

TÉCNICAS DE APRENDIZAJE, UN ALIADO ESTRATÉGICO EN LOS AMBIENTES EDUCATIVOS. LA GAMIFICACIÓN, ESE ALIADO DEL PROFESOR EN LA ACTUALIDAD²⁷

LEARNING TECHNIQUES, A STRATEGIC PARTNER IN EDUCATIONAL ENVIRONMENTS. GAMIFICATION, THAT PARTNER OF THE TEACHER TODAY

Jesús Osuna²⁸

Marco Sánchez²⁹

Pares evaluadores: Red de Investigación en Educación, Empresa y Sociedad – REDIEES.³⁰

²⁷ Derivado del proyecto de investigación: No se deriva de ningún proyecto de investigación Nombre del proyecto Entidad Financiadora: Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO Centro Regional Girardot

²⁸ Ingeniero de Sistemas, Universidad Piloto de Colombia, Maestría en educación con énfasis en investigación, Universidad del Tolima, Ocupación (Coordinador y docente del programa de Ingeniería de Sistemas), Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO Centro Regional Girardot, Colombia. Correo electrónico: jesus.osuna.z@uniminuto.edu.

²⁹ Ingeniero de Sistemas, Universidad Piloto de Colombia, Master en dirección e ingeniería de sitios web – UNIR, Master en e-learning y redes sociales - UNIR, (docente), Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO Centro Regional Girardot, Colombia. correo electrónico: mtsanchez@uniminuto.edu.

³⁰ Red de Investigación en Educación, Empresa y Sociedad – REDIEES. www.rediees.org

5. TÉCNICAS DE APRENDIZAJE, UN ALIADO ESTRATÉGICO EN LOS AMBIENTES EDUCATIVOS. LA GAMIFICACIÓN, ESE ALIADO DEL PROFESOR EN LA ACTUALIDAD³¹

Jesús Osuna³², Marco Sánchez³³

Página | 113

RESUMEN

El presente artículo pretende poder abarcar la importancia que tiene la Gamificación desde su esencia en cada uno de los procesos de enseñanza-aprendizaje a los que se han visto sometidas las Instituciones de Educación Superior, en adelante (IES), por estos días en donde la presencialidad ha migrado notablemente al escenario de la virtualidad. Ahora bien, el objetivo principal responde a centrar la atención en las nuevas técnicas de aprendizaje que se deben apreciar a partir de los ambientes educativos, es decir, comprender cómo por medio de la aplicación mecánica de los juegos, los estudiantes o las personas en general que reciben algún tipo de enseñanza, pueden facilitar su proceso de aprendizaje gracias a las didácticas que se implemente dentro de este ejercicio; permitiendo así conseguir mejores resultados, mejores conocimientos y una óptima aceptación por parte de sus receptores. Este artículo responde a un proceso metodológico de revisión documental en el cual se identifican los avances y la pertinencia del tema en distintos escenarios, en materia de procesos de enseñanza-aprendizaje; brindando como resultado a esta dinámica investigativa la solución a múltiples problemas de apropiación a procedimientos y conceptos que no son comprendidos en su totalidad siendo así una problemática actual que, ciertamente no puede ser disipada sin la intervención de esta técnica ya mencionada.

³¹ Derivado del proyecto de investigación: No se deriva de ningún proyecto de investigación Nombre del proyecto Entidad Financiadora: Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO Centro Regional Girardot

³² Ingeniero de Sistemas, Universidad Piloto de Colombia, Maestría en educación con énfasis en investigación, Universidad del Tolima, Ocupación (Coordinador y docente del programa de Ingeniería de Sistemas), Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO Centro Regional Girardot, Colombia. Correo electrónico: jesus.osuna.z@uniminuto.edu.

³³ Ingeniero de Sistemas, Universidad Piloto de Colombia, Master en dirección e ingeniería de sitios web – UNIR, Master en e-learning y redes sociales - UNIR, (docente), Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO Centro Regional Girardot, Colombia. correo electrónico: mtsanchez@uniminuto.edu.

