

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2519>

Gamificación y ludificación educativa en el aula Universitaria

Educational Gamification and Ludification in the University Classroom

Carla Belén Gudiño Mejía

cbgudinom@utn.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-5235-0166>

Universidad Técnica del Norte, Av. 17 de Julio 5-21
Ibarra – Ecuador

Bolaños Enríquez Jacob Yasunary

jybolanose@utn.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0004-5756-3135>

Universidad Técnica del Norte, Av. 17 de Julio 5-21
Ibarra – Ecuador

Verónica Alexandra Melo López

vamelo@utn.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-8410-2343>

Universidad Técnica del Norte, Av. 17 de Julio 5-21
Ibarra – Ecuador

Pazmiño Játiva Angie Estefanía

aepazminoj@utn.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0000-1546-886X>

Universidad Técnica del Norte, Av. 17 de Julio 5-21
Ibarra – Ecuador

Rosero Moscoso Liliana Mercedes

lmroserom@utn.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0001-3108-8151>

Universidad Técnica del Norte, Av. 17 de Julio 5-21
Ibarra – Ecuador

Artículo recibido: 07 de agosto de 2024. Aceptado para publicación: 19 de agosto de 2024.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen


Esta investigación se centra en la gamificación y ludificación como técnicas de enseñanza-aprendizaje que fomentan la motivación, el interés y el rendimiento académico en los estudiantes universitarios, y en los docentes, como herramientas que permitan mejorar su metodología y planificar clases más dinámicas y eficientes, en la creación de ambientes y recursos efectivos que promuevan la participación y la sana competencia. El objetivo de este artículo es analizar aspectos teóricos asociados a la importancia, procedencia, contextualización, fundamentos pedagógicos y didácticos, estrategias y limitantes de la gamificación y ludificación en estudiantes universitarios. Este estudio es cualitativo, con diseño de revisión sistemática. Se concluye que, la gamificación y ludificación bien implementadas, poseen un gran potencial debido a su versatilidad y naturaleza entretenida, que ambas técnicas ayudan significativamente en la educación superior porque dinamizan y efectivizan las clases, motivan y captan el interés de los estudiantes propiciando el aprendizaje autónomo y significativo, promueven el desarrollo de competencias y habilidades tecnológicas y sociales, fomentan el trabajo colaborativo y cooperativo, y son en un alto grado aceptadas tanto por alumnos como maestros, a pesar de las limitaciones asociados a la competitividad mal entendida, falta de diseño instruccional, mala especificación de procedimientos, o efectos opuestos a los esperados.

Palabras clave: gamificación, ludificación, educación superior, aula universitaria, técnicas de enseñanza-aprendizaje, estrategias de enseñanza-aprendizaje

Abstract

This research focuses on gamification and ludification as teaching-learning techniques that foster motivation, interest, and academic performance in university students, and in teachers, as tools to improve their methodology and plan more dynamic and efficient classes, in the creation of effective environments and resources that promote participation and healthy competition. The objective of this article is to analyze theoretical aspects associated with the importance, origin, contextualization, pedagogical and didactic foundations, strategies, and limitations of gamification and ludification in university students. This is a qualitative study with a systematic review design. It is concluded that well-implemented gamification and ludification have great potential due to their versatility and entertaining nature, that both techniques significantly help in higher education because they energize and make classes more effective, motivate and capture the interest of students promoting autonomous and meaningful learning, promote the development of technological and social skills and competencies, encourage collaborative and cooperative work, and are highly accepted by both students and teachers, despite the limitations associated with misunderstood competitiveness, lack of instructional design, poor specification of procedures, or effects opposite to those expected.

Keywords: gamification, ludification, higher education, university classroom, teaching-learning techniques, teaching-learning strategies

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons . 

Cómo citar: Gudiño Mejía, C. B., Jacob Yasunary, B. E., Melo López, V. A., Angie Estefanía, P. J., & Rosero Moscoso, L. M. (2024). Gamificación y ludificación educativa en el aula Universitaria. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (4), 3665 – 3679.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2519>

INTRODUCCIÓN

La gamificación y la ludificación son estrategias efectivas para aumentar la participación en el aula y desarrollar contenidos educativos. Reyes et al. (2020) destacan que estas herramientas ofrecen una excelente oportunidad para abordar temas como la motivación, el esfuerzo, la fidelización y la cooperación en el contexto escolar. Estas técnicas actúan como un poderoso motivador tanto para los estudiantes como para los docentes, ayudando a disminuir los conflictos, mejorar el ambiente de aprendizaje y hacer que las clases sean más acogedoras, lo que impacta positivamente en los centros educativos.

Además, ofrece la oportunidad de interactuar con una experiencia y experimentarla a través del juego, lo que permite al usuario prestar atención, motivar y reforzar lo aprendido en clases, ya que activa la atención y se presenta como una alternativa para mejorar los esquemas de enseñanza convencionales. Se ha convertido en un proceso de alfabetización digital mediante el uso de recursos tecnológicos para el aprendizaje.

La gamificación y la ludificación son recursos pedagógicos que promueven la creatividad, la espontaneidad, la diversión, la motivación y el compromiso de los estudiantes. Cascantes y Granados (2018) señalan que estas estrategias integran elementos del diseño de juegos en el proceso educativo. No se trata de utilizar los juegos en su totalidad, sino de aplicar algunos de sus principios o mecánicas, como puntos, incentivos, narrativas, retroalimentación, reconocimiento o la libertad para cometer errores, con el fin de generar un aprendizaje significativo.

