



CONGRESO INTERNACIONAL VIRTUAL SOBRE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y DEL CONOCIMIENTO

Recursos Educativos Basados en Gamificación

VIII  **CIVTAC**



PONENTE: Mayra Tatiana Acosta Yela

Hola!



Mi nombre es Tatiana Acosta

Soy Docente, Investigadora y
Estudiante

Mis redes sociales son:

@tatianaacostayela



Los recursos tecnológicos han prometido estimular la educación beneficiando la continuidad pedagógica.



La Unesco (2020) menciona que la tecnología adaptativa adecua los materiales a las necesidades educativas de los alumnos, es por ello que se ha considerado a la tecnología como un elemento importante para estimular el aprendizaje educativo.

GAMIFICACIÓN

Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) tratan el concepto de gamificación en su obra *Gamification by Design*. Como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”



MÉTODO

Método: observación / **Paradigma:** positivista / Enfoque: cuantitativo / **Tipo:** correlacional / **Diseño:** cuasiexperimental.

UNIVERSO

- **Población:** Estudiantes de la Carrera de Ciencias Experimentales.

- **Muestra:** 33 estudiantes

METODOLOGÍA

Técnica: Entrevistas y encuestas.

Herramientas: Google Forms, software Excel.

ANÁLISIS

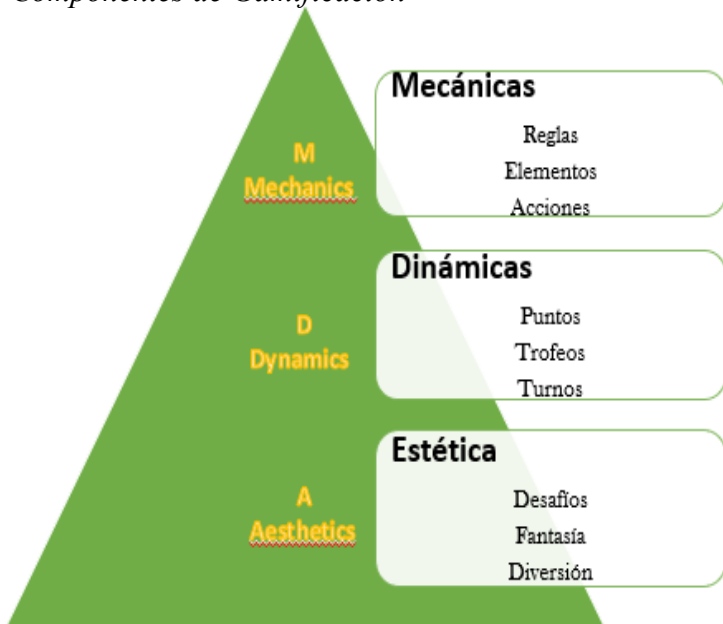
Software Excel, creación de los gráficos.

Los componentes del juego son mecanismos que generan motivación en el jugador para realizar determinadas acciones.



(Carranza, 2018) afirma que para concretar aprendizaje significativo se requiere de diversas dimensiones: motivación, comprensión, funcionalidad, participación activa y relación con la vida.

Figura 1
Componentes de Gamificación



Nota. El gráfico representa los componentes MDA como guía para la elaboración de los recursos, elaborado por Acosta (2022).

Mecánicas

Relacionadas con la
Motivación Extrínseca.

Sistema de reglas que rigen
el recorrido de aprendizaje

Puntos



Insignias



Niveles



Clasificación

Premios



Avatar



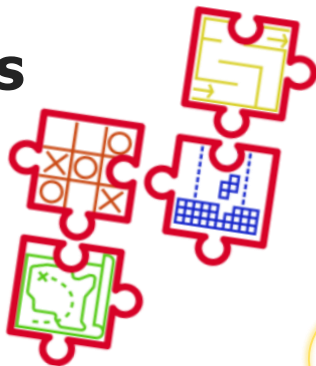
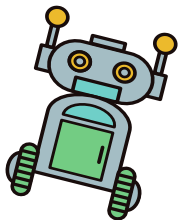
DINÁMICAS

Elementos que apoyan la experiencia

Aprendizaje

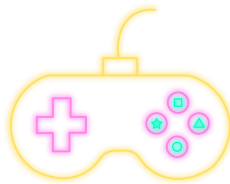
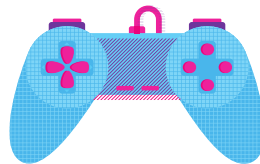
Recompensas

Emociones



ESTÉTICA

Relacionada al diseño visual, la narrativa y la experiencia inmersiva que pueda tener el usuario.



