudiantes, el 71% cree que la gamificación puede aumentar la motivación a participar, y el 65% cree que puede ayudar a mejorar los resultados de la evaluación a los estudiantes.

Figura 2. Percepción negativa de los docentes frente a la gamificación en la escuela.



Nota: La imagen representa el porcentaje según las respuestas de los docentes entrevistados. El 43% de los docentes indican que no estaban seguros de la efectividad de la gamificación en la escuela, el 28% se muestran en contra frente la gamificación como método de transformación educativa en los entornos educativos focalizados, el 26% creen que la gamificación es un método ineficaz para mejorar el aprendizaje en los estudiantes y un 16% no creen que la gamificación fuera necesaria en los escenarios educativos.

Figura 3. Beneficios pedagógicos de integrar la gamificación y el juego como parte del proceso educativo.



Nota: La imagen representa el porcentaje según las respuestas de los docentes entrevistados.

El 46% de los docentes afirman que los beneficios de la gamificación y el juego como parte del proceso educativo permite aptitudes cognitivas mejoradas, un 33% motivación elevada, un 22% habilidades de colaboración reforzada, un 11% mejoras en el proceso de enseñanza aprendizaje, un 11% promoción de un pensamiento crítico y creativo, y un 11% desarrollo de habilidades comunicativas.

CONCLUSIONES

Después de revisar la literatura y los resultados de otros autores, se puede concluir que la gamificación se ha convertido en una opción de transformación educativa en los contextos educativos focalizados. Los autores han demostrado que la gamificación puede aumentar la motivación, la participación y la retención de conocimientos de los estudiantes.

Además, la gamificación puede ayudar a mejorar la experiencia educativa y a promover un enfoque más activo y participativo en el aprendizaje. Los autores han señalado que la gamificación puede ser utilizada como una herramienta efectiva para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, y para ayudar a los estudiantes a alcanzar sus objetivos educativos.

En general, la gamificación es una herramienta valiosa para la educación, y su uso en el contexto educativo focalizado puede tener un impacto positivo en la forma en que los estudiantes aprenden y desarrollan habilidades. Sin embargo, es importante destacar que la gamificación debe ser utilizada de manera cuidadosa y estratégica, y que los profesores deben tener en cuenta las necesidades individuales y los intereses de los estudiantes al utilizar esta herramienta en el aula.

Además, los autores han señalado la importancia de tener en cuenta la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes al utilizar la gamificación en el aula. La motivación intrínseca se refiere a la motivación interna de los estudiantes, como su curiosidad y su interés por aprender. La motivación extrínseca se refiere a la motivación externa, como los incentivos y las recompensas. Los autores han demostrado que la combinación de ambos tipos de motivación puede tener un impacto positivo en la forma en que los estudiantes aprenden y retienen información.

Otro factor importante es la individualización y personalización de la gamificación. Los autores han demostrado que es importante tener en cuenta las necesidades individuales y los intereses de los estudiantes al utilizar la gamificación en el aula. Al hacer esto, los

profesores pueden crear un ambiente de aprendizaje más inclusivo y personalizado para sus estudiantes, lo que puede tener un impacto positivo en la forma en que los estudiantes aprenden y retienen información.

En conclusión, la gamificación para la educación, y su uso en el contexto educativo focalizado puede tener un impacto positivo en la forma en que los estudiantes aprenden y desarrollan habilidades. Sin embargo, es importante tener en cuenta la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, así como la individualización y personalización de la gamificación al utilizar esta herramienta en el aula.

De igual manera se puede replicar esta investigación en diversos escenarios educativos, integrando de manera especial la gamificación en los currículos, con el fin de ampliar la comprensión sobre los procesos significativos, que conlleven a la aplicación de artefactos que beneficien los aprendizajes finales.

Finalmente se puede establecer un ambiente de aprendizaje más activo y participativo, Los docentes de todas las áreas del conocimiento y no solo las áreas llamadas blandas pueden utilizar juegos y actividades lúdicas para fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, lo que puede ayudar a los estudiantes a mejorar su relacionamiento con la escuela actual.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado, J. (2021). La técnica de la gamificación en el desempeño docente del nivel inicial.
- Arráez, M., Calles, J., & Moreno de Tovar, L. (2019). La Hermenéutica: una actividad interpretativa. *Sapiens*, 7(2), 171-181.
- Arráez, J. F. (2006). Los valores humanos y el aprendizaje cooperativo en el aula. Universidad de Murcia.
- Bruner, J. (1986). *Actual minds, possible worlds*. Harvard University Press.
- Bonilla, E., & Rodríguez, P. (1997). Más allá del dilema de los métodos: La investigación en ciencias sociales. Abya Yala.
- Carretero, M. (2000). *Constructivismo y educación*. Editorial Progreso.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. Basic Books.
- Dorfman, M. (2019). *Discourse markers and spoken English: A corpus study of native and non-native speaker conversations*. Routledge. Educación en América Latina. Una

- exploración de indicadores.
http://www.eclac.org/publicaciones/xml/7/27817/Serie126fi_napo.
- Fuchs, M., & Waris, O. (2022). *Critical play: Radical game design*. MIT Press.
- Gee, J. P. (2023). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gross, H. (1902). *The foundations of psychoanalysis: A philosophical critique*. University of California Press.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2020). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 53rd Hawaii International Conference on System Sciences*.
- Holguín, F. Holguín, E. & García, N. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática Vol.22.
- Kapp, K. M. (2022). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kücklich, J. (2020). Videogames and art. In *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities* (pp. 135-142). Routledge.
- Martínez, A. (2019). La gamificación en las aulas y su relación con la motivación.
- Maldonado, J. (2016). La educación a distancia, una necesidad para la formación de los profesionales. *Revista Universidad y Sociedad*, 8 (1), 106-111.
- Nacke, L. E. (2020). *Game user research*. Oxford University Press.
- OCDE (2015). *La educación en Colombia*. Revisión de políticas nacionales de educación. OCDE: París, Francia.
- Piaget, J. (1961). *Mecanismos de percepción*.
- Revelo Sánchez, O., Collazos Ordoñez, CA, & Jiménez Toledo, JA (2018). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura. *Lámpsakos*, (19), 31-46.
<https://doi.org/10.21501/21454086.2347>
- Squire, K. (2021). *Video games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age*. Teachers College Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Zepeda - Hernández, S., Abascal - Mena, R., & López - Ornelas, E. (2016). INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA. *Ra Ximhai*, 12 (6), 315-325.

Zhou, X., & Chen, J. (2020). Effects of gamification on student engagement: A systematic review and meta-analysis. *Educational Research Review*, 30, 100326.