La gamificación en la educación, según Llopis y Balaquer (2016), implica llevar al aula los elementos y características principales de los juegos para implicar al estudiante y ofrecerle una forma de aprendizaje más cercana a su lenguaje y su forma de entender el mundo. Estos autores destacan que el usuario debe ser el centro y el motivo del proceso, por lo que los estudiantes deben sentirse completamente involucrados y felices mientras alcanzan los objetivos educativos.

Estos recursos educativos promueven una alta calidad académica en la educación superior, desarrollando competencias profesionales valiosas. Facilitan la adquisición de conocimientos sólidos y el desarrollo de habilidades y destrezas en el campo profesional, además de fomentar actitudes y valores humanos. En entornos nuevos y complejos, estos profesionales participan en un proceso continuo de capacitación. Pourqhaznein et al. (2015) subrayan la necesidad de modernizar e intensificar los métodos de enseñanza y aprendizaje en estos contextos. Como resultado, las personas pueden mantener un alto nivel de empleabilidad y desarrollar una formación continua a lo largo de su vida (Roig et al., 2011).

La gamificación y la ludificación pueden brindar a los estudiantes en la educación superior mejores oportunidades para desarrollar habilidades de compromiso, lo que los estimula y los hace más interesados en lo que están aprendiendo. Por lo tanto, Topirceanu (2017), Molano (2019) y Calabor (2018) coinciden en que los resultados del proceso formativo mejorarán mientras más activo sea el estudiante en su propio aprendizaje.

En el aprendizaje, la gamificación y la ludificación se refieren al uso de dinámicas de juego en entornos no relacionados con el juego. Estas dinámicas permiten trabajar temas como la motivación, el esfuerzo y la cooperación en el salón de clases, lo que estimula a los alumnos y conduce a una ampliación de sus conocimientos. Las estrategias pedagógicas basadas en la gamificación y la ludificación son herramientas pedagógicas excelentes que tienen como objetivo desarrollar actitudes y habilidades en los estudiantes que se asemejan a las que se espera de los modelos basados en competencia, pero adquiridas dentro de una didáctica basada en desafíos y representaciones. Por lo tanto, se puede incluir en los modelos educativos como un componente adicional que promueve la formación.

Según algunos autores, la gamificación es un enfoque en la aplicación de herramientas lúdicas para alcanzar objetivos y utilizar el juego con otros propósitos que el simple entretenimiento. La gamificación del aprendizaje es una forma en que los juegos influyen en la educación de los estudiantes en el ámbito educativo. González-Acosta (2020) es un ejemplo. Como resultado, es fundamental permitir que los estudiantes participen más en la construcción colectiva del conocimiento, la proyección interactiva en el aula y el aumento de la motivación para el aprendizaje, todo esto en dependencia del alcance y el progreso de las líneas curriculares establecidas para su edad y nivel de escolaridad.

Según Sánchez-Pacheco (2020), la implementación de ciertas estrategias en la educación superior en Ecuador, similar a otras áreas, aún enfrenta controversias y no se ha generalizado. No obstante, se utilizan para complementar otros enfoques con el fin de abordar los problemas de aprendizaje de los estudiantes, incentivándolos a participar activamente y motivándolos dentro del entorno educativo.

La educación debe adaptarse a los cambios, establecer nuevos principios, realizar nuevos hallazgos y aceptar nuevas ideas para crear un entorno favorable para el aprendizaje, creando estilos significativos y fomentando el desarrollo personal e intelectual de las personas.

Es esencial implementar nuevas estrategias que contribuyan a la enseñanza aplicada en las instituciones educativas responsables de la difusión del conocimiento. Estas estrategias deben considerar tanto los entornos de aprendizaje presenciales como virtuales, y centrarse en el uso de medios alternativos como imágenes, videos y audios. Estos recursos pueden facilitar la transmisión, absorción, retención y transformación del conocimiento, promoviendo la exploración y el enriquecimiento de la experiencia educativa.

Los estudios de referencia sobre la intervención psicopedagógica, como los de González et al. (2018) y León Díaz et al. (2019), permiten describir e interpretar la realidad educativa para comprender su significado y posibles aplicaciones en el nivel escolar. Además, analizan cómo estas intervenciones afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje en la universidad.

La gamificación y la ludificación en la intervención psicopedagógica para la atención a las NEE se presentan como recursos motivadores e innovadores dentro de la materia. Se utilizan para adquirir mejores conocimientos teóricos, mejorar habilidades y como recompensa por la actividad que se realiza. El carácter innovador que tiene permite su práctica, ya que motiva a los alumnos a través de su componente lúdico, generando experiencias positivas. El objetivo del maestro es aumentar la implicación, responsabilidad y compromiso de los alumnos, motivándolos y motivándolos a superarse a sí mismos.

DESARROLLO

Ludificación – Gamificación

Este capítulo examina el origen del término y su aplicación en las ciencias de la educación y la enseñanza. Después de esto, se discutirán sus fundamentos pedagógicos y didácticos, así como sus posibles ventajas y desventajas. Por último, pero no menos importante, este apartado también ofrece pautas para la creación o ejecución de actividades lúdicas en el aula.

Estado de la cuestión

El concepto de gamificación, surgido en la primera década del siglo XXI, se originó en los ámbitos empresarial y tecnológico, particularmente en relación con programas de fidelización o lealtad de clientes. En un artículo publicado en 2010, Martínez Crosswell (2014) define la gamificación como la

"aplicación de mecánicas que atraen a los jugadores, pero en situaciones que generen negocios". Crosswell recopila la historia y evolución de este concepto.

Sin embargo, Burke (2014) señala que Nick Pelling, un consultor británico, acuñó el término "gamificación" en 2002, describiéndolo como la "aplicación de interfaces de usuario con un diseño similar al de los videojuegos para hacer las transacciones electrónicas más rápidas y entretenidas". A partir de 2010, el uso del término experimentó un aumento significativo a nivel mundial, manteniendo su relevancia hasta la fecha.