ABSTRACT

This article aims to cover the importance of gamification from its essence in each of the teaching-learning processes to which Higher Education Institutions have been subjected, hereinafter (IES), during these days where the On-campus has notably migrated to the virtuality stage. Now, the main objective is to focus attention on new learning techniques that must be appreciated from educational environments, that is, to understand how, through the mechanical application of games, students or people in general who receive some type of education, can facilitate their learning process thanks to the didactics that are implemented within this exercise; thus, allowing better results, better knowledge and optimal acceptance by its recipients. This article responds to a methodological process of documentary review in which the advances and the relevance of the topic in different scenarios are identified, in the matter of teaching-learning processes; giving as a result to these investigative dynamics the solution to multiple problems of appropriation of procedures and concepts that are not fully understood, thus being a current problem that certainly cannot be dispelled without the intervention of this technique.

PALABRAS CLAVE: gamificación, enseñanza, técnica de aprendizaje, revisión, documental, Instituciones de Educación Superior.

Keywords: gamification, teaching, technical learning, document review, Higher Education Institutions.

INTRODUCCIÓN

El uso de las técnicas de la Gamificación como sustento en medio de los ambientes escolares. Como primera medida, es más que necesario poder mencionar que ante el ojo de una sociedad, ciertamente conservadora y, de algún modo ligada y/o enmarcada por medio de construcciones sociales que sólo aceptan situaciones que son comprendidas como algo natural o normal dentro del curso de las cosas que a diario se tienen de la mano, mencionar el simple hecho de que niños y adolescentes dentro de un recinto educativo puedan tener la posibilidad de formarse y de aprender ciertas cátedras a través del juego o de metodologías que poco o nada tienen que ver con los métodos tradicionales implementados hasta el momento, sería un escenario irrisorio y descabellado; sobre todo, para aquellos educadores que hoy por hoy no han tenido ni el espacio, ni el tiempo de dejarse llevar por las inconmensurables posibilidades que la tecnología puede llegar a brindarle a alguien en el plano actual.

Sin embargo, y teniendo presente de alguna manera la idea mencionada anteriormente, en donde se le hace una apología a estas nuevas opciones de enseñanza por medio del juego, se puede encontrar un sinfín de referentes que de algún modo han hecho posible que aprender mediante el juego, no sólo sea un proceso que facilita la construcción de nuevas realidades de quienes lo pongan en práctica; sino, también, un medio distinto pero no menos eficaz que se acomoda a la necesidad de renovación de lo tradicional en materia de enseñanza-aprendizaje dentro de las instituciones educativas, en este caso, las de educación superior. Al respecto Aguilera, Fúquene y Ríos (2014), mencionan al respecto que,

Aprender jugando parecería una quimera para aquellos que estamos inmersos en entornos educativos (como profesores o estudiantes); sin embargo, progresos recientes en tecnologías de la información, el uso generalizado de redes sociales y la difusión de artefactos que permiten acceso casi ubicuo a estos servicios, como tabletas y teléfonos inteligentes, han facilitado la aplicación de elementos de juego a situaciones o tareas consideradas como “serias”. Pág. 4.

De allí que se evidencie la necesidad de lograr entender a carta cabal el verdadero significado de lo que se puede comprender por Gamificación, sobre todo en la práctica, por medio de investigaciones y ejercicios reales que son los que de algún modo sustentan la razón

de ser de este artículo cuyo fin último es poder demostrar que la Gamificación es un proceso que puede ir de la mano con los modelos de enseñanza que ya se tienen, para mejorarlo. Ahora bien, más allá de poder evidenciar a través de ejercicios que ha sido positivos en los distintos planos en donde la Gamificación ha culminado como una forma oportuna de intervención ante los procesos de enseñanza-aprendizaje, es menester crear conciencia y aterrizar a muchas personas ante el hecho real de que nuestro mundo actual, demanda escenarios nuevos en materia de comunicación, información, estudio y demás, como aporte a un desarrollo notable, sobre todo en países en vías de desarrollo como lo es Colombia y prácticamente todo el territorio latinoamericano. Ante esto, Huizinga, mencionado en Aguilera, Fúneque y Ríos (2014), señala que,

(...) El juego no es algo que se desarrolle con un propósito cognitivo deliberado, sino que está integrado en lo más profundo del ser; así, pues, la naturaleza y el significado de jugar se pueden configurar como un fenómeno cultural, en tanto el juego se define como una función social significativa y se percibe una sensación de completitud y bienestar al jugar. Pág. 5.