Gamificación no solo es la utilización de juegos, ni de obtener incentivos o recompensas como fuente de motivación

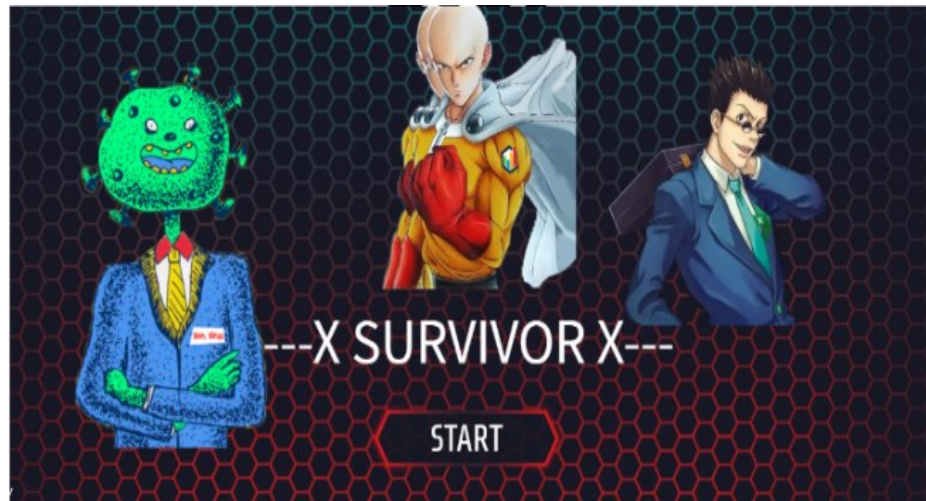
Desarrollo de habilidades y destrezas que permiten la organización de secuencias a través de elementos que forman parte del juego

(Zepeda, 2019) No existe un juego como tal, se incentiva a que el estudiante realice actividades motivándole a creer que está en un juego

Se aplicaron diferentes recursos educativos de gamificación los cuales fueron diseñados con herramientas en línea, como Genial.ly, Kahoot, Educaplay.

Figura 2

Clases con elementos de gamificación



Nota. Recurso educativo para el aprendizaje de Tecnología Educativa, elaborado por Acosta (2022).

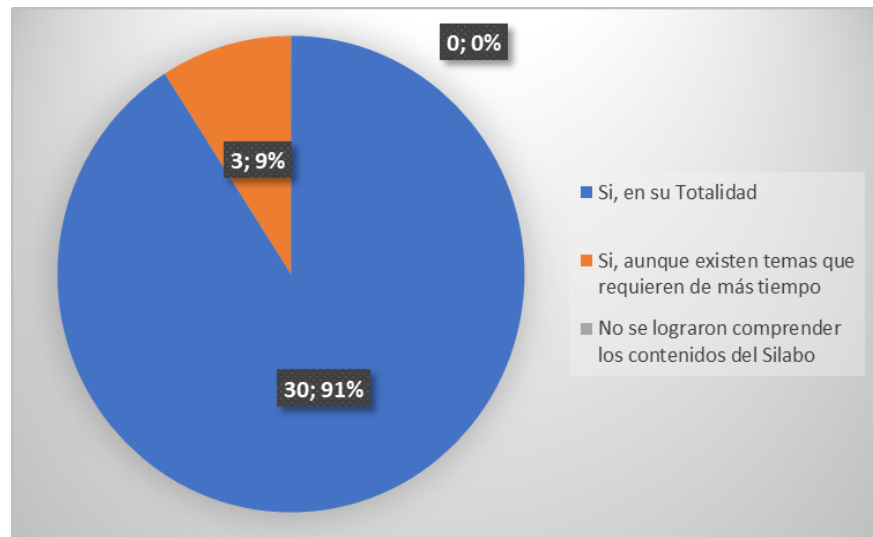
Se contó con
la participación
de 33
estudiantes