Sebastian Deterding, un diseñador e investigador de tecnología y videojuegos, junto con Khaled, Lennart, Nackle y Dan Dixon, ofreció en 2011 una definición muy citada y reutilizada de gamificación, que se refiere a la aplicación de elementos de diseño de videojuegos en contextos no lúdicos. Su trabajo abrió nuevas líneas de investigación y estableció el fenómeno de la gamificación como tema de estudio.

Posteriormente, el término se especializó en técnicas de aplicación relacionadas con la tecnología, convirtiéndose en una de las herramientas más utilizadas en la actualidad. Esta especialización se atribuye a Burke, quien define la gamificación y la ludificación como "el uso de mecánicas de juego y diseño de experiencias para comprometer y motivar digitalmente a las personas a alcanzar sus objetivos", basado en la idea de Gartner. Sin embargo, Martínez Crosswell (2014) advierte que, aunque estamos rodeados de tecnología y las formas de juego han evolucionado, no es necesario depender de ella para crear una experiencia de usuario basada en principios lúdicos.

Es fundamental observar que, aunque los términos "gamificación" y "ludificación" se usan en español, aún no han sido incorporados en los diccionarios más reconocidos. La Fundación del Español Urgente sugiere emplear "ludificación" en un sentido más general para iniciativas que buscan estimular mediante el entretenimiento en contextos poco convencionales, como en empresas, educación o salud. Esta propuesta contrasta con la "gamificación", que se considera un préstamo inapropiado del inglés al sustituir la raíz latina ludus para describir aspectos vinculados con el juego.

En esta investigación literaria, hemos optado por definir "ludificación" como la incorporación de elementos y mecánicas características de los juegos en contextos no relacionados con el juego. Por otro lado, utilizamos "gamificación" únicamente para referirnos a su aplicación en entornos digitales.

Durante la segunda década del siglo XXI, la gamificación ha captado un creciente interés en la sociedad, la ciencia y la educación. Esto se puede comprobar fácilmente con herramientas como Google Trends, que mide el volumen de búsquedas de un término. Además, la base de datos ERIC revela que todas las publicaciones sobre gamificación son posteriores a 2009, con un 90% de ellas surgidas desde 2014, lo que también indica un incremento notable en su aplicación en niveles educativos superiores.

La gamificación, que se ha dado en llamar, puede llevar siglos practicándose en las aulas. No obstante, no es hasta las últimas décadas del siglo XX, coincidiendo con la aparición y desarrollo de otras metodologías activas, que los docentes empiezan a utilizar la gamificación de manera consciente y, a partir de las primeras décadas del siglo XXI, de manera sistemática y estudiada.

En el pasado, se consideraba apropiado hablar de ludificación o gamificación analógica, ya que las dinámicas no incluían dispositivos digitales. Sin embargo, gracias al avance de las TIC, es común que las propuestas gamificadas incluyan una combinación tecnológica-digital. A pesar de que la gamificación no es una condición necesaria para este tipo de metodología, ya que permite una variedad de aplicaciones (utilizar recursos analógicos o digitales, organizar actividades individuales o grupales, etc.).

Esta metodología, al promover y facilitar la participación y el aprendizaje de todos los estudiantes, también impulsa la interacción y el compromiso. Además, estimula un compromiso activo con el proceso de transformación y prepara a los estudiantes para asumir un papel protagónico en su entorno. La gamificación responde a una de las demandas actuales del contexto sociocultural, al contribuir a la eliminación de barreras en el aprendizaje mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación, y al fomentar redes de aprendizaje virtuales que fortalecen las conexiones globales.

Fundamentos pedagógicos y didácticos

En relación con los principios pedagógicos y didácticos que respaldan la gamificación y la ludificación, es crucial resaltar la importancia de la motivación intrínseca, que suele ser más efectiva que la motivación extrínseca. Esta motivación proviene del deseo del jugador de participar activamente en el juego. Tres elementos clave asociados a esta motivación son la autonomía, la competencia y el propósito.

La autonomía está vinculada a la capacidad del juego para promover la exploración independiente, alineando los intereses y preferencias personales con el entorno circundante, como habilidades técnicas y artísticas (escritura, dibujo, música), así como el interés en temas diversos como la ciencia o la historia. El propósito o objetivo del juego actúa como un fuerte estímulo psicológico, motivando a los usuarios a enfrentar desafíos, ya sea impuestos por el sistema, por sí mismos o por otros, con el fin de alcanzar metas y mejorar aspectos como el tiempo y la puntuación. Dependiendo de la propuesta específica, la competencia puede ser fomentada en mayor o menor grado, o incluso ser minimizada, enfocando la actividad en objetivos colaborativos que buscan metas grupales o requiriendo interacción individual cooperativa.

Un principio fundamental de la gamificación es el aprendizaje a través de la diversión. El juego induce a los participantes a un estado de inmersión en el cual tienen control sobre sus acciones y están completamente enfocados en la tarea. A diferencia de las formas de enseñanza más tradicionales y a menudo descontextualizadas, la gamificación puede ofrecer un nivel superior de autenticidad al priorizar habilidades prácticas en lugar de conceptos abstractos del aprendizaje formal. Esto fomenta un aprendizaje experiencial y significativo. En el aula, el juego facilita situaciones donde el "aprender haciendo" se convierte en una opción tangible y manejable, percibida por los usuarios como útil y relevante para su realidad personal. A continuación, se presentan los elementos básicos que pueden estar presentes en las propuestas de gamificación y ludificación.:

Los puntos sirven como una evaluación cuantitativa de los logros del estudiante. Se utilizan generalmente como recompensas inmediatas por el esfuerzo del estudiante y como un medio proactivo para ayudarlo a avanzar durante el juego.