La educación tradicional, actualmente se encuentra en crisis debido a que, en las instituciones de educación superior, los docentes se han tenido que reinventar; todo gracias a que la mayoría de sus estudiantes *nativos digitales*, exigen un diseño de dinámicas y actividades que se acoplen a los cambios que la sociedad demanda por estos días.

Por medio de metodologías incentivadas en el juego, como medio de enseñanza, se puede afirmar o apelar que en el contexto real en el que se vive, las posibilidades de que los estudiantes se motiven por aprender y retener el conocimiento por medio de la Gamificación podrían aumentar.

DESARROLLO

Según Cook, mencionado en Gonzáles y Mora (2015), cualquier proceso que cumpla las siguientes premisas puede llegar a ser transformado en el juego, o ser gamificado (a). La actividad puede ser aprendida, (b). Las acciones del usuario pueden ser medidas, (c). Las

retroalimentaciones pueden ser entregadas de forma oportuna al usuario. Por tanto, se puede ver factible que las actividades formativas, puedan ser Gamificadas.

En este punto, se puede traer a colación un ejercicio de Gamificación que sirve como soporte de lo que hasta este punto se ha mencionado. Como bien se conoce en algunas plataformas digitales, *Duolingo* es una aplicación que les brinda a los usuarios distintas posibilidades de poder aprender inglés a través del juego; es decir, por medio de la Gamificación. Cabe discriminar que se menciona este ejemplo y/o referente, teniendo de la mano que al ser una aplicación, no encaja en las preferencias y gustos de todos los usuarios que con cierta regularidad navegan en internet; sin embargo, se menciona, teniendo en la cuenta el caso específico del *Duolingo challenge* que es el ejemplo que se menciona como referente dentro de este texto en esta primer categoría de análisis, implementado con los estudiantes de dos clases del Programa de Negocios y Relaciones Internacionales, cuya dinámica se basó en que más o menos el 45% de la población, tenía que crear su perfil en esta plataforma. Esta dinámica se implementó en el año 2013 y, prácticamente se sustentó en que cada estudiante tenía que hacer en un tiempo determinado, la recopilación de la mayor cantidad de punto según la determinación o los niveles de la aplicación que estaban inmersos dentro del ejercicio.

Sobre la base de estas consideraciones, cualquiera podría decir que estos estudiantes nada más lo que hicieron para poder participar en el ejercicio, fue equipararse de su proceso de juego, sin aprender o retener algún tipo de conocimiento nuevo, frente al estado cognitivo y conceptual con el que contaban antes de experimentar con el *Duolingo challenge*. Ante estas posturas Aguilera, Fúquene y Ríos (2014), discriminan que,

Doulingo se presenta como una solución sofisticada a la necesidad de traducir contenidos de internet al tiempo que entregan idiomas a sus usuarios; combina elementos de juego (Gamificación) y *machine learning* o aprendizaje automático, en el que los usuarios de la plataforma verifican la mejor traducción posible y enseñan al software a identificar patrones.

Por lo anterior, se podría mencionar que, no se trata de utilizar una estrategia que entretenga por medio del juego; sino, que, por el contrario, se trata de inmiscuirse en el proceso de aprendizaje, reactivando, si se le puede acuñar de algún modo, las destrezas que

cada persona tiene para ampliar su conocimiento. Es decir, que no sólo es una forma en la que el ser humano puede aprender desligado de las formas de aprendizaje tradicionales; sino, que, también, es la posibilidad de lanzarse al mundo tecnológico actual, en este caso, posibilitando la enseñanza-aprendizaje de una nueva lengua, a partir de la Gamificación dejando por sentado que en este tipo de metodologías, ciertamente lúdicas, el estudiante/jugador, genera su propio incentivo y motivación, así como responsabilidad para lograr el objetivo que es lograr hablar un idioma más, sin tener a un docente siempre a su lado que corrobore que la labor y ejercicio se esté realizando.

