



Gamification in the Classroom: A Pending Subject for Teachers

La gamificación en el aula: una asignatura pendiente para el profesorado

Ana Lucía de Vega Martín^a

^a Universidad Camilo José Cela, Valladolid, España.

<https://orcid.org/0000-0001-6871-1421>

analucia.devega@ucjc.edu

ARTICLE INFO

Keywords

gamification, education, student motivation, play, teaching methodology, academic performance

Palabras clave

gamificación, educación, motivación estudiantil, juego, metodología de enseñanza, rendimiento académico

ABSTRACT

Education must be an integral part of human life; it is essential for personal development and to become an agent of change in society. Therefore, we must ask ourselves how we are educating the adolescents who will soon be tomorrow's adults. In educational institutions, the importance of play in education seems to have been overlooked, not only in early childhood but also in adolescence. Play generates a radical shift in students' attitudes towards studying, motivating them not only to attend school but also to achieve meaningful learning.

Immersion in the digital, technological, and metaverse era inevitably affects all aspects surrounding education and the teaching methods employed by educators, thus impacting students. This research aims to determine whether gamification-based learning is already being implemented in Spain as a teaching methodology and recreational activity to enhance student motivation, or whether teachers still do not place enough importance on the inclusion of new learning techniques such as gamification. It concludes that gamification should not be considered a replacement for traditional teaching methods but rather a complementary tool that fosters a positive shift in students' attitudes towards learning, enhancing their motivation and, consequently, their academic performance.

RESUMEN

La educación debe ser una parte integral de la vida del ser humano: es esencial para su desarrollo personal y para convertirse en un agente de cambio en la sociedad. Por ello, debemos cuestionarnos cómo estamos educando a los adolescentes que pronto serán los adultos del mañana. En los centros educativos, parece haberse pasado por alto la importancia del juego en la educación, no solo en la etapa infantil, sino también en la adolescencia. El juego genera un cambio radical en la actitud hacia el estudio, motivando a los estudiantes no solo a asistir a la escuela, sino también a lograr un aprendizaje significativo.

La inmersión en la era digital, tecnológica y del metaverso afecta inevitablemente a todos los elementos que rodean la educación y a los métodos de enseñanza que los docentes emplean, impactando así en el alumnado. Esta investigación busca determinar si el aprendizaje basado en gamificación ya se está implementando en España como metodología de enseñanza y actividad lúdica para aumentar la motivación estudiantil, o si, por el contrario, el profesorado aún no otorga la importancia debida a la inclusión de nuevas técnicas de aprendizaje como la gamificación. Se concluye que la gamificación no debe considerarse un método de enseñanza sustitutivo de los tradicionales, sino complementario, ya que favorece un cambio positivo en la actitud del alumnado frente a la adquisición de conocimientos, mejorando su motivación y, por ende, su rendimiento académico.

1. Introducción

La gamificación es una respuesta al tipo de aprendizaje y retroalimentación casi inmediata que caracteriza hoy en día a gran parte de los nuevos enfoques educativos basados en metodologías activas. Trata de utilizar gratificantes medios lúdicos, que pueden ir desde juegos manuales hasta digitales, pero siempre en un contexto que permita activar el cerebro y/o la motricidad, experimentando a su vez en las llamadas inteligencias múltiples (Duarte Acosta, 2022). La gamificación propone utilizar el juego como estímulo de aprendizaje, que a su vez motiva, da concentración y esfuerzo para llegar a una meta, siendo una herramienta aliada para los docentes.

Varios autores (Giménez, 2016; Hamari et al., 2014; Hitchens & Tulloch, 2018) señalan ya la existencia de un problema motivacional dentro de la educación de manera global, pero más concretamente dentro de la educación secundaria. Estos autores plantean la falta de interés existente en este grupo de alumnado, indistintamente de la asignatura que se les presente, aspecto fácilmente observable acudiendo cualquier jornada a un instituto de enseñanza secundaria al desarrollo de sus clases.

Esto puede deberse a varios factores, pero principalmente a la sobreexposición y sobre excitación mental que han traído los medios digitales, especialmente a los grupos generacionales del nuevo milenio. Por un lado, se habla de saturación de información multimedia, por la cual esta debe ingeniararse en un formato y contenido lo suficientemente atractivo como para competir en la atención de un grupo objetivo (Casas-Mas, 2014). Alfons Cornellá (2010) acuñó el término infoxicación para referirse a esta sobrecarga de información difícil de asimilar por el individuo (Loor-Cabal et al., 2022). Por ello, se tiende a que, en los medios digitales, la información sea corta y atractiva, impactando esto en la forma de generar contenido educativo ya ni siquiera en Youtube, sino Tiktok por ejemplo.

