South American Publishing

SAP Gamification and Augmented Reality. 2024; 2:44
doi: 10.56294/gr202444

SHORT COMMUNICATION

Notes on gamification and education

Notas sobre gamificación y educación

Rubén González Vallejo[1]

[1]Universidad de Málaga, Málaga. España.

Cite as
González Vallejo R. Notes on gamification and education. SAP Gamification and Augmented Reality. 2024; 2:44. https://doi.org/10.56294/gr202444

Publication History
Submitted: 29-10-2023
Revised: 16-02-2024
Accepted: 10-07-2024
Published: 11-07-2024

Corresponding Author
Rubén González Vallejo

ABSTRACT

The classroom is a dynamic space where active and exploratory methodologies, such as gamification, promote cooperation, critical thinking, motivation, and meaningful learning. Gamification, which uses game elements adapted to teaching, has shown advantages such as increased creativity, autonomy, and digital skills. Its application has been notable in Primary and Secondary Education, as well as in various university disciplines. However, debates persist about its potential and the tendency to prioritize numerical assessment over learning, generating skepticism in certain areas of higher education.

Keywords: Gamification; Languages; ICT.

RESUMEN

El aula es un espacio dinámico donde las metodologías activas y exploratorias, como la gamificación, fomentan la cooperación, el pensamiento crítico, la motivación y el aprendizaje significativo. La gamificación, que utiliza elementos de juego adaptados a la enseñanza, ha mostrado ventajas como el aumento de la creatividad, la autonomía y las habilidades digitales. Su aplicación ha sido notable en Educación Primaria y Secundaria, así como en diversas disciplinas universitarias. Sin embargo, persisten debates sobre su potencial y la tendencia a priorizar la evaluación numérica sobre el aprendizaje, generando escepticismo en ciertos ámbitos de la educación superior.

Palabras clave: Gamificación; Lenguajes; TIC.

© 2024; The Authors. This Open access article is distributed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

INTRODUCCIÓN

El aula se configura como un espacio complejo de interacción donde tienen lugar constantemente nuevos enfoques metodológicos y cambio de roles. En ella, las metodologías activas y exploratorias han dado lugar al desarrollo de un gran abanico de competencias y destrezas, tanto en el profesorado como en el alumnado a través de la cooperación, que han elevado a la gamificación, entre otras técnicas, como una de las estrategias actuales de aprendizaje. Concretamente, este método aprovecha los elementos y mecánicas de las acciones lúdicas del juego que pueden ser adaptadas a la enseñanza, con el objetivo de adquirir competencias y desarrollar destrezas; todo ello, en un marco experiencial que invita al alumnado a desarrollar el pensamiento crítico, la motivación y el aprendizaje significativo.

Entre sus ventajas, aumenta la creatividad, la motivación y la autonomía, y fomenta las habilidades digitales, el aprendizaje autónomo y la retroalimentación automática, tanto automática como por parte del profesor (Chaves Yuste 2019). Ello hace de esta metodología una gran oportunidad para adoptar nuevos enfoques que permitan conocer los equilibrios y desequilibrios en la formación del alumnado. Sin embargo, a pesar del creciente número de estudios empíricos en los últimos años, se sigue discutiendo sobre el potencial de la gamificación en clase (Sánchez Pacheco 2019), lo cual resalta la importancia de adaptar la metodología a las necesidades del alumnado y a su heterogeneidad. Tanto es así que, con el auge de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), se ha asistido a una evolución de la gamificación en el aula, que, pasando de juegos analógicos a digitales, ha mostrado interés por combinar los nuevos avances tecnológicos para ofrecer un desarrollo de competencias digitales, interpersonales, emocionales e intelectuales.

En cuanto a su aplicación en las etapas educativas, la gamificación principalmente ha tenido más repercusión en Educación Primaria y Secundaria. Como ejemplos, García Juárez y Garzón Fernández (2021) apuestan en el aula de Biología y Geología en educación superior por llevar contenidos medioambientales con el objetivo de fomentar acciones sostenibles. Afirman que los estudiantes han adquirido positivamente los conceptos temáticos y han aumentado su motivación. Por su parte, Gómez Trigueros (2018) indica que del estudio realizado en educación secundaria para aprender Historia se desprende el reconocimiento por parte del alumnado de la potencialidad que otorgan las TIC en su formación como ciudadanos y su importancia en la actual sociedad de la información y el conocimiento. En cuanto a la enseñanza de idiomas, Palanca Climente y Ramos Castillo (2018) proponen para la clase de ELE una habitación de escape para aprender la comprensión lectora y auditiva, la gramática y el vocabulario a través de la literatura. Por último, y como nota conclusiva en común, Tajuelo y Pinto (2021) afirman en su estudio en educación superior que el alumnado apreció el esfuerzo por parte de los profesores para implantar un contexto diferente de aprendizaje, el cual se llevó a cabo en trabajo en equipo y dio como resultado una mayor autonomía en el proceso de aprendizaje. Asimismo, la motivación de los estudiantes aumentó en gran medida, incluso en aquellos que durante el resto del curso no habían mostrado una actitud de interés.