Ahora bien, existen más dinámicas que se han puesto en marcha como motivación y estímulo para que más instituciones, no sólo educativas; sino también, empresariales de comercio, economía y demás, puedan adoptar la metodología de la Gamificación desde una manera fresca e innovadora de enseñar, siendo el caso oportuno de las Instituciones de Educación Superior. En este contexto, se resalta un trabajo que se realizó como propuesta metodológica a la introducción de las técnicas de Gamificación o mecánicas de juego, ligadas a procedimientos de enseñanza-aprendizaje en la ingeniería informática.

La experiencia se llevó a cabo, a partir de los diferentes elementos que se pueden utilizar para que un proceso de Gamificación pueda ser óptimo dentro de un ámbito educativo, todo con la intencionalidad de que por medio de la aplicación, de las tecnologías interactivas y el uso adecuado de un diseño lúdico que posibilitara la interacción eficiente entre las personas y los medios tecnológicos vigentes, se pudiera de algún modo mejorar la vivencia de los usuarios, mermando las posibilidades de cualquier error que no sumara nada positivo al proceso.

Por lo cual, se trazó un modelo que sustentaba su quehacer en cinco pasos que respondían a un análisis de usuarios y el contexto; posteriormente se tenían que delimitar los objetivos de aprendizaje, de igual manera se tenía que compartir un diseño que mostrara la experiencia que se iba a llevar a cabo, luego de esto, se realizaba la identificación de los recursos que se iban a necesitar para finalmente, tener la aplicación de los elementos de la Gamificación. En este sentido, González y Mora (2015) consideran que,

La incorporación de elementos y mecánicas de los juegos en la educación podría disminuir los abandonos, la falta de motivación, el desgano y la falta de compromiso

con el proceso de enseñanza, al mismo tiempo que se potenciaría el aprendizaje de competencias (...), es este proceso lo denominamos “Gamificación” aplicado a la educación.

En resumidas cuentas se podría establecer que Gamificación dentro de un contexto educativo, vendría siendo un sinónimo de desarrollo de habilidades y, de un conjunto de destrezas que contribuyen a un ejercicio cognitivo elevado, todo gracias a que el grado de exigencia que requieren quienes lo ponen en práctica, no se limita netamente a entretener, sino a crecer y aprender mientras se juega, demostrando más motivación y entrega por lo que se hace en cada personas, en este caso por la labor que desempeñan los estudiantes dentro de las IES.

Brull, mencionado en Hernández, Monroy y Jiménez (2018), comparten que cuando se realiza una mezcla entre conocimiento y aprendizaje, sustentado en el juego, los alumnos podrán desarrollar y a su vez, tener la posibilidad de manejar su libertad mientras experimentan escenarios educativos que suplan la necesidad intrínseca que llevan, por el simple hecho de pertenecer a un mundo cuya tecnología exige mucho de lo que los centros de educación han acostumbrado durante muchos años.

La Gamificación, de igual manera consiste en poder vender nuevas sensaciones de la mano de estas experiencias que son las que le otorgan sustento y credibilidad al hecho de que el juego permita nuevas formas de enseñanza-aprendizaje, Por lo anterior, y sumado a todos los referentes de dinámicas y ejercicios de Gamificación mencionados hasta el momento, se puede apreciar a Chu y Hung (2015), quienes aseguran que gracias a una serie de entornos en donde se puso en marcha la Gamificación y todos y cada uno de los elementos que de allí se desprenden, como lo fue la primaria, la preparatoria y algunos niveles de secundaria, se logró evidenciar un elevado incremento en materia de retención de conceptos, un mayor compromiso por sus responsabilidades; así, como también, una notable mejora en las calificaciones, pruebas y/o exámenes que realizaban los estudiantes.

