

EDITORIAL

La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa

Educative Gamification. An alternative to creative learning

Verónica Marín Díaz

vmarin@uco.es

Facultad de Ciencias de la Educación

Universidad de Córdoba, Spain

Educar hoy significa mirar no solo a los contenidos que las legislaciones de cada país indican que se han de desarrollar en cada una de los diferentes y etapas educativas, conlleva poner la vista en los nuevos recursos digitales que a lo largo de las últimas décadas se han ido generando. Estos son numerosos, y levantan tanto pasiones como odios, así encontramos blogs, wikis, flashmobs, cazas del tesoro, infografías, etc. que se emplean de forma dinámica por los docentes (Marín, González y Sampedro, 2014; Martín, Reche y Vilches, 2015; Molina, Valenciano & Valencia-Peri, 2015) que tratan de aportar un nuevo aire a la metodología de las aulas.

Uno de esos recursos, que va haciéndose poco a poco un hueco entre los recursos tecnológicos que los profesores emplean en sus dinámicas de aula es la gamificación. Pensada como una estrategia que introduzca la conectividad y el compromiso por consolidar una comunidad, se va haciendo un hueco, poco a poco en el ámbito educativo, pudiendo hablar hoy de una línea específica de Gamificación educativa, donde los entornos formales introducen recursos propios de los no formales con el fin de potenciar un aprendizaje significativo.

Hablar hoy de "gamificación educativa", supone hacerlo de una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje. La gamificación propiamente dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, en este caso de los videojuegos para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos.

Por otra parte, no queremos identificar gamificación educativa con ludificación educativa, ya que aquella trata de vincular conceptos del currículo con el propio proceso de aprendizaje que los individuos desarrollan a lo largo de todo su proceso de formación. Se han de superar visiones negativas del empleo de los videojuegos en general pues una de las mayores potencialidades de estos dentro de la educación es despertar la curiosidad por conocer, por desarrollar habilidades, reforzar la autoestima, el valor uno mismo y de la comunidad,...

Pero, ¿cómo se está introduciendo en las aulas?, ¿están formados los futuros docentes para su empleo? ¿Realmente potencian el trabajo colaborativo y cooperativo así como las comunidades de aprendizaje?

Encontramos la respuesta para responder a estos interrogantes a través de 8 artículos que centra su atención en este tema.

El monográfico que a continuación presentamos se encuentra organizado en aportaciones de corte teórico y de línea investigadora que tratan de llamar la atención del lector sobre la relevancia del empleo de los videojuegos de manera educativa en las aulas.

Así dentro del primer bloque encontramos el trabajo firmado por Figueroa -*Using gamification to enhance second language learning*- quien nos acerca la enseñanza de las segundas lenguas a través de este medio. Para ello nos hace un recorrido sobre las diversas metodologías que podemos emplear para el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje de otro idioma para pasar a presentar este vinculado a los videojuegos, indicando la necesidad e vincular este proceso a través de tres categorías (leaders, prizes or awards y achievements). Igualmente indica que para que el binomio L2-gamificación tenga éxito los factores personales así como la motivación son los elementos principales para que la adquisición de la segunda lengua tenga éxito. En esta línea teórica o reflexiva encontramos la aportación de Sampedro y McMullin titulado *Videojuegos para la educación inclusiva*. Las autoras ponen el acento en la necesidad de emplear estos recursos para el desarrollo de la educación inclusiva real,. Para ello ponen de manifiesto como los videojuegos sirven para la inclusión ya que proporcionan una visión de equidad, socialización e igualdad, necesarias para la inclusión de los individuos en la sociedad.

El segundo bloque de aportaciones, a su vez, puede ser organizado en dos subgrupos, artículos cuya población objeto de estudio son estudiantes universitarios y los que se centran en estudiantes de otros niveles educativos. Centrando nuestra atención en este último, por ser la única que encontramos referida a estudiantes de 3º y 5º de Educación Primaria y de 4º de Educación Secundaria Obligatoria elaborado por Saorín, Meier, de la Torre, Rivero y Melian, y titulado *Blokify: Juego de modelado e impresión en 3D quienes proponen en tableta digital para el aprendizaje de vistas normalizadas y perspectivas*, el aprendizaje de las figuras en tres dimensiones a través del empleo del videojuego Blokify, el cual presenta similitudes en su arquitectura de desarrollo a Minecraft. Tras la implementación del mismo con los estudiantes anteriormente indicados han podido concluir es una herramienta que ayuda a desarrollar las habilidades espaciales, que potencia la motivación por el uso de las tecnologías en el aula, y aportan un dato llamativo, los estudiantes de Educación Primaria mostraron habilidades que les permitieron llegar a niveles de diseño de figuras propios de otros niveles educativos más altos.