Por otro lado, era de esperarse que la educación se adapte a las tendencias de las nuevas generaciones (GoStudent, 2023), generaciones que se consideran ya individuos digitales, y entre las que se incluyen las Generaciones Y (1981-1993, marcada por el inicio de la digitalización), Generaciones Z (1994-2010, marcados por la expansión masiva de Internet), o la actual Generación Alpha (nacidos a partir del año 2010 y considerados la generación 100% digital). Generaciones que han crecido dentro de los juegos virtuales y en línea, cada vez más realistas y sobre todo capaces de absorber por largas horas su atención. Por eso la educación ha tenido que incursionar en la gamificación, casi se diría que es para tener una oportunidad de competir dentro de la oferta digital.

Otro punto relacionado con la gamificación es la inmediata gratificación que se da al estudiante al ir completando actividades. No es algo que se pueda evitar, ya que estos individuos digitales están ya acostumbrados dentro de sus juegos en línea a recibir algún tipo de incentivo inmediato, pero, y este es el giro positivo de la gamificación, a también ir concretando etapas. El rol del docente en este proceso implica no solo la implementación de la actividad, sino crear los elementos necesarios para guiar la experiencia del alumno hacia el completo desarrollo de las competencias y habilidades esperadas en cada etapa del proceso (García-Casas et al., 2021). Por tanto, la gratificación es el medio para llegar al fin, que es completar etapas de aprendizaje.

Si bien a lo largo de la última década el término gamificación ha tomado una acepción más digital y tecnológica (Kafai & Burke, 2015; Cornellá & Estebanell 2018), es un tema que se ha ido gestando desde hace varias décadas y desde la perspectiva de muchos autores.

En una primera fase, se identifican a los investigadores que realizan una primera definición del juego como un acto lúdico dentro de un espacio y tiempo determinado (Bruner, 1986; García Blanco, 1995; Montero Herrera, 2017). Piaget (1961) por su parte, entendía el juego como la participación de un ser humano con el medio, ofreciéndole la posibilidad de adentrarse en la realidad a través del aprendizaje, como si fuese un juego simbólico. Este juego podía concentrarse en la etapa infantil, pero podía prolongarse hacia etapas educativas posteriores.

Rivero (1998), comenta que, a finales del siglo pasado, ya se tenía la idea que el profesor debe ser capaz de motivar, cooperar, expresarse y resolver problemas nuevos para facultar el buen aprendizaje, siendo el juego una herramienta fundamental para poder socializar con el alumnado, a la vez de lograr objetivos en el aula.

Posteriormente se habla de Entornos de Aprendizaje, aplicado a un contexto de desarrollo pedagógico dentro de espacios físicos organizados para tal efecto, aunque también implica las personas que componen el entorno educativo en sí (Aguilera Castillo et al., 2014). Actualmente y como evolución al contexto tecnológico, se tienen los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje (EVEA) que se definen generalmente como un proceso o actividad de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla fuera de un espacio físico, temporal y a través de Internet y ofrecen diversidad de medios y recursos para apoyar la enseñanza (Ibaceta Vergara & Villanueva Morales, 2021; Subiaga Vélez & Barcia Briones, 2023).

Folgado Fernández et al. (2020), citando a Esteban et al. (2011), destacan las ventajas de los entornos de aprendizaje virtuales para el alumno como una vía de oportunidades y técnicas colaborativas, al no contar con la

limitación física del aula. El trabajo virtual exige que los estudiantes del grupo colaborativo compartan las tareas y persigan los mismos objetivos.

Jones et al. (2013) opinan que las redes virtuales conforman un nuevo escenario que puede propiciar un aprendizaje más motivador, que le permita además al estudiante, la comunicación y la colaboración entre diversos grupos.

Tomando otra perspectiva, Rivera-Michelena (2016) considera el aprendizaje como una actividad que debe ser capaz de conectar el nuevo conocimiento y la estructura cognitiva previa del alumno de forma significativa. Ausubel (1983), quien acuña la expresión de *Aprendizaje Significativo*, también sigue la línea de pensamiento de conectar en una estructura cognitiva los contenidos preexistentes y la nueva información.

