



**DESARROLLO DE UNA PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN PARA ENTORNOS  
EDUCATIVOS**

**Proyecto de Grado**

**Juliana Valencia Cifuentes**

**Diana Martínez Botero**

**Asesora de proyecto de Grado:**

**Saryth Giovanna Valencia**

**Mg. Desarrollo Organizacional**

**Universidad Icesi.**

**Facultad de Derecho y Ciencias Sociales**

**Departamento de estudios psicológicos.**

**Tabla de contenido**

<i>Tabla de contenido</i>	2
<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	4
<b>2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	7
3.1. Modelos de escuelas	12
3.2. Del Marketing y Psicología a la Gamificación	16
3.3. Gamificación	23
3.4. Habilidades interpersonales y cómo entrenarlas	30
<b>4. ESTADO DEL ARTE</b>	32
<b>5. OBJETIVOS</b>	37
5.1. Objetivo General	37
5.2. Objetivos Específicos	37
<b>6. METODOLOGÍA</b>	37
6.1. Tipo de investigación	37
6.2. Participantes	37
6.3. Estrategia de recolección de datos	38
6.4. Procedimiento	39
<b>7. Diseño de la experiencia gamificada "JUNGLE GAME"</b>	42
7.1. Mecánicas	42
7.2. Dinámicas	44
7.3. Estéticas	46
7.4. El Paso a Paso: Instrucciones del juego	48
7.5. Elementos del juego	50
7.5.1. Tablero de juego	50
7.5.2. Tarjetas. Factor Sorpresa y Felicidad	50

7.5.3. Medalla del Valor	52
7.5.4. Situaciones generadoras de conflicto	52
<b>8. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES</b>	<b>58</b>
<b>9. REFERENCIAS</b>	<b>59</b>
<b>10. ANEXOS</b>	<b>64</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

*“Creo firmemente que en la medida que eliminemos los criterios aburridos y netamente metodológicos de la enseñanza, podremos construir metodologías simplistas que conduzcan a aprendizajes de gran valor”*

**Pelling (2002) citado en Oliva (2016).**

El modelo educativo actual se enfrenta a una sociedad del conocimiento y la tecnología, lo que lleva a las instituciones, a los maestros y la comunidad educativa en general a buscar nuevas herramientas que logren satisfacer las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. La alta penetración y rápido crecimiento de la tecnología que se ha venido dando en el diario vivir de las personas, ha permitido que surjan diversas formas y medios para transmitir información dejando de lado lo tradicional, redirigiendo el impulso más que todo en los estudiantes habilidades relacionadas con la indagación, análisis crítico de la información que reciben, resolución de problemas, entre otras destrezas.

En consecuencia, se ha evidenciado el alto nivel de compromiso que llegan a adquirir los estudiantes de esta nueva generación, cuando tienen motivación por lo que se debe hacer e incluso prefieren continuar con estas actividades que tienen características lúdicas aun sabiendo que ya ha finalizado la hora de clase (Ortiz, Jordán y Agredal, 2018) . Frente a este contexto en el que se encuentran los colegios de la actualidad, se exponen a complejas tareas para motivar a los estudiantes a formar parte activa de éstas.

Oliva (2017) ubica a la gamificación como una estrategia didáctica para suplir estas nuevas necesidades y aumentar la motivación en los estudiantes a obtener mejores dinámicas y actividades de grupo, logrando captar su atención y creando aprendizaje significativo en los estudiantes. Además, se encuentra la académica McGonigal Jane (de diseño de juegos), la cual indica que la gamificación es “toda acción educativa en la cual el docente debe recurrir a la utilización de dinámicas, estructuras y mecánicas de juego en entornos y aplicaciones que no son precisamente un juego, buscando potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes al modo y la forma en cómo

aprenden los estudiantes”. Por otro lado, se tiene en cuenta a los docentes como otro factor importante en los colegios y se reconoce las ventajas que aporta la gamificación para mejorar e impulsar el aprendizaje por medio de diversas dinámicas (Corchuelo, 2018).