Los niveles están directamente relacionados con la dificultad en la gamificación. Subir de nivel sirve como una forma de recompensar a los estudiantes por completar tareas o misiones. Para mantener el interés y la motivación, es esencial ajustar el nivel de dificultad de manera adecuada durante la transición entre niveles, evitando que los estudiantes se sientan abrumados o pierdan el interés.

Insignias y medallas son representaciones visibles de los éxitos alcanzados. Su objetivo es mantener al jugador motivado para completar las tareas. Son efectivos para concentrar la atención del jugador en los desafíos futuros. Además, pueden existir tablas de clasificación para motivar a los participantes y evaluar su desempeño. Se muestran las calificaciones de los estudiantes y se actualizan con frecuencia, motivando a los usuarios a mejorar su posición.

Los premios y recompensas son una fuerte motivación para los jugadores. Para evitar la desmotivación y el cansancio, el calendario de premios debe ajustarse al contenido educativo, la dificultad de las tareas y los niveles de juego.

La barra de progresión, también conocida como historial, indica el estado actual del juego, el nivel en el que se encuentra el jugador, la cantidad de progreso realizado y la cantidad de tiempo restante para completar el juego. Esto puede ayudar al usuario.

La trama del juego proporciona el marco narrativo que da sentido a la experiencia. Una trama bien desarrollada incrementa el interés de los jugadores, mantiene su atención a lo largo del juego y reduce las tasas de abandono, ya que motiva a los jugadores a continuar hasta el final. Además, ofrece un contexto valioso para el aprendizaje, la resolución de problemas y la simulación, facilitando la ilustración y práctica de los conceptos de la materia.

El uso adecuado podría aumentar el interés de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y mejorar el desarrollo y adquisición de habilidades y competencias. Además, según Morrillas, Barrio, C. (2016) y Carrión-Salinas, G.A. (2017), la gamificación ayuda a dinamizar y hacer más efectivas las clases, aumentando la atención y la participación, y mejorando la motivación, el compromiso y el rendimiento escolar. Esto se debe a que motiva a los estudiantes y les da expectativas positivas. También puede fomentar el aprendizaje colaborativo reforzado al crear redes de apoyo.

De acuerdo con Caparrós (2017) e inspiraTICs (2016), el juego puede mejorar la competencia social y la capacidad de interacción de los participantes al permitir la formación de equipos. Al incrementar gradualmente la dificultad, personalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y proporcionar información práctica al docente, el juego facilita la reestructuración de la organización de la materia basada en los resultados obtenidos en el aula, lo que ayuda a prevenir la frustración.

Por otro lado, Hamari, Koivisto y Sarsa (2014) y Giménez (2016) destacan algunos inconvenientes de la gamificación. Entre estos, se incluye la promoción de la competitividad, que a veces puede ser malinterpretada por los estudiantes, desviándose de los objetivos fundamentales de la propuesta. Además, puede aumentar los gastos asociados con la adquisición y renovación de materiales, herramientas, software y formación docente.

Pérdida de rendimiento: La pérdida de rendimiento de los estudiantes como resultado de la incorporación de esta metodología en clase puede deberse a que los estudiantes no entienden las reglas del juego, rechazan el juego porque no les gusta ser penalizados por sus errores, creen que las actividades requeridas son demasiado complicadas para su nivel de conocimiento o se enfocan más en la mecánica del juego y la competitividad que en el objetivo principal, que es aprender jugando.

Comportamientos indeseados: estos comportamientos pueden surgir como resultado de una mala planificación del juego o por completo sin ella. Esto tiene un impacto negativo en algunos estudiantes, como que creen que es una pérdida de tiempo, no es divertido y no están aprendiendo nada. Además, tienen un impacto en la excesiva competitividad que puede generar la gamificación en el aprendizaje, así como en la desmotivación que pueden experimentar algunos estudiantes al no poder completar los niveles del juego debido a que son demasiado difíciles para ellos.

La indiferencia es el resultado de que el juego no tiene un impacto en el estudiante, ya sea de manera positiva o negativa. A los estudiantes no les parece una actividad divertida ni aburrida; simplemente no les importa.

Efectos decrecientes: durante el uso del juego en clase, puede haber una disminución gradual de la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que puede resultar en una disminución del juego.

La gamificación como método de aprendizaje activo puede tener efectos negativos en el aula. Estos efectos pueden derivarse de la falta de estrategias y/o marcos de referencia adecuados para presentar y separar la gamificación en el contexto del aprendizaje. Por otro lado, los estudiantes también se ven afectados negativamente por la falta de teorías de diseño instruccional que respalden la implementación de este método, especialmente las que se enfocan en fomentar la motivación. Estas teorías de diseño instruccional son necesarias para crear estrategias de gamificación y ludificación efectivas que beneficien a los estudiantes.

Además, se explorarán las perspectivas de estudiantes y docentes sobre esta metodología, basándonos en los estudios de Carrión-Salinas (2017) y Galbis, Córdova (2017). Según el estudio de Galbis y Córdova (2017), los profesores universitarios encuestados consideran que la gamificación y la ludificación educativa pueden ser beneficiosas para el desarrollo de diversas competencias en los estudiantes. Entre las habilidades que se destacan están la autorregulación, el trabajo en equipo, el aprendizaje colaborativo, las habilidades comunicativas y sociales, y la capacidad de aprender a aprender.