Se trata, por tanto, de fomentar en el aula una metodología que motive al alumnado a seguir y continuar con éxito su proceso de enseñanza-aprendizaje. En sí, los distintos modelos pedagógicos, requieren incorporar herramientas que sean congruentes y más fácilmente adaptables, que como señala Montero Herrera (2017), sean capaces de atrapar y enganchar al alumnado desde su propia realidad.

De ser posible, como aconsejan Marín y Hierro (2013), se deben incluir todos aquellos aspectos susceptibles a ser convertidos en dinámicas lúdicas. A través de la gamificación no solo aumentaría la motivación, interés y participación del alumnado (Galilea, 2018), sino que también se trabajarían experiencias cooperativas y competitivas, lo que permitiría desarrollar el trabajo en equipo, desarrollo autónomo o control de la frustración entre otras (Cárdenas Cordero et al., 2023; Rodríguez Vizuete et al., 2023).

Respecto a los fundamentos pedagógicos y didácticos sobre los que se basa el concepto de la gamificación, la motivación, es decir la voluntad por querer jugar, es, sin lugar a duda, la más destacada. Hay tres elementos que inducen la motivación: autonomía, competencia y propósito (Pérez-Manzano & Almela-Baeza 2018).

La autonomía porque jugar fomenta la exploración independiente, intereses y preferencias personales. La competencia porque hay un reto, puede ser para ganar entre otros estudiantes competidores, al mismo profesor o individualmente, si el juego estuviese diseñado así: lograr probarse o superarse a sí mismo. Finalmente, el propósito, desde el punto de vista del profesor, es lograr estimular el conocimiento, o desarrollar habilidades técnicas y artísticas.

Es preciso aclarar que, en el ámbito español, los términos de *gamificación* o de ludificación, aún no se han incorporado a los diccionarios más conocidos. La Fundación del Español Urgente propone la utilización del término ludificación, como traducción del inglés, además de respetar la raíz latina *ludis*, referida a elementos relacionados con el juego.

Para fines de esta investigación, se define ludificación a toda aquella aplicación de cualquier tipo de elemento o de mecánica propia de los juegos, dentro de un contexto no lúdico como puede ser un centro educativo o laboral. Por otro lado, el término de *gamificación* se enfocará para aquellos juegos que se produzcan a través de medios digitales. De esta forma, la *gamificación* estaría vinculada directamente al uso de las nuevas tecnologías y entornos de aprendizaje virtual (Marín-Díaz, 2015, Perdomo-Vargas & Rojas-Silva, 2019).

Es así, que la presente investigación busca definir si el aprendizaje basado en *gamificación* está siendo ya implementado en España como metodología de enseñanza y como actividad lúdica para incrementar la motivación del alumnado, o en su defecto, el nivel de importancia que concede el profesorado en la inclusión de nuevas técnicas de aprendizaje, incluyendo actividades lúdicas o de *gamificación*.

La relevancia de la inclusión de la *gamificación* dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje (Rodríguez-Jiménez et al., 2019), bien puede ser una herramienta que conecte en forma más eficiente y participativa con los estudiantes de las presentes generaciones digitales, a través de actividades motivadoras que puedan realizar tanto individualmente como en trabajo colaborativo.

2. Metodología

Para el desarrollo de este estudio se parte de la hipótesis de que las nuevas generaciones de docentes están más abiertos a la introducción de aspectos lúdicos en el aula para mejorar la motivación de su alumnado. Se plantean como objetivos, en primer lugar, conocer el nivel de inclusión de las nuevas tecnologías dentro del aula dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje basado en la gamificación; y, en segundo lugar, conocer el nivel de importancia otorgado a la motivación del alumnado y a la inclusión de estas nuevas metodologías en el aula.

Debemos señalar que este estudio se desarrolla dentro de una metodología cuantitativa no experimental. Es decir, se trata de un estudio que se realiza sin la manipulación deliberada de variables (Hernández et al., 2018). De manera específica para este estudio, trabajaremos con un método cuantitativo transversal, descriptivo y

correlacional, a través del cual se recogen y analizan datos para poder describir el fenómeno de estudio de este proyecto (Arnal et al., 1994).