Sin embargo, la puesta en marcha de instrumentos y herramientas didácticas también ha llegado al ámbito universitario en varias disciplinas; muestra que las actividades gamificadas pueden ser vehículo de los principios pedagógicos en la enseñanza. Prueba de ello, encontramos proyectos de gamificación en el Grado y Máster Universitario de Educación (Calatayud Estrada y Morales de Francisco 2018); en la carrera de Geología para divulgar la geomorfología (Rodríguez-Oroz et al. 2019) o en la asignatura Diseño y Usabilidad 1 del Grado de Ingeniería Multimedia (Labrador y Villegas 2016), además de los implantados en asignaturas de Ciencias de la Salud (Rodríguez-Arrastia et al. 2019; García Barrios et al. 2022).

A pesar de ello, es un ámbito en el que sigue existiendo una tendencia a dar más peso a la evaluación numérica que al aprendizaje adquirido (Peñalva et al. 2019), por lo que sigue existiendo un gran escepticismo entre la instrucción formal o informal que la gamificación puede otorgar al proceso de enseñanza en algunos ámbitos de la educación superior.

FINANCIACIÓN

El autor no recibió financiación para el desarrollo de la presente investigación.

CONFLICTO DE INTERESES

El autor declara que no existe conflicto de intereses.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

Conceptualización: Rubén González Vallejo.
Redacción – borrador original: Rubén González Vallejo.
Redacción – revisión y edición: Rubén González Vallejo.

REFERENCIAS

1. Calatayud E, María L, Morales de Francisco JM. Gamificación en el entorno universitario: ejemplos prácticos. V Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el Ámbito de las TIC y las TAC. 2018. p. 185-190. Disponible en: https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/52689/2/25.Gamificacion_entorno_universitario.pdf

2. Chaves Yuste B. Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. Revista electrónica de investigación y Docencia Creativa. 2019; 8: 422-430. Disponible en: https://www.ugr.es/~reidocrea/8-33.pdf

3. García Barrios A, Cisneros Gimeno AI, Lamiquiz Moneo I, Garza García MC, Whyte Orozco J. Enseñar Anatomía mediante juegos de escape. En: Ribera Puchades JM, Sáenz de Jubera Ocón MM, editores. La innovación como motor para la transformación

de la enseñanza universitaria. Logroño: Universidad La Rioja; 2022. p. 143-150.

4. García Juárez V, Garzón Fernández A. Gamificación en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje a través de un breakout edu con la temática: actividad humana y medio ambiente. En: Martínez-Vicente JM, Peralta Sánchez FJ, Ureña Uceda A, Jiménez Martínez, MD, editores. La innovación educativa en la práctica docente de Educación Secundaria. Almería: Editorial Universidad de Almería; 2021, p. 39-49.

5. Gómez Trigueros IM. (2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la Historia. Educação & Formação, 2018; 3(8): 3-16. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7146580.pdf

6. Labrador E, Villegas E. Gamificación en la asignatura Diseño y Usabilidad 1. En: Contreras RS, Eguia JL, editores. Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació; 2016.

7. Palanca Climente M, Ramos Castillo A. La gamificación en el aula E/LE multigeneracional: la «habitación de escape» como modelo de propuesta didáctica. Foro de Profesores de E/LE. 2018; 14: 207-216. Disponible en: https://ojs.uv.es/index.php/foroele/article/view/13349/12230

8. Peñalva S, Aguaded I, Torres-Toukoumidis Á. La gamificación en la universidad española. Una perspectiva educomunicativa. Revista Mediterránea De Comunicación. 2019; 10(1): 245–256. Disponible en: https://doi.org/10.14198/MEDCOM2019.10.1.6

9. Rodríguez-Arrastia M, Ropero-Padilla C, Molina G, Romero López A. Escape Room como nueva experiencia educativa en Ciencias de la Salud. En Jornadas de Innovación Docente y Experiencias Profesionales en la Universidad de Almería. 2019. Disponible en: https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20838.37447

10. Rodríguez-Oroz D, Gómez-Espina R, Bravo Pérez MJ, Truyol ME. Aprendizaje basado en un proyecto de gamificación: vinculando la educación universitaria con la divulgación de la geomorfología de Chile. Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias. 2019; 16(2). Disponible en: https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2019.v16.i2.2202

11. Sánchez Pacheco CL. Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? Revista Docentes 2.0. 2019; 7(1): 12–20. Disponible en: https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.5

12. Tajuelo L, Pinto G. Un ejemplo de actividad de escape room sobre física y química en educación secundaria. Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias. 2021; 18(2). https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92065360011