Los docentes universitarios del estudio, por otro lado, percibieron algunas limitaciones y riesgos en el uso de la gamificación como metodología de desarrollo competencial. Uno de ellos es que las dinámicas de competición impulsadas por la gamificación pueden generar conflicto entre los estudiantes. Los maestros también creen que la gamificación no puede ser usada para resolver problemas complejos, ya que podría extrapolarse al desarrollo de competencias específicas.

La relevancia percibida es crucial para los estudiantes universitarios porque es necesaria y suficiente para que los estudiantes adopten una actitud positiva hacia el uso de la gamificación y la ludificación para desarrollar sus competencias. La falta de confianza en esta metodología, la falta de afinidad con el medio y la baja autoeficacia percibida son algunas de las percepciones negativas de los estudiantes universitarios sobre la gamificación.

Sin embargo, en ambos casos se habla de una falta de conocimiento en la comunidad universitaria sobre la gamificación en la educación.

El estudio de Carrión-Salinas (2017) revela que tanto maestros como estudiantes tienen opiniones mixtas sobre la gamificación en los niveles educativos inferiores. Otros estudios, como los de Hitchens y Tulloch (2018) y Chmielarz y Pitura (2017), presentan resultados similares. Los maestros consideran que la gamificación y la ludificación son técnicas útiles, efectivas, modernas y fáciles de implementar. Sin embargo, también reconocen la necesidad de conocer bien esta metodología y de contar con formación tecnológica adecuada. Además, destacan que la gamificación puede apoyar objetivos como el trabajo en equipo y el aprendizaje autónomo. No obstante, las actividades asociadas a esta metodología requieren una planificación, estructuración y desarrollo minuciosos, lo que puede demandar considerable tiempo adicional por parte de los docentes fuera del aula.

La ludificación se considera una estrategia más motivadora, dinámica y entretenida en comparación con otras alternativas; sin embargo, también es más complicada de implementar en función de las características y equipamiento de los centros educativos. Los estudiantes como los maestros ven ventajosas las actividades gamificadas que tienen un alto componente práctico en comparación con las explicaciones teóricas que no tienen ninguna aplicación práctica. Sin embargo, la gamificación ayuda a adquirir diversas habilidades, incluyendo la tecnológica, lo cual es apreciado tanto por los maestros como por los estudiantes. Los estudiantes están generalmente dispuestos a participar en este tipo de dinámicas, que son diferentes a las habituales en el salón de clases, ya que piensan que aumentarán su participación, involucración y motivación hacia el contenido y el proceso de aprendizaje. Sin embargo, también hay casos en los que los estudiantes no están dispuestos a participar.

Considerando la bibliografía citada, podemos concluir que la gamificación y la ludificación son generalmente bien aceptadas por alumnos y profesores como herramientas complementarias al desarrollo tradicional de la clase. Sin embargo, su efectividad depende de varios factores, incluyendo la existencia de una motivación intrínseca (como la necesidad de relacionarse, la autonomía y las competencias), un diseño adecuado de las actividades y una preparación adecuada por parte del docente.

Pautas para las propuestas prácticas

La base teórica para este apartado del artículo, que detalla una serie de principios para el diseño de una clase gamificada, se fundamenta en el trabajo de Hitchens y Tulloch (2018), quienes han investigado el diseño y la implementación de actividades gamificadas. No obstante, se recomienda consultar artículos especializados adicionales para obtener información más detallada sobre la ejecución de estas actividades.

En el juego, debe haber claridad sobre la ganancia y pérdida de puntos u otras formas de recompensa. Desde el inicio de la clase gamificada, debe estar claro para los estudiantes cuántos puntos se obtienen por cada actividad, cuántos puntos tiene cada alumno en cada momento y para qué pueden usarlos.

La gamificación puede abarcar una variedad de tareas, como preguntas de respuesta múltiple o actividades en equipo, incluyendo debates, discusiones y juicios simulados. Estas actividades deben estar basadas en el conocimiento previo para ser efectivas.

Además de las actividades mencionadas anteriormente, es importante valorar los buenos comportamientos durante la gamificación, como hacer preguntas inteligentes, ayudar a los demás, participar en lecturas o explicaciones, etc. En la práctica, no se enfrentan a desafíos a pesar de que se trata de evaluaciones personales del maestro.

A lo largo de este estudio, se ha llegado a la conclusión de que las propuestas de gamificación deben ser adaptables a un aula estándar y cumplir con los tres elementos esenciales de la gamificación y ludificación: autonomía, competencia y relación. La autonomía se refiere a la capacidad de los estudiantes para explorar de manera independiente según sus intereses y circunstancias personales. La competencia implica que el sistema o juego debe desafiar a los alumnos a alcanzar objetivos o mejorar su rendimiento en aspectos como el tiempo y la calidad de la ejecución. Finalmente, la relación debe estar alineada con los intereses y aspiraciones de los estudiantes, promoviendo la interacción entre ellos y fomentando la colaboración, la competencia saludable y la crítica constructiva.

CONCLUSIONES

En primer lugar, queremos enfatizar la aclaración terminológica que proponemos en este trabajo, que consiste en llamar ludificación a "la aplicación de elementos y mecánicas tanto de diseño como de funcionamiento propios de los juegos en contextos no lúdicos" y reservar el término gamificación para casos en los que dicha aplicación se produzca a través de medios digitales. Como resultado, concluimos que la ludificación no es una técnica educativa nueva porque ha estado presente en la educación tanto formal como informal a lo largo del tiempo. Sin embargo, es distintiva como enfoque metodológico debido a que su aplicación cuidadosa, reflexiva y enfocada en la consecución de metas educativas es bastante novedosa. Como resultado de su estrecha relación con las nuevas tecnologías y dispositivos digitales, la gamificación se puede considerar una técnica y un método novedoso para los docentes y estudiantes.