La investigación se dirige a 350 docentes de ambos sexos y diferentes grupos etarios, pertenecientes a 52 institutos públicos a nivel nacional (uno por provincia), que imparten actualmente clase en el 2º curso de ESO, y cuentan con al menos 3 años de experiencia como docentes en ese nivel educativo. Los datos se han recogido a través de un cuestionario anónimo online realizado con *Google Forms* y enviado a los centros educativos de la muestra (ver Tabla 1).

Se vio la necesidad de discriminar por edad al profesorado, puesto que se parte de la hipótesis que su edad y nivel de experiencia dentro del sector educativo, puede incidir en su mayor o menor propensión de incluir la *gamificación* en el aula, bajo la premisa que será mayor para los docentes de menor edad y menor para aquellos de más edad.

Tabla 1. Muestra del profesorado dividida por rangos de edad

Rangos de edad	n=350
25-35 años	88
36-45 años	91
46-55 años	99
56-65 años	72

Se aplicó un cuestionario online a través del *software* Google Forms, contextualizando a todos los encuestados respecto al tema de estudio. La temporalidad del estudio fue entre septiembre y noviembre de 2022.

La encuesta consta de dos bloques diferenciados. El primero recoge datos sociodemográficos de los participantes: edad, años de experiencia como profesor, nacionalidad y provincia donde imparte clase. El segundo bloque se centra en cinco preguntas enfocadas a los métodos de enseñanza que utilizan actualmente los profesores, si toman en cuenta las actividades lúdicas como parte de la motivación en aula y si incluyen dentro de ellos, la gamificación.

Las respuestas recibidas fueron analizadas a través de un análisis descriptivo de los datos gracias al programa estadístico SPSS *Statistics* 28, logrando un nivel de fiabilidad de la muestra muy significativo de 0.98.

3. Resultados

A continuación, se muestran los resultados obtenidos en la fase cuantitativa de esta investigación. En el segundo bloque del cuestionario, se planteaban a los docentes cinco ítems relacionados con su nivel de cercanía al concepto de *gamificación* dentro de su proceso de enseñanza en aula.

La primera cuestión se refería al tipo o metodología de enseñanza que empleaba principalmente en aula a sus alumnos (ver Tabla 2).

Tabla 2. Tu metodología de enseñanza en el aula es principalmente...

	25-35 años	36-45 años	46-55 años	56-65 años
Aprendizaje transmisivo	0%	2%	29%	35%
Aprendizaje cooperativo	13%	18%	28%	17%
Aprendizaje activo y experimentación	47%	27%	9%	4%
Aprendizaje significativo y constructivismo	0%	26%	2%	27%
Aprendizaje participativo y manipulativo	22%	19%	29%	15%
Aprendizaje gamificado tradicional	18%	8%	3%	2%
Aprendizaje gamificado a través de la robótica	0%	0%	0%	0%

Los resultados muestran que los modelos y herramientas de aprendizaje que se señalan dependen de la edad del encuestado, muy probablemente porque su formación profesional se situaba en el tiempo que esos modelos y herramientas eran los de influencia en materia educativa. La metodología más tradicional, como el aprendizaje transmisivo o constructivo es más empleado por los profesores del rango de edad entre los 56 a los 65 años. Se puede observar que estos mismos métodos van disminuyendo en las generaciones más jóvenes.

A su vez se ve claramente que temas y experiencias educativas más actuales como el aprendizaje activo y la experimentación, o el aprendizaje participativo y manipulativo, son de aceptación más general por el grupo etario más joven, de 25 a 35 años.

Si se observa en los grupos de edad intermedios, es decir los 36 y 45 años y el de 46 a 55 años, en mayor o menor medida, se tiende a emplear una diversificación de metodologías, lo cual se explicaría primero por la formación superior recibida inicialmente, pero también por la actualización docente que ya es general, sea en cursos cortos o estudios de postgrado relacionados al ámbito de la educación, sea esta parte de las políticas y facilidades que pueda ofrecer cada centro educativo donde se estén desempeñando, o por iniciativa particular, dada la importancia de la formación y especialización continua.

Ya enfocados a la temática de estudio, se observa que aún en la generación más joven, el aprendizaje gamificado tradicional es muy poco utilizado, y esto puede deberse a que se trata de una temática relativamente nueva y que, por tanto, más que conceptualizarla, se requiere dar ejemplos más concretos del cómo llevarlas a cabo. Puede ser que incluso el tema de *gamificación* digital haya sido una alternativa interesante en el contexto de la pandemia de la COVID-19, donde el aprendizaje debió ser virtual y se socializaron varias aplicaciones dedicadas al tema, incluso dentro de una variedad de asignaturas, como es el caso de *Kahoot*, *Socrative*, *Plickers*, por mencionar algunas. Cabe agregar que la gran mayoría de estas aplicaciones, si bien se enfocan más a realizar cuestionarios, se debe tomar en cuenta el factor de motivación, competencia e interés que generan.