Duro 4
meses

Encuestas,
bajo la escala
de Likert

Figura 3

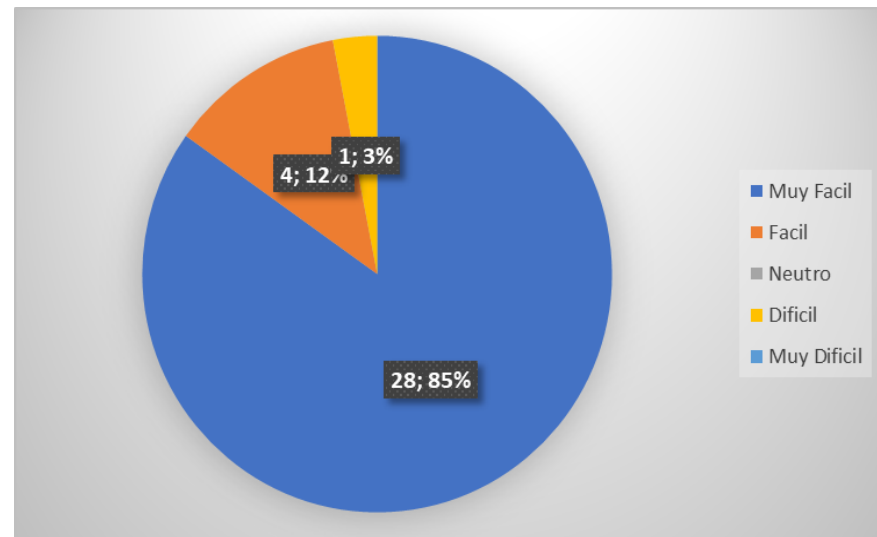
Comprensión de contenidos establecidos en el Silabo



Nota. Resultados obtenidos en Excel sobre la comprensión de los contenidos presentados en el silabo, elaborado por Acosta (2022).

Figura 4

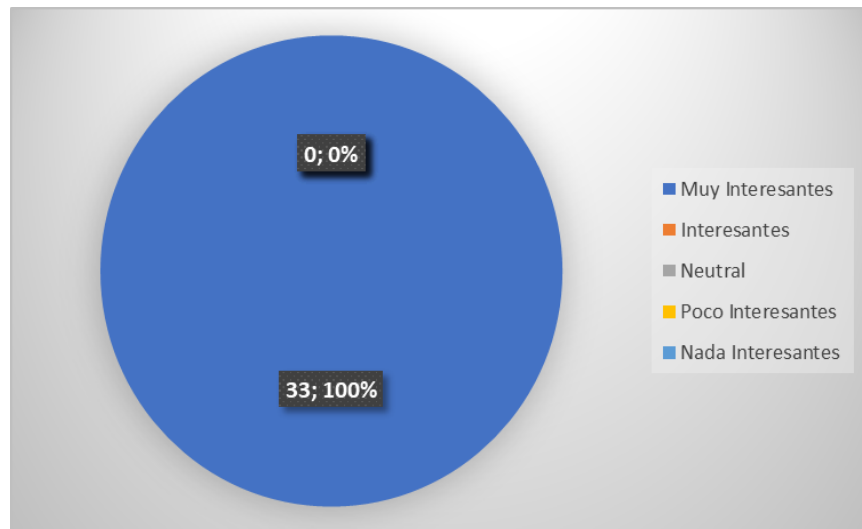
Uso de elementos de gamificación



Nota. Resultado del Software Excel sobre el uso y manipulación de los recursos basados en elementos de gamificación, elaborado por Acosta (2022).

Figura 5

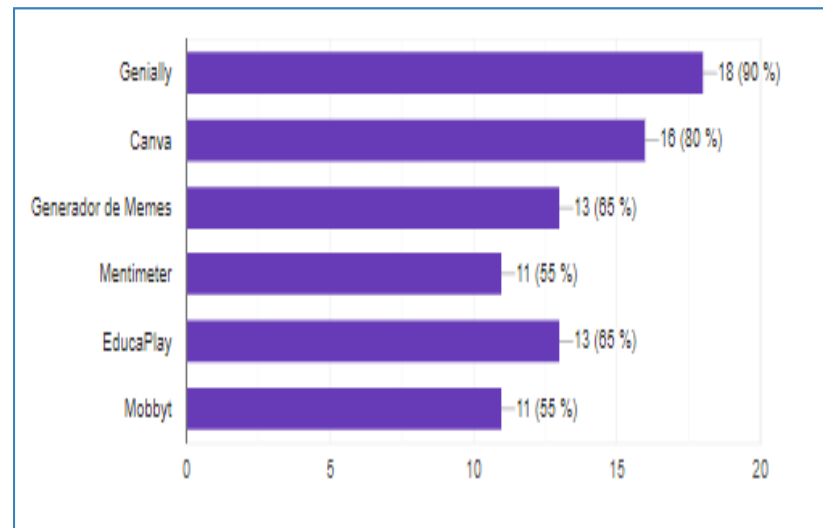
Aplicación de Elementos de Gamificación



Nota. Resultados obtenidos en Excel sobre el interés del educando al recibir clases con recursos diseñados con elementos de gamificación, elaborado por Acosta (2022).