Centrándonos en la figura del estudiante universitario encontraremos 5 artículos, 3 de ellos centrados en la línea educativa y 2 en la psicológica. Así el realizado por Villalustre y del Moral, titulado *Gamificación: estrategias para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios*, refleja los resultados alcanzados en su investigación llevada a cabo con estudiantes de Grado de Pedagogía. Con estos las investigadoras tratan de determinar si los videojuegos de simulación pueden junto con su empleo a través de otros herramientas digitales tales como blogs, wikis y redes sociales pueden fomentar el trabajo colaborativo. Los resultados han demostrado que los estudiantes participantes consideran que sí,

no obstante indican que su formación digital en otras aplicaciones no es tan amplia como se pensaba, dada su edad y formación previa. En esta línea encontramos el trabajo *Strategies ok work collaborative in the classroom through the design of video games*, de Muñoz, Rubio y Cruz, quienes proponen el diseño de videojuegos a través del programa CourseLab a los estudiantes de Grado de Educación Infantil. Al igual que el estudio de Villalustre y del Moral, los resultados reflejan que el empleo de los videojuegos en las aulas como estrategia metodológica puede fomentar el trabajo colaborativo entre los miembros del aula, salvo que este estará mediado por la motivación para el empleo de los estudiantes. El último artículo que estudia a los alumnos universitarios titulado *Can gamification be introduced within primary class?* es el escrito por Marín, López y Maldonado; las autoras estudian las actitudes que los maestros en formación inicial tienen ante este elemento como recurso para ser empleado en el aula. Al igual que en otros estudios, los alumnos de Grado de Educación Primaria participantes en el estudio identifican que ellos aumentan la autonomía, autoconfianza y autoestima de los estudiantes.

En lo que se refiere a la vertiente psicológica encontraremos el artículo firmado por Uz y Cagiltay (*Social interactions and games*) y el de Cleghorn y Griffiths (*Why do gamers buy 'virtual assets'? An insight in to the psychology behind purchase behaviour*). El primero de ellos desarrolla su estudio en la Universidad de Turquía, en ella nos acercan desde la perspectiva del alumnado y atendiendo al género, el tipo de personalidad de estos y su preferencia en el tipo de juego. Así los resultados preliminares arrojan que los alumnos prefieren jugar en red con sus familiares y amigos, que los alumnos más extrovertidos son los que más horas pasan jugando y que los hombres emplean más tiempo que las mujeres en ellos. En lo que se refiere al trabajo de Cleghorn y Griffiths, los autores se preguntan sobre las razones que llevan a un jugador a gastar su dinero en adquirir elementos para poder avanzar en el juego. Los resultados alcanzados girarán en torno a las variables: motivación, los beneficios sociales alcanzados y el impacto psicológico que para el sujeto implica.

Todos los artículos que conforman este monográfico presentan un aspecto en común, la motivación del sujeto para su empleo. Es por ello que consideramos que nuestras expectativas en cuando a su empleo en las aulas debe ser abierta y favorable, tratando de eliminar su halo de negatividad y tratando de aportar y obtener de ellos todos los aspectos positivos que poseen.

Referencias

- Marín, V., Muñoz, J. M., y Sampedro, B. E. (2014). Los blogs educativos como herramienta para trabajar la inclusión desde la educación superior. *Ensayos, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 29(2), 115-127. Recuperado de <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/456>
- Martín, M.^a, Reche, E., y Vilches, M.J. (2015). Flash Mob en el escenario docente. Comunicación y medios. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 4(1), 112-132. Recuperado de <http://www.uco.es/revistas/index.php/edmetic/article/view/275/274>
- Molina, P., Valenciano, J., y Valencia-Peri, A. (2015). Los blogs como entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje en Educación Superior. *Revista Complutense de Educación*, 26, 15-31. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/43791/45929>

Recommended citation

Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa In: *Digital Education Review*, 27 [Accessed: dd/mm/yyyy] <http://greav.ub.edu/der>

Copyright

The texts published in Digital Education Review are under a license *Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 2,5 Spain*, of *Creative Commons*. All the conditions of use in: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.en_US

In order to mention the works, you must give credit to the authors and to this Journal. Also, Digital Education Review does not accept any responsibility for the points of view and statements made by the authors in their work.

Subscribe & Contact DER

In order to subscribe to DER, please fill the form at <http://greav.ub.edu/der>