Ninguno de los docentes encuestados incluyó la robótica como método habitual de enseñanza en sus aulas. Esto puede deberse al desconocimiento de este tipo de aprendizaje, pero cuyo resultado puede cambiar paulatinamente, ya que la robótica será una asignatura que cobrará importancia.

La segunda cuestión (ver Tabla 3) se refiere al nivel de importancia que se da a la motivación dentro del aula, durante el proceso de aprendizaje.

Tabla 3. Nivel de importancia otorgado a la motivación dentro del aula en el proceso de aprendizaje del alumnado

	25-35 años	36-45 años	46-55 años	56-65 años
Alto	100%	100%	90%	90%
Medio	0%	0%	10%	10%
Bajo	0%	0%	0%	0%
Ninguno	0%	0%	0%	0%

En la Tabla 3 se aprecia casi la igualdad de opinión en todos los grupos de docentes, sin significativas diferencias entre los grupos de edad establecidos. Para todos ellos, la motivación en el aula es fundamental para el correcto aprendizaje del alumnado.

La tercera cuestión (ver Tabla 4) va referida a la frecuencia con que el profesorado incluye nuevas técnicas de aprendizaje en aula.

Tabla 4. Frecuencia de inclusión en el aula de nuevas técnicas de aprendizaje

	25-35 años	36-45 años	46-55 años	56-65 años
Siempre	80%	80%	56%	42%
A menudo	20%	5%	10%	10%
A veces	0%	15%	14%	10%
Casi nunca	0%	0%	18%	36%
Nunca	0%	0%	2%	2%

Nuevamente se observa que hay diferencias de acuerdo con el grupo etario. Hay una fuerte tendencia a buscar la innovación en aula entre los profesores de 25 a 45 años. Esto puede deberse a la misma influencia del entorno, que no sólo cambia rápidamente, sino que surgen constantemente distintas propuestas y herramientas educativas que son compartidas por los mismos profesores mundialmente a través de redes sociales, sea a través de clases en línea, blogs, tutoriales, *webinars* entre los más usuales. Por tanto, estar actualizado resulta sencillo y hasta común.

Tampoco hay que dejar de lado que estos dos grupos de 25 a 35 y de 36 a 45 años, posiblemente tengan mayor fluidez en la comunicación con sus estudiantes, en forma directa, plataformas educativas o redes sociales, donde siempre pueden ellos compartir con sus profesores alguna novedad relacionada a las asignaturas o temas que más les interesan.

Los otros dos grupos de profesores, de 46 a 55 años y de 56 a 65 años, podrían verse menos inclinados a incluir nuevas técnicas de aprendizaje por dos motivos: sentirse a veces desfasados por la rapidez con que avanza la educación digital, con sus múltiples herramientas, y les es más difícil mantenerse actualizados.

El segundo motivo puede ser el llamado temor al cambio, especialmente por las nuevas generaciones, por tanto, hay mayor inclinación a mantenerse en métodos más tradicionales. Este tipo de técnicas no solo incluiría la introducción de la *gamificación*, sino cualquiera que suponga salir de su metodología de enseñanza en el aula habitual. En sí, los conocimientos y experiencia son su fortaleza, simplemente hay que trasladarla a formas de enseñanza más acordes al contexto de la generación a la cual pertenezcan los estudiantes.

La cuarta cuestión (ver Tabla 5) se enfoca al nivel de importancia otorgado a las actividades lúdicas dentro del aula para aumentar el nivel de motivación del alumnado. Estos elementos lúdicos no incluyen únicamente la *gamificación*, sino cualquier tipo de elemento de juego o desconexión que puedan incluir en el aula.