En segundo lugar, como se mencionó anteriormente, es importante tener en cuenta que, aunque esta nueva técnica es muy popular, hay personas que están a favor y en contra de su implementación. En otras palabras, existe una conciencia en el ámbito educativo sobre la ludificación y la gamificación,

tanto con sus fortalezas como con sus debilidades. Por lo tanto, compartimos la opinión de la mayoría de los autores mencionados en la bibliografía de que este método es una técnica complementaria en lugar de una sustitutiva de otras. Además, creemos que es apropiado retomar la idea de que la gamificación y la ludificación tienen diferentes formas de aplicación dependiendo del nivel académico y que, como se ha observado, la tendencia es que, cuanto más alto sea el nivel académico, la gamificación y la ludificación tienen diferentes formas de aplicación.

En cuanto a la utilidad práctica de la gamificación o la ludificación como estrategias metodológicas aplicadas a la enseñanza, creemos que son una herramienta con un gran potencial debido a su versatilidad y su naturaleza entretenida (y a veces desafiante). La falta de atención y motivación de los alumnos, entre otros, son problemas que pueden surgir en las aulas, como se ha demostrado en la parte más teórica del trabajo.

Finalmente, debemos considerar las actividades. La experiencia ha demostrado que el éxito o fracaso de una actividad no depende de su naturaleza lúdica, sino de un conjunto de factores más complejos, incluidos los contenidos de la actividad y el estado de ánimo de los alumnos el día en que se propone. Por lo tanto, las actividades lúdicas no necesariamente son beneficiosas o apropiadas en sí mismas; en cambio, dependen de cuán adecuada es la actividad en ese momento, cuán difícil es, su tema y otros factores que no podemos identificar. Por esta razón, sugerimos que la línea de investigación para trabajos futuros sea el análisis de los resultados de las actividades lúdicas o de gamificación.

Para concluir, es crucial mencionar los obstáculos que se han encontrado durante el proceso de este proyecto. Por un lado, debido a que estos métodos lúdicos son novedosos, aún no hay suficiente bibliografía que debe consolidarse científica y académicamente con el tiempo. Por otro lado, la mayoría de las veces, la bibliografía mencionada no pertenece al ámbito educativo específicamente deseado. Además, es importante destacar la representatividad del conjunto de actividades, que solo tiene como objetivo ilustrar la productividad de este tipo de actividades para los diversos contenidos de la materia de lengua y literatura y mostrar cómo la gamificación o la ludificación pueden mejorar la calidad.

REFERENCIAS

Acuerdo 29/2017, de 15 de junio, de la Junta de Castilla y León, por el que se aprueba el II Plan de Atención a la Diversidad en la Educación de Castilla y León 2017-2022., BOCYL, núm. 115. Disponible en [<https://www.educa.jcyl.es/es/temas/atencion-diversidad/ii-plan-atenciondiversidad-educacion-castilla-leon-2017-20.ficheros/1081111-BOCYL-D-19062017-16.pdf>].

Alonso, O. y Palacios, S.M., (2019). Aprendizaje basado en juegos formativos: Caso Universidad en Colombia. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21(1), 1-20. doi:10.24320/redie.2019.21.e12.2024. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412019000100112

Bautista Vallejo, J. M. (2017). Teorías sobre el juego educativo y didáctico – Siglo XX hasta hoy. Recuperado de [<http://josemanuelbautista.net/2017/09/teorias-sobreel-juego-educativo-y-didactico-siglo-xx-hasta-hoy/>].

Blog de la Comunidad del IB, (2016, noviembre 25). ¿Es Pokémon Go un recurso educativo? [entrada blog]. ¿Recuperado de <tp://blogs.ibo.org/blog/2016/11/25/espokemon-go-un-recursoeducativo/?lang=es>].

Burke, B. (2014). *Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things*. Brookline: Bibliomotion/Gartner. Recuperado de [<https://books.google.es/books?isbn=1351861778>].

Calabor, M.S., Mora, A., y Moya, S., (2018). Adquisición de competencias a través de juegos serios en el área contable: Un análisis empírico. *Revista de Contabilidad Spanish Accounting Review*, 21(1), 38-47. doi: 10.1016/j.rcsar.2016.11.001.

Caparrós, M. (octubre 2017). Gamificación en educación: una guía práctica. Recuperado de [<http://www.trespuntoelearning.com/gamificacion-en-educacionguia-practica/>].

Carrión-Salinas, G. A. (2017). Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas. (Trabajo de Fin de Máster).

Cascante Gómez, M.E y Granados Porras, R. (2018). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la Historia. *Revista Perspectivas: Estudios Sociales y Educación Cívica* No 17 ISSN-L: 2215-4728. Julio Diciembre, 2018. pp. 1-22. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/perspectivas/article/view/11277>

Castillo, E. (2019). La lengua con TIC entra. Recuperado de [<https://lticyl.blogspot.com/search/label/gamificaci%C3%B3n>].

Çeker, E., Özdaml, F. (2017). What is gamification and what is not. *European Journal of Contemporary Education*, v6 n2, 221-228. Recuperado de [<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1146137.pdf>].

Chmielarz, D. y Pitura, J. (2017). "Creating a comic strip is very creative and thanks to it we learn and remember" - Student perceptions of a Biology challenge in a gamified extracurricular CLIL project. *Teaching English with Technology*, 17 (3), 77-95. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/318926415_Creating_a_comic_strip_is_very_creative_and_thanks_to_it_we_learn_and_remember__Student_perceptions_of_a_biology_challenge_in_a_gamified_extracurricular_CLIL_project].