De igual manera mencionan que los alcances de la Gamificación no se enfocan únicamente en la educación básica; sino, que, existen universidades que han aplicado con éxito técnicas de Gamificación como refuerzo a la educación tradicional, en donde se ha mostrado un incremento en la motivación de los alumnos y en su participación.

Dadas estas premisas, se podría mencionar entonces que existe algo que le otorga un valor agregado a los procesos enseñanza que van de la mano de la Gamificación frente a la educación convencional y, es el simple hecho de que los alumnos implementan algo que se llama aceptación, una aceptación que les permite mostrar que no se está aprendiendo quizá para el momento, para clase, o para sacar una nota razonable que culmine en un buen rendimiento cognitivo efímero; sino, una aceptación que les recuerda que son ellos mismos las personas que van a terminar beneficiadas, descubriendo así nuevas facetas de aprendizaje por medio de la Gamificación.

La Gamificación y la docencia: un reto de las instituciones de educación superior. Hasta este punto se ha pretendido poder reflejar a lo largo de todas las ideas mencionadas, las posibilidades y la riqueza en materia de conocimiento, cuando se habla de procesos de Gamificación como una propuesta innovadora del aprendizaje y, por qué no, de la misma enseñanza. Es por esto, que a partir de esta estrategia de análisis se procurará poder discriminar el vínculo que pueden llegar a tener los docentes y los videojuegos dentro de un aula de clase; así, como, también, intentar mostrar qué es lo que tienen que aprender los maestros de esta nueva metodología, sin dejar de lado su ya importante labor dentro de los distintos recintos educativos y su rol imprescindible en la vida de todos los que en algún momento de sus vidas han tenido la posibilidad de ser estudiantes y de estar de este lado contrario del formador o docente.

A lo largo de este espacio se buscará discriminar, cuáles son los mecanismos que hacen parte de un juego como sustento para los docentes que, a futuro, van a poder tener la fortuna de leer este artículo y quieran adoptar una postura más innovadora dentro de sus aulas de clase. Se intentará mencionar el modo en el que se relaciona la docencia con la Gamificación, a través de escenarios que reflejen la realidad de este asunto; no sólo desde un campo de estudio determinado, sino desde una amalgama de contextos educativos culminados en un área laboral por medio de metodologías que incrementen el conocimiento, como lo puedo lograr la ludificación. Así las cosas y como soporte de estas ideas, resalta que los cambios acelerados producidos por la tecnología dentro de un panorama global en contraposición con las estrategias pedagógicas tradicionales, según Fernández (2017),

Tienen una baja eficacia en la actual sociedad del conocimiento, en resultado de la proliferación de tecnologías de la información y comunicación, que permiten que cualquier persona tenga acceso a todo tipo de información de manera inmediata. Esto, obliga a los docentes a un cambio hacia nuevas formas de aprendizaje bajo el contexto social actual Pag. 13.

Con base en esto, se hace necesario resaltar que no se busca de ningún modo, denigrar ni desmeritar la loable función que cumplen los docentes en los diferentes contextos del sector educativo. Este artículo y muchos otros espacios que ya existen, lo que pretenden es poder captar la atención de los docentes en el mundo, sobre todo, de todos aquellos que consideran apocalíptico oxigenar su modo de enseñanza por medio de la adaptación de nuevas técnicas que jamás han utilizado. Este escrito busca ser la motivación para todos aquellos que le apuestan al cambio positivo desde la concepción en la que se deben apreciar todos los maestros que quieran hacer procesos de enseñanza-aprendizaje, de la mano de la Gamificación, considerándose de esta manera, como unos eternos aprendices dentro del plano educativo.