Tabla 5. Nivel de importancia otorgado a las actividades lúdicas dentro del aula para aumentar el nivel de motivación del alumnado

	25-35 años	36-45 años	46-55 años	56-65 años
Mucho	90%	75%	74%	65%
Bastante	10%	15%	17%	20%
Poco	0%	10%	9%	10%
Nada	0%	0%	0%	5%

Los resultados concluyen que la mayoría de ellos, sin importar el rango de edad, consideran que la introducción de elementos lúdicos y de juego en el aula favorecería mucho el nivel de motivación de sus alumnos. Sin embargo, cuanto mayor es la edad del docente encuestado, menos nivel de importancia le dan a esta gamificación dentro del aula.

Finalmente, la quinta cuestión (ver Tabla 6) se relaciona con la posibilidad que ofrecen a usar la gamificación dentro del aula, como parte de su metodología de enseñanza.

Tabla 6. ¿Implementarías la gamificación dentro de tu metodología de enseñanza?

	25-35 años	36-45 años	46-55 años	56-65 años
Sí	92%	74%	73%	61%
De vez en cuando	5%	16%	14%	39%
No	3%	10%	13%	0%

Se observa una alta tendencia a implementar este tipo de actividades lúdicas dentro de las metodologías de enseñanza de los docentes. Aunque existe una clara tendencia descendente acorde al número de años del cuerpo de profesorado, no descartan el tema de introducirlo en algún momento.

En cambio, son los grupos etarios de 36 a 45 y de 46 a 55 años, los que en menor medida, no muestran interés en introducir la gamificación, o en su defecto, hacerlo ocasionalmente. Puede que haya un contexto en estas

respuestas, relacionadas al tiempo horario en aula, que muchas veces resulta insuficiente, cantidad de estudiantes, o que según la naturaleza de la asignatura, se utilizan ya otras técnicas de aprendizaje.

4. Discusión y Conclusiones

La gamificación puede ofrecer varias ventajas en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que este se desarrollará en un medio sin tensión, a la vez que estimulador; a la vez de poner en práctica el “aprender haciendo” por el “aprender jugando”. Citando a Carrión-Salinas (2017), la gamificación permite dinamizar y hacer más efectivas las sesiones de aprendizaje dentro del aula, mejorando el rendimiento escolar y el compromiso gracias a un aumento de la motivación y al desarrollo de un aprendizaje colaborativo.

La enseñanza debe ir dando paso a herramientas más adecuadas al contexto de las nuevas generaciones, ya netamente digitales, en vista que la comunicación entre estudiantes y entre profesores, debe considerar también darse en el medio virtual (GoStudent, 2023).

Desde un punto de vista sociológico, no debemos perder de vista el hecho de que tanto los niños como los adolescentes de la actual sociedad en la que vivimos, han crecido en un contexto social marcado por el desarrollo tecnológico, hasta el punto de ser considerados nativos digitales y generación táctil o Generación T (Martín López, 2018). Estos jóvenes por tanto están marcados por la tecnología en su cultura, en su forma de comunicarse, de entretenerse, de informarse e incluso de relacionarse (Pérez-Robleda, 2016). Es por ello por lo que se considera que las estrategias de *gamificación* pueden resultar beneficiosas en la etapa educativa de secundaria para conectar los contenidos de las asignaturas con los intereses del alumnado y con su vida diaria.

Son los profesores quienes deben adecuarse al contexto de los alumnos y no al revés. Eso implica que independientemente del grupo generacional al que pertenezca el profesorado, requiere incursionar a la vez que incorporar herramientas digitales en aula, no solo para mantenerse actualizados a las nuevas necesidades y tendencias, sino para simplemente mantener un canal de comunicación y empatía con aquellas generaciones más jóvenes a las cuales enseña.

Tampoco se trata de descartar aquellos métodos de aprendizaje que estuvieron en tendencia durante generaciones pasadas, ya que finalmente dieron el pie para que las nuevas metodologías fueran surgiendo hoy. Simplemente se trata de una cuestión de adaptación a los nuevos contextos. La experiencia y los conocimientos en ningún caso deben quedar olvidados o relegados por mantenerse, finalmente, dentro de métodos de aprendizaje que hoy en día pueden resultar obsoletos. Se requiere hacer ese enlace intergeneracional, experiencia y actualización.

Las generaciones más jóvenes de profesores, aunque no en forma excluyente, precisamente por estar más inmersos dentro del mundo digital, parecen ser los más entusiastas o abiertos en incorporar actividades lúdicas, específicamente en el tema de gamificación. Sin embargo, es posible que se esté cayendo en el error de conceptualizar estos métodos de aprendizaje, más que mostrar el cómo ponerlos en práctica con ejemplos concretos. Es decir, hay una desinformación parcial.