Otro factor a resaltar de la sociedad actual es el de nuestras interacciones diarias, las cuales se encuentran asociadas a la implementación de diferentes herramientas e intercambio de información. Esta información que vamos adquiriendo en diferentes situaciones, tiende a ser más relevante y la experiencia toma mayor fuerza e intensidad cuando viene cargada de contenido emocional.

El autor Landowska (2014), nos habla de este tema y expresa que el estado afectivo o emocional que tenga un estudiante en determinado momento, logra relacionarse y aportar en su desempeño durante el proceso de aprendizaje. Un estudiante fomenta su memorización y comprensión cuando se siente comprometido y motivado. En este sentido, el hablar de éxito o fracaso genera diversos sentimientos y emociones en las personas a las que se les asigna este término, imprimiendo con mayor fuerza recuerdos y vínculos. En consecuencia se podría afirmar que la gamificación nos brinda un buen camino para generar aprendizajes significativos en los sujetos. En relación con esto, Valderrama (2015) indica que el juego se identifica como una actividad intrínsecamente motivadora en la que nos relacionamos y participamos por puro placer. Defiende que el juego nos permite crear situaciones de aprendizaje y experimentación para desarrollar habilidades de inteligencia emocional y social.

Los padres juegan un papel importante en la escolaridad por lo que son quienes seleccionan la mejor opción, el mejor colegio con la mejor metodología y que logre satisfacer sus expectativas. Los padres ya no se conforman ni aceptan opciones que están determinadas únicamente por enseñanzas tradicionales. En el periódico ABC (2016) se indica que en la actualidad un 88% de los padres buscan colegios que cuenten con técnicas de innovación educativas tales como: inteligencia emocional, mindfulness, aprendizaje colaborativo, gamificación, entre otras, con la finalidad de permitir a los estudiantes abrir sus mentes frente a nuevas opciones y posibilidades para adquirir nuevos conocimientos en un ambiente y contexto de constante cambio y altamente tecnológico.

Por otro lado Prensky (2005) citado por Ortiz, Jordán y Agredal (2018), nos habla de los deseos de los alumnos en la actualidad, por lo que nos plantea que ellos buscan un reconocimiento en sus opiniones, ver que estas tienen valor para seguir sus propias pasiones e intereses. Además, es importante resaltar que los estudiantes pasan un significativo número de horas al día en sus respectivas instituciones, en estas buscan: construir nuevas experiencias dándole uso a diferentes herramientas que los rodean, solucionar conflicto, trabajar en grupos, tomar decisiones, aprender a escuchar y ser escuchados. Es decir, que los estudiantes buscan sentir que la educación que están recibiendo es significativa para sus vidas y es esto lo que genera valor agregado a la metodología de aprendizaje que se usa. Teniendo en cuenta que la gamificación juega un papel importante para el aprendizaje significativo, nos centraremos en el contexto escolar y en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta herramienta se puede implementar en diversas competencias, tales como comportamiento colaborativo, desarrollo autónomo y de actitudes en los estudiantes (Ortiz, Jordán y Agredal, 2018).

En este orden, es pertinente retomar el concepto que utilizan Rodríguez y Santiago (2015) en su texto "Gamificación: cómo motivar a tu alumno y mejorar el clima en el aula" sobre el término Gamificación ellos hacen referencia a la Gamificación como: "la implementación de diseño de juegos en contextos que no son de juego, para tratar de resolver conflictos reales". Así mismo, es importante resaltar que en un sistema gamificado se debe usar elementos que se encuentran presentes en el juego, tales como los incentivos, la asignación de puntos, niveles, retos, premios, entre otros, con la finalidad de incrementar tanto el tiempo de usuario en el juego, así como su predisposición psicológica a seguir en él (Díaz y Troyano, 2013). De esta manera, ha logrado comprobarse que los juegos representan un sistema efectivo para generar compromiso, ya que cuentan con un sistema de recompensas y reconocimiento, metas y reglas de juego concretas, desafíos alcanzables, material con sentido y la posibilidad de realimentación, estas afirmaciones se encuentran expuestas por la doctora en psicología organizacional, Beatriz Valderrama (2015), en el texto "Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar".