Ahora bien, existe un término que siempre tiene que ir de la mano cuando se quiera hablar de Gamificación, y es ciertamente el de la motivación, mucho más cuando hay estudiantes de por medio. Para nadie es un secreto que muchas veces los estudiantes suelen regirse o dirigirse a través de pautas marcadas que determinan su quehacer y su función dentro de su contexto educativo; y es justamente en este punto del camino, en donde puede salir a colación la motivación, toda gracias a que en la Gamificación este sentir responde a esa sensación que el estudiante vivencia cuando realiza una actividad sin necesidad de esperar recibir algún tipo de incentivo que no sea la misma satisfacción del proceso de aprendizaje que esté teniendo por sus propios medios.

Es necesario en este punto, hacer la aclaración de que en el párrafo anterior se acude a los estudiantes, todo con el fin de sustentar y respaldar la labor docente como pilar fundamental en las motivaciones de estos mismos; por medio de una perspectiva totalmente aislada de una hoja de ruta implementada por el docente, para que los estudiantes puedan hacer sus propias cosas; sino, que, por el contrario, se trata de una motivación que los impulsa y motiva a asumir las responsabilidades que tienen, por sus propios medios, por sus propios

conocimientos. En concordancia con esto, y sabiendo que los avances en materia de tecnología están al alcance de todos y, que de igual manera influye en la descripción de un ejercicio de Gamificación, los docentes deberán estar en la obligación de instruirse para poder implementar en favor de ellos las distintas herramientas informáticas para que de este modo se puedan establecer nuevas estrategias de apropiación en los procesos de enseñanza con los estudiantes.

Es necesario, por lo tanto, hacer la aclaración de que la Gamificación no responde sólo a los juegos como muchas personas suelen creerlo; se trata de ciertas identificaciones que se desprenden de allí, pero, que, necesitan de más técnicas para su oportuno proceso. Es por esto que hay quienes consideran necesario establecer que Gamificación es un cúmulo de posibilidades vinculadas a la ludificación como lo menciona Homer, citado en Díaz y Lizárraga (2011). Este autor describe una serie de tipos de Gamificación que se hacen necesarios para poder crear un vínculo entre sus técnicas y el rol del docente en entornos de formación académica.

Como primera instancia está el tipo cognitivo, que alude de manera natural a la implementación y adaptación de los juegos con cada uno de sus componentes desde el rol del estudiante, por medio de la adquisición de conocimientos gestados a través del descubrimiento de nuevas vivencias y/o experiencias que logren retener los intereses de cada uno de los estudiantes por medio de un incentivo evidenciado por ellos mismos. De igual manera, se tiene el tipo de Gamificación emocional que, si bien es cierto, no se ajusta a todos los intereses de los diferentes escenarios de la ludificación; en este sentido, la parte emocional depende en todo caso del tipo de juego que requiera un ámbito emotivo que pueda tener a bien no sólo cosas positivas, sino también una serie de frustraciones a las que el mismo estudiante tendrá que afrontar y llevar a feliz término.

Además de esto, existe una técnica más que permite explicar el tema en cuestión en esta categoría de análisis y es la parte social, momento que posibilita un óptimo proceso comunicativo y, quizá socioafectivo entre el estudiante y la parte de la Gamificación en la que se esté trabajando. Esta parte social proporcionará a sus partes algún tipo de reconocimiento y credibilidad que suministres finalmente un mayor grado de confianza y seguridad en todos, especialmente en los estudiantes.

Hasta este momento se ha abarcado la razón de ser de la Gamificación en materia de centro educativos o instituciones de educación superior; la relevancia que hoy en día tienen los docentes al acoplarse a las nuevas metodologías de enseñanza y a toda la necesidad que genera la era tecnológica en la que se vive en el mundo actual y, finalmente se ha hablado de tres técnicas esenciales para comprender sin inconveniente alguno, las posibilidades que trae consigo la relación de Gamificación y educación. Sin embargo, sumado a estas técnicas, se puede poner sobre la mesa unos ciclos de aprendizajes que se desencadenan desde la dinámica del juego, es decir, cómo se puede equiparar un buen aprendizaje dentro de los contextos en donde sobresale la Gamificación.