Ciucci, L. A. (2016). Gamificación: alcances y perspectivas en la ciudad de La Plata. (Tesis doctoral). Universidad Nacional de La Plata. Recuperado de

[http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/57476/Documento_completo_PDF_A1b.pdf?sequence=3]. 6.3.pdf-

Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (BOE de 3 de enero). Consultado en [<https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>].

Decreto 52/2007, de 17 de mayo, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. Recuperado de [<https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-52-2007-17-mayoestablece-curriculo-educacion-secun.ficheros/83767-7%20%282%29.pdf>].

Deterding, S. et al. (2011). Gamification: Toward a Definition. Recuperado de [<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>].

Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre. Sevilla: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación. Recuperado de [<https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/59067/EL%20POTENCIAL%2>

Díez Rioja, J. C., Bañeres, Besora, D. y Serra Vizern, M. (2017). Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales. *Education in The Knowledge Society (EKS)*, 18 (2). 85-105. Recuperado de [<http://revistas.usal.es/index.php/eks/article/download/eks201718285105/17452>].

El Balcón de Mateo (2016). Gazapon GO el juego de cazar erratas ortográficas que triunfa en los colegios. Recuperado de [<https://www.elbalcondemateo.es/gazapon-go-el-juego-de-cazar-erratasortograficas-triunfa-en-logrono/>].

Fundéu. (2012). Ludificación, mejor que gamificación como traducción de gamification. Recuperado de [<https://www.fundeu.es/recomendacion/ludificacion-mejor-que-gamificacioncomo-traduccion-de-gamification-1390/>].

Galbis Córdova, D. (2017). El uso de la gamificación en el desarrollo competencial de los estudiantes universitarios: percepciones de alumnos y profesores. (Tesis doctoral). Universidad Europea de Madrid, Madrid. Recuperado de [<https://www.educacion.es/teseo/mostrarRef.do?ref=1664739>].

García Rodríguez, C. A. (2016). Una propuesta de aplicación de herramientas de gamificación o ludificación en línea en clases sobre El Quijote concebidas bajo un enfoque de trabajo por proyectos. (Trabajo de Fin de Máster. Universidad de las Islas Baleares). Recuperado de http://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/146952/tfm_2015-16_MFPR_cgr460_522.pdf?sequence=1].

Giménez, M. (noviembre 2016). Ventajas y desventajas de la gamificación (entrada blog). Recuperado de [<http://maritagimenez.blogspot.com/2016/11/ventajas-y-desventajas-de-la.html>].

González-Acosta, E., Almeida-González, M., Torres-Chils, A. y Traba-Montejo, Y.M. (2020). La gamificación como herramienta educativa: el estudiante de contabilidad en el rol del gerente, del contador y del auditor. *Formación Universitaria*. 13(5), 155-164 (2020). <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000500155>

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, enero). Does gamification work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. En 2014 47th Hawaii international conference on system sciences

(HICSS) (pp. 3025-3034). IEEE. Recuperado de [\[https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=6758978\]](https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=6758978).

Hernández-Horta, I.A., Monroy-Reza, A., y Jiménez-García, M., (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior, Formación universitaria, 11(5), 31-40. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>

Hitchens, M. y Tulloch, R. (2018). A gamification design for the classroom. *Interactive Technology and Smart Education*, 15(1), 28-45. [\[https://doi.org/10.1108/ITSE-05-2017-0028\]](https://doi.org/10.1108/ITSE-05-2017-0028).

Hyrnsalmi, S., Kimppa, K., K. y Smed, J. (2017). The Dark Side of Gamification: How We Should Stop Worrying and Study also the Negative Impacts of Bringing Game Design Elements to Everywhere. En Tuomi, P. y Perttula, A. (Ed.), *GamiFIN 2017 Conference*. (96-104). Tampere: Tampere University of Technology, TUT Game Lab, Finlandia. Recuperado de [\[http://ceur-ws.org/Vol-1857/gamifin17_p13.pdf\]](http://ceur-ws.org/Vol-1857/gamifin17_p13.pdf).

InspiraTICs (enero 2016). Gamificación: jugar para aprender. Recuperado de [\[https://www.inspiratics.org/es/recursos-educativos/gamificacion-jugar-paraaprender\]](https://www.inspiratics.org/es/recursos-educativos/gamificacion-jugar-paraaprender).

Keener, C. P., (2017). Instructional design talks to game desing. *On the Horizon*, Vol.25 Issue: 4, 253-259. Recuperado de [\[https://0-www-emeraldinsightcom.ubucut.ubu.es/doi/full/10.1108/OTH-10-2016-0052\]](https://0-www-emeraldinsightcom.ubucut.ubu.es/doi/full/10.1108/OTH-10-2016-0052).

León-Díaz, Ó., Martínez-Muñoz, L. F., & Santos-Pastor, M. L. (2019). Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales. *Revista Iberoamericana De Ciencias De La Actividad Física Y El Deporte*, 8(1), 110-124. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5791>

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) (BOE de 10 de diciembre). Consultada en [\[https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2013-12886\]](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2013-12886).

Llopis, M.a A. & Balaguer, P. (2016). "El uso del juego en educación. Gamificación". En: *Métodos pedagógicos activos y globalizadores. Conceptualización y propuesta de aplicación* (pp. 85-102). Barcelona: GRAÓ. <https://www.grao.com/es/producto/metodos-pedagogicos-activos-y-globalizadores-ge318>

López Morante, C. (2013, marzo, 14) Sprint de adverbios. [vídeo]. Recuperado de [\[https://www.youtube.com/watch?v=CoxnQjuy97Y\]](https://www.youtube.com/watch?v=CoxnQjuy97Y).

Marczewski, A. (2015). User Types. In *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design* (1st ed., pp. 65-80). CreateSpace Independent Publishing Platform. Accesible en [\[https://www.gamified.uk/user-types/\]](https://www.gamified.uk/user-types/).