Es muy posible que entre los pocos aspectos positivos que ha dejado el contexto de la pandemia de la COVID-19, haya sido que tanto los profesores como los estudiantes se hayan visto forzados a realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en medios virtuales, por lo cual para mantener no sólo la atención, motivación e incluso la participación de estudiantes, se haya investigado e incorporado todo un abanico de información multimedia, además de aplicaciones y plataformas que hacían el conocimiento más llevadero, interesante y dinámico. Puede que varias de estas aplicaciones se hayan relacionado más con realizar test en línea, de manera interactiva y con gratificaciones virtuales inmediatas, pero son un principio a la gamificación, la cual ciertamente, está empezando a ser tomada en cuenta y, por ende, a entrar en la mejora continua.

Por tanto, es necesario que este tipo de aprendizaje sea llevado a la práctica. Afortunadamente lo que puede faltar en fuentes teóricas, que es de hecho, la puesta en práctica de esta metodología, lo cierto es que hay una socialización presente y en constante actualización y crecimiento por parte de los mismos profesores, desde cualquier parte del mundo, que se animan a poner en práctica este tipo de experiencias y las comparten desde diferentes plataformas digitales.

La gamificación cada vez está más extendida en las etapas educativas de primaria e infantil, pero aún no lo está tanto en las etapas educativas superiores como secundaria o bachillerato (Montero & Alonso-Tapia, 1992; Nicholson, 2018; Parente, 2016). Sin embargo, se ha demostrado en anteriores estudios la importancia del aprendizaje significativo por parte del alumnado que este tipo de trabajos permite obtener en el aula, tanto en la interiorización de contenidos como en el aumento de motivación. Existe una conciencia dentro del sector educativo que percibe la ludificación y la gamificación tanto positiva como negativamente. Se debe plantear la

idea de que la gamificación no se trata de un método de enseñanza sustitutivo a los tradicionales, sino más bien complementario, que puede permitir un cambio de actitud en el alumnado adolescente frente a la adquisición tradicional de conocimientos, provocando una mejora en su motivación y, por tanto, repercutiendo positivamente en su rendimiento.

5. Referencias

- Aguilera Castillo, A., Fúquene Lozano, C. A., & Ríos Pineda, W. F. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. *IM-Pertinente*, 2(1), 125-143.
- Arnal, J., Ricón, D. y Latorre, A. (1994) *Investigación educativa, fundamentos y metodologías*. Labor.
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Psicología Educativa. Trillas
- Bruner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. *Perspectivas: Revista trimestral de educación*, XVI(1), 77-83.
- Carrión-Salinas, G. A. (2017). Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas. (Trabajo de Fin de Máster). Universidad Internacional de Andalucía: Universidad de Huelva. <https://d66z.short.gy/X3alab>
- Casas-Mas B. (2014) Infoxicación a través de los medios de comunicación. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, (24). <https://d66z.short.gy/TgRHcZ>
- Cárdenas Cordero, N. M., Guevara Vizcaíno, C. F., Moscoso Bernal, S. A., & Álvarez Lozano, M. I. (2023). Metodologías activas y las TICs en los entornos de aprendizaje. *Revista Conrado*, 19(91), 397-405.
- Cornellá, A. (2010). *Infoxicación: Buscando un orden en la información* (2ª ed.). Zero Factory S.L. <https://goo.gl/24WuXG>
- Cornellà, C. P., & Estebanell, M. M. (2018) *GaMoodlification: Moodle al servicio de la gamificación del aprendizaje*. Campus Virtuales, 7(2), 9-25.
- Duarte Acosta, R. M. (2022). La gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022. <https://d66z.short.gy/tcc9Mk>
- Esteban, P. G., Tosina, R. Y., Delgado, S. C., & Fustes, M. L. (2011). Buenas prácticas en el desarrollo de trabajo colaborativo en materias TIC aplicadas a la educación. Profesorado. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 15(1), 179-194.
- Folgado Fernández, J. A., Palos Sánchez, P. R., & Aguayo Camacho, M. (2020). Motivaciones, formación y planificación del trabajo en equipo para entornos de aprendizaje virtual. *Interciencia*, 45(2), 102-109.
- Galilea, O. R. (2018) *La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico*. Biblioteca Complutense. Universidad Complutense de Madrid.
- García Blanco, S. (1995). Sobre el concepto del juego. *Aula: Revista de Pedagogía de la Universidad de Salamanca*, 7, 125-132. <https://doi.org/10.14201/3383>
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, Educación Física y Deporte*, 1(2), 43-52.
- Giménez, M. (2016). *Ventajas y desventajas de la gamificación*. Marita. <https://d66z.short.gy/fc46ue>
- GoStudent. (2023). Informe GoStudent sobre el futuro de la educación. <https://d66z.short.gy/SgBPjk>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)* (pp. 3025-3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hernández, R., Baptista, P., & Fernández, C. (2018). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Hitchens, M., & Tulloch, R. (2018). A gamification design for the classroom. *Interactive Technology and Smart Education*, 15(1), 28-45. <https://doi.org/10.1108/ITSE-05-2017-0028>
- Ibaceta Vergara, C. P., & Villanueva Morales, C. F. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje: variables que inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto chileno. *Perspectiva Educativa*, 60(3), 132-158. <https://doi.org/10.4151/07189729-vol.60-iss.3-art.1235>
- Kafai, Y. B., & Burke, Q. (2015). Constructionist gaming: Understanding the benefits of making games for learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 313-334. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1124022>
- Jones, B. D., Epler, C. M., Mokri, P., Bryant, L. H., & Paretti, M. C. (2013). The effects of a collaborative problem-based learning experience on students' motivation in engineering capstone courses. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 7(2). <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1344>
- Loor-Cabal, G. M., Gutiérrez-Izquierdo, M. A., Alarcón-Chávez, B. E., & Cedeño-Barreto, M.A. (2022). La infoxicación digital y su incidencia en los niveles de estrés de los docentes de la Carrera de trabajo social de la