Figura 6

Herramientas que más les agradaron para aplicar gamificación



Nota. Resultado del software Excel sobre las herramientas que fueron de su agrado en el desarrollo de recursos educativos, elaborado por Acosta (2022).

Las clases permiten el aprendizaje de los contenidos de la asignatura (Narváez-Díaz & López-Martínez, 2021).

Los estudiantes interactúan con mayor facilidad con sus compañeros en el aula virtual a través de Kahoot (Magadan-Díaz & Rivas-García, 2022).

La tecnología no actúa como el elemento que resuelve problemas educativos, más bien fortalece el trabajo colaborativo (Peñalva et al., 2019).

Los recursos educativos basados en gamificación influyen de forma significativa en el aprendizaje de los estudiantes.



Los recursos educativos basados en elementos de gamificación podrán generar motivación en el proceso de aprendizaje.



El uso de elementos de gamificación debe ser variado, es destacable no perder de vista el objetivo de aprendizaje de la clase.



Se logró evidenciar que los elementos utilizados en cada clase pueden ser parte de diferentes.



Utilizar recursos educativos abiertos basados en elementos de gamificación en diferentes asignaturas con la finalidad de incentivar la motivación, competencia, resolución de problemas y el apoyo colaborativo de los estudiantes.



En perspectiva se podrían incluir clases 100% gamificadas con recursos reutilizables permitiendo que los docentes adapten a sus necesidades.

Gracias!

Alguna Pregunta?

Me puedes contactar a través de:
@tatianaacostayela
macosta@utmachala.edu.ec



LinkedIn

- Brull, S., & Finlayson, S. (2016). Importance of gamification in increasing learning. *Journal of Continuing Education in Nursing*, 47(8), 372–375. <https://doi.org/10.3928/00220124-20160715-09>
- Carpio Lozada, B. (2020). Desarrollo de la atención selectiva a través del juego en estudiantes de educación superior. *Comuni@cción: Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, 11(2), 131–141. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.11.2.425>
- Carranza Alcántar, M. del R. (2018). Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes / Significant teaching and learning in a blended learning: perceptions of teachers and students. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(15), 898–922. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.326>
- Cruzado, D., & Rodríguez, T. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *IdUS*, 3, 1–9. <https://idus.us.es/handle/11441/59067>
- Del Canto, E., & Silva, A. (2013). La complementariedad en ciencias sociales. *Rev. Ciencias Sociales*, 141, 25–34.
- Magadan-Díaz, M., & Rivas-García, J. I. (2022). Classroom gamification in online higher education: The use of Kahoot. *Campus Virtuales*, 11(1), 137–152. <https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.978>
- Martínez Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: Aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opcion*, 33(83), 252–277.
- Minnaard, C., & Aurelia Minnaard, V. (2019). Gamificación nivel superior en tiempos de pandemia. *Revista Rutas de Formación Prácticas y Experiencias*, 9, 49–54. <https://doi.org/10.24236/24631388.n.2019.3314>
- Narváez-Díaz, L. E., & López-Martínez, R. (2021). Creación de Videojuegos como Estrategia Educativa en Algoritmia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.37843/rted.v1i1.219>
- Peñalva, S., Aguaded, I., & Torres-Toukoumidis, Á. (2019). La gamificación en la universidad española. Una perspectiva educomunicativa. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 10(1), 245. <https://doi.org/10.14198/medcom2019.10.1.6>
- Unesco. (2020). ¿Qué ayuda pueden proporcionar las tecnologías inteligentes durante la pandemia? (What help can smart technologies provide during the pandemic?). <https://es.unesco.org/news/que-ayuda-pueden-proporcionar-tecnologias-inteligentes-durante-pandemia>
- Zepeda, J. (2019). Gamificación: mitos y realidades — Observatorio | Instituto para el Futuro de la Educación. Gamificación: Mitos y Realidades. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/gamificacion-mitos-y-realidades>