Martínez, Crosswell, H. (2014). La definición de gamification y su esencia: Aprendiendo gamification Extraído de [\[https://comunidad.iebschool.com/hectorcrosswell/2014/05/04/la-definicion-degamification-y-su-esencia/\]](https://comunidad.iebschool.com/hectorcrosswell/2014/05/04/la-definicion-degamification-y-su-esencia/).

Méndiz Noguero, A. (2010). Los serious games: una alternativa a los juegos educativos (cómo unir edutainment y rentabilidad comercial). Recuperado de [\[https://www.academia.edu/8373917/Los_serious_games_Una_alternativa_a_los_juegos_educativos\]](https://www.academia.edu/8373917/Los_serious_games_Una_alternativa_a_los_juegos_educativos)

Molano, L.N., Mendoza, R.E., y Mendoza, H.H., (2019). Didáctica de la Competencia Gramatical mediada por Aprendizaje Activo en Estudiantes de una Licenciatura, , Formación universitaria , 12(6), 167-182. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062019000600167>

Moll, S. (2014). Gamificación: 7 claves para entender qué es y cómo funciona a. Recuperado de [<https://justificaturespuesta.com/gamificacion-7-claves-paraentender-que-es-y-como-funciona/>].

Morrillas, Barrio, C. (2016). Gamificación de las aulas mediante las tic un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional. (Tesis doctoral). Universidad Miguel Hernández, Elche. Recuperado de [<http://dspace.umh.es/bitstream/11000/3207/1/TD%20%20Morillas%20Barrio%2c%20c%3a9sar.pdf>].

Ocón Galilea, R. (2017). La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico. Elnova. Recuperado de [<https://biblioteca.ucm.es/BUCM/revcul/e-learninginnova/187/art2664.pdf>].

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato (BOE de 29 de enero). Recuperada de [<https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/29/pdfs/BOE-A-2015-738.pdf>].

Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León (BOCYL de 08 de mayo). Recuperada de [<https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/orden-edu-362-2015-4-mayoestablece-curriculo-regula-implan.ficheros/549394-BOCYL-D-08052015-4.pdf>].

Pérez, C. (2018, junio 27). La base de jugadores de Pokémon GO alcanza cuotas más altas que en 2016. Vandal. Recuperado 29 abril 2018, de [<https://vandal.elespanol.com/noticia/1350709579/la-base-de-jugadores-depokemon-goalcanza-cuotas-mas-altas-que-en-2016/>].

Pérez-Robleda, J. A. (2016). Tres características de la Generación Touch. Recuperado de [<http://perezrobleda.com/index.php/blogs/educacion-trans/104-transgeneracional/195-tres-aracteristicas-de-la-generacion-touch>].

Pourghaznein, T., Sabeghi, H., y Shariatinejad, K., (2015). Effects of e-learning, lectures, and role playing on nursing students' knowledge acquisition, retention and satisfaction. Medical Journal of The Islamic Republic of Iran, 29, 7. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4431360/>

Prieto, J.M., (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios, Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria, 32(1), 73. https://www.researchgate.net/publication/338322066_Una_revision_sistemica_sobre_gamificacion_motivacion_y_aprendizaje_en_universitarios

Redacción Realinfluencers (2018). Lengua, Literatura y gamificación: ¿estudiar morfología puede ser divertido? Entrevista a David Camacho. Recuperado de [<https://www.realinfluencers.es/2018/01/09/lengua-literatura-gamificacioneducativa/>].

Reyes Plano, Y., Cañizares González, R., Vargas González, K., García Torres, M.A. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas . 13 (6) Mes Junio, 2020 ISSN: 2306-2495 | RNPS: 2343 P. 158-178. <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/download/727/597/>

Rodríguez Blanco, A. (2016, septiembre, 26). Gamificando las clases [entrada blog]. Recuperado de [<https://bloqs.xtec.cat/batcast1/2016/09/26/gamificando-lasclases/>].

Sánchez-Pacheco, C. L. (2020). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana: <https://www.researchgate.net/publication/341385854>

Sánchez-Rivas, E. y Salas-Ruiz, J. (2017). Gamificación: de la formación permanente a la clase. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Coord.). Innovación docente y uso de las TIC en educación. 67-74. Málaga: UMA Editorial. Recuperado de [<https://www.enriquesanchezrivas.es/img/cticss.pdf>].

Simón, J. (2017, febrero, 9). EscapeClassRoom en Lengua y literatura [entrada blog]. Recuperado de [<https://sincronizandolasideas.blogspot.com/2017/02/escapeclassroom-enlengua-y-literatura.html?m=1>].

Toda, A., Dias-Valle y P. H., Isotani, S. (2018). The Dark Side of Gamification: An Overview of Negative Effects of Gamification in Education. En Springer (Ed.), Higher Education for All. From Challenges to Novel Technology-Enhanced Solutions. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/326876949_The_Dark_Side_of_Gamification_An_Overview_of_Negative_Effects_of_Gamification_in_Educatio].

Topîrceanu, A., (2017). Gamified learning: A role-playing approach to increase student in-class motivation. *Procedia Computer Science*, 112, 41-50. doi: 10.1016/j.procs.2017.08.017. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187705091731356X>

Universidad Internacional de Andalucía: Universidad de Huelva, Huelva. Recuperado de [http://repositorio.biblioteca.unia.es/bitstream/handle/10334/3840/0810_Carrionpdf?sequence=1].

Vasquez, V. (2003). What Pokemon can teach us about learning and literacy. *Language Arts*, 81 (2), pp. 118-125. Recuperado de [<https://eric.ed.gov/?q=pokemon&id=EJ678613>].