Ciertamente y como toda metodología, sea nueva o convencional, la Gamificación debería estar obligada a responder y, sobre todo, respetar un paso a paso que sirva como referente para todos aquellos que quieran ponerla en práctica. Cuando se habla de Gamificación en entornos académicos, inicialmente se podría estar hablando de una primera etapa de experimentación concreta, que es cuando un estudiante se reconoce en el aula de clase como miembro y/o participante del curso; esta es la fase en la que el estudiante tiene a bien saber que está participando dentro de un entorno ludificado o gamificado, en donde podrá afrontar no sólo los juegos que se requieran según el interés o intereses de los que están inmersos; sino, que, podrán mediante de este escenario, aceptar un sinnúmero de retos que se les impongan como formas de búsqueda de nuevos aprendizajes.

La segunda forma de aprendizaje dentro del mundo de la Gamificación, se trata de los ejercicios reflexivos y de observación que se pueden encontrar con ese mismo proceso; es decir, en este segundo ciclo, si se le puede mencionar de este modo, los estudiantes o participantes deben empezar a identificar estas situaciones que les empiezan a generar experiencias; pero, esta vez, vivencias que con el paso del tiempo se van volviendo críticas todo gracias a que son las que pueden ir formando y direccionando el pensamiento de las mismas. En etapa de observación y reflexión, tanto estudiantes y docentes, pueden analizar cuáles son sus propias ideas ante la Gamificación, ante estos procedimientos lúdicos y, qué tanto grado de satisfacción comienza a generarles el contexto de aprendizaje nuevo en el que se encuentran, de la mano de las nuevas metodologías implementadas con el juego.

En las últimas etapas se puede apreciar cómo las partes inmersas terminan siendo más participativas, teniendo presente que el tercero centra su atención en la formación en la apropiación de conceptos que ya inician a ser parte del lenguaje de estas personas, denotando así una mayor cercanía y una mayor adaptabilidad de los individuos con la Gamificación; y, la última etapa que ya no sólo permite la apropiación de esos nuevos conceptos, sino, que, además, les permite implementarlos en nuevas situaciones anteriormente desconocidas para ellos. Es decir, que, esta última fase, básicamente permite corroborar si efectivamente los conceptos aprendidos con la Gamificación son o no pasajeros. Al respecto Fernández (2017), menciona que,

Cuando se trata de aprendizaje en contenidos gamificados este es evaluado por el mismo estudiante quien después de participar en un proceso de gamificación obtiene una perspectiva acerca de qué es; si las técnicas o métodos son adecuados, si el conocimiento fue adquirido. Se ha podido evidenciar que el aprendizaje en un contexto de gamificación es de total aceptación por parte de los estudiantes, mismos que mediante el desarrollo de competencias y procesos que fomenten la autonomía y que ayuden a mejorar la motivación de los estudiantes (...).

Investigación y/o revisión documental. Por otro lado, y con el ánimo de seguir sustentando este artículo a partir de una estructura sólida y convincente, se podría mencionar que el argumento metodológico que sirve como columna vertebral de este texto, es la investigación y/o revisión documental, como se pudo notar a lo largo de este recorrido. Es necesario poder explicar ahora que, como esta investigación responde netamente a ese proceso desligado de las intervenciones prácticas de los procesos investigativos, no se realizó ningún ejercicio más allá de una buena documentación que permitiera equiparar y argumentar las ideas que ya se tenían frente a la realidad de la ludificación, pero ya desde un ejercicio más verídico como lo es la investigación documental. Al respecto, Tancara (1993), menciona que la revisión documental puede verse como,

(...) Una serie de métodos y técnicas de búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información contenida en los documentos, en primera instancia, y la presentación sistemática, coherente y suficientemente argumentada de nueva información en un documento científico, en segunda instancia. De este modo, no debe

entenderse ni agotarse la investigación documental como la simple búsqueda de documentos relativos a un tema.