- Facultad de Ciencias Humanísticas y Sociales de la Universidad Técnica de Manabí. *Polo del Conocimiento*, 7(3), 356-370. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i3.3735>
- Marín, I., & Hierro, E. (2013) *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y en la conexión con los clientes*. Urano.
- Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, (27).
- Martín López, R. (2018). *Generación T, exploradores de la voz digital: Manual gamificado de comunicación y ejercicios prácticos para hablar en público*. Rocío Martín López.
- Montero Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de la enseñanza: una revisión de la literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1). 75-92.
- Montero, I., & Alonso-Tapia, J. (1992). *Cuestionario MAPE-II. En Motivar en la adolescencia: teoría, evaluación e intervención*. Ediciones de la Universidad Autónoma de Madrid.
- Nicholson, S. (2018). Creating engaging escape rooms for the classroom. *Childhood Education*, 94(1), 44-49. <https://doi.org/10.1080/00094056.2018.1420363>
- Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. En R. S. Contreras Espinosa, & J. L. Eguia (Eds.), *Gamificación en aulas universitarias* (pp. 11-21). Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Perdomo-Vargas, I. R., & Rojas-Silva, J. A. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 161-175. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9>
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo del niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Pérez-Manzano, A., & Almela-Baeza, J. (2018). Gamificación transmedia para la divulgación científica y el fomento de vocaciones procientíficas en adolescentes. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, XXVI(55), 93-103. <https://doi.org/10.3916/C55-2018-09>
- Pérez-Robleda, J. A. (2016). Tres características de la Generación Touch. <https://acortar.link/6k0CzA>
- Rivera-Michelena, N. (2016). Una óptica constructivista en la búsqueda de soluciones pertinentes a los problemas de la enseñanza-aprendizaje. *Educación Médica Superior*, 30(3), 609-614.
- Rivero, H. J. (1998). *La educación infantil en el siglo XXI*. Recuperado de: <https://d66z.short.gy/H0BBjl>
- Rodríguez-Jiménez, C., Ramos-Navas-Parejo, M., Santos-Villalba, M. J., & Fernández-Campoy, J. M. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *IJNE: International Journal of New Education*, 2(1), 40-59. <https://doi.org/10.24310/IJNE2.1.2019.6557>
- Rodríguez Vizueté, J. D., Arroyo, D., García Caicedo, S. S., & Boné Andrade, M. F. (2023). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza de Tecnologías de la Información y Comunicación. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 3(1), 64-73. <https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i1.599>
- Subiaga Vélez, S. G., & Barcia Briones, M. F. (2023). Los entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo cognoscitivo de los estudiantes. *Polo del Conocimiento*, 8(1), 116-134. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i1.5063>