Por lo anterior, se puede identificar que la investigación documental no tiene menor importancia ante las demás formas de recolección de datos dentro de la investigación, por el contrario es una serie de procedimientos que como se mencionaba anteriormente no realizan un proceso mecánico de sólo buscar cualquier texto que pueda decir algo acorde al tema que se esté trabajando, no; esta revisión alude a un proceso de investigación entre líneas, a una lectura detallada que cale con la relevancia del tema, pero, que, sobre todo, pueda sustentar que el tema que se está tratando no se abarca como capricho quizá de quienes están inmersos en la investigación, sino que, se utiliza como soporte estructural al reflejar que la investigación que está en marcha tiene referencias significativas en el plano quizá, local, nacional e internacional.

Por lo anterior, Máxima (2020), comparte que,

Toda investigación documental, como se ha dicho, se sustenta en documentos para emprender el análisis. Este tipo de fuentes (que ya hemos dicho puede ser muy diversa) se entienden como materiales duraderos que recogen la información de su época y nos permiten acceder a ella en cualquier momento.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

De esta manera, y con el ánimo de ir cerrando las ideas que hasta aquí se han expuesto sobre el tema en cuestión, se puede llegar a varias conclusiones que se manifiestan luego de haber pasado por la revisión documental mencionada unas cuantas líneas atrás. Revisión que ciertamente permitió entrever que no termina siendo descabellada la idea de poder adoptar en su totalidad, los distintos procesos metodológicos que traer consigo la gamificación como se discriminó hasta este momento.

Es más que pertinente poder reconocer que el juego y cada uno de sus componentes cobran relevancia cuando son implementados para la formación de los estudiantes al encontrarse dentro de un aula de clases; no desde la parte quizá facilista como lo es considerado por muchos, sino desde un punto de vista educativo que los involucra desde que

se tiene la idea en la mente, de que a través de un proceso lúdico, se va poder ampliar el modo convencional en el que se estaban gestando los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Sobre la base de cada una de estas consideraciones, también se puede concluir diciendo que, el vínculo que sobresale entre el ámbito educativo, las aulas de clase y las actualizaciones de los docentes ante estas nuevas formas de brindar una enseñanza, siempre será delimitado por la motivación y el modo en el que se impartan las ideas a las que se quiere llegar con los ejercicios que se realizan de la mano de la gamificación.

De igual manera, se puede mencionar que esta relación entre los entornos educativos y la gamificación; así, como, también, entre las personas que decidan lanzarse y ser parte de todo lo que esto converge, es una realidad que no necesariamente deben adoptar las nuevas generaciones que viven constantemente en actualizaciones tecnológicas, sino, que por el contrario, es un escenario que está dado para todo aquel que quiera responsabilizarse de su función como aprendiz, sienta el caso específico de los entornos escolares, sin importar cuál sea el nivel educativo del que se esté hablando.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Castillo, A. A., Lozano, C. A. F., & Pineda, W. F. R. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. *IM-Pertinente*, 2(1), 125-143.
- Chu, H. C., & Hung, C. M. (2015). Effects of the digital game-development approach on elementary school Students' learning motivation, problem solving, and learning achievement. *International Journal of Distance Education Technologies (IJDET)*, 13(1), 87-102.
- Díaz-Martínez, S., & Lizárraga-Celaya, C. (2013). Un acercamiento a un plan de ludificación para un curso de física computacional en Educación Superior. *Virtual Educa Colombia*.
- Fernández Armijos, Y. F. (2017). *Capacitación Docente en Gamificación: Un estudio en la Universidad Nacional de Chimborazo* (Doctoral dissertation).
- González González, C. S., & Mora Carreño, A. (2015). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática. *ReVisión*, 8(1).
- Hernández-Horta, I. A., Monroy-Reza, A., & Jiménez-García, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación universitaria*, 11(5), 31-40.
- Tancara, C. (1993). La investigación documental. *Temas sociales*, (17), 91-106.
- Uriarte, J. (2020). Investigación Documental. Retrieved 4 August 2020, from <https://www.caracteristicas.co/investigacion-documental/>