Valderrama (2015), expone la importancia de la gamificación en el mundo actual y cómo se ha vuelto una herramienta en el aprendizaje online, donde se están introduciendo prácticas básicas de gamificación, la llamada tríada PET: puntos, emblemas y tablas de clasificación. Esta autora indica que se puede llegar mucho más allá, construyendo un entorno integrado en el que se logre el progreso en los contenidos, forme parte de una aventura para así obtener y construir una sensación de inmersión. Además, Valderrama habla de las técnicas de gamificación como una nueva modalidad con la que se están irrumpiendo con fuerza en las diferentes organizaciones con la finalidad de alcanzar el máximo en la motivación y compromiso de empleados y clientes, en estos caso se usa varias herramientas para obtener mejores resultados, estos van desde herramientas de innovación, el marketing, la gestión del talento y el aprendizaje hasta el desarrollo de hábitos saludables y responsables.

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Para iniciar, es oportuno mencionar que Colombia es el quinto país más grande de Latinoamérica y más del 15% de sus habitantes son menores de 15 años (OCDE, 2016). El conflicto interno colombiano ha generado un gran impacto en cada uno de los aspectos del desarrollo socioeconómico del país, incluida la educación. Esto debido a que, los altos niveles de inequidad social, la informalidad laboral y la pobreza, limitan el acceso de la población a las prestaciones sociales y afecta la capacidad del gobierno para brindar servicios públicos como la educación. A pesar de los esfuerzos para transformar cualitativa y significativamente el sistema educativo colombiano durante varios años, aún se presentan altos niveles de desigualdad desde la educación a la primera infancia, al igual que la baja calidad en el sistema educativo. Tal y como lo evidencian las cifras sobre la falta de escolaridad en la población colombiana dadas por la ONG World Vision, pues "51 de cada 100 colombianos no tienen la secundaria completa" (Rubio, 2020). Adicionalmente, Unicef estimó que "alrededor de 1.5 millones de niños, niñas y adolescentes en Colombia, entre los 5 y 16 años, no van al colegio" (Guía Académica, 2019).

En comparación a otros países miembros de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), las propuestas y competencias pedagógicas diseñadas e implementadas en Colombia se encuentran fuertemente debilitadas (OCDE, 2016). De igual manera, un informe realizado por la Universidad del Norte evidencia que la calidad en la

educación en Colombia no es buena y no avanza. Esto debido a que el sistema educativo colombiano está orientado hacia la transmisión de información y a la adquisición de conocimientos técnicos por parte de los estudiantes. Las dinámicas institucionales, las metas de calidad y los objetivos académicos se determinan con base a los resultados de las pruebas saber, dejando de lado la importancia de desarrollar procesos pedagógicos y educativos que fomenten en los estudiantes el pensamiento crítico, la creatividad, la simbolización y la voluntad de saber (Chona, 1998; citado en Universidad del Norte, 2019).

Por otro lado, la política educativa exige competencias para las cuales el sistema educativo colombiano no ha logrado proponer estrategias de formación adecuadas, ni las condiciones necesarias para el alcance de las mismas. Por tanto, la mayoría de los estudiantes aún presentan bajos resultados de aprendizaje y evidencian competencias básicas insuficientes cuando culminan sus estudios. Esto se logra evidenciar a través del Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes (PISA), el cual pone en manifiesto que los resultados obtenidos por los mejores estudiantes colombianos, no pueden equipararse con los resultados más bajos obtenidos por cualquier otro país latinoamericano (Pérez, 2019). Aunque la comprensión lectora de los jóvenes ha mejorado desde la primera aplicación de estas pruebas en el año 2006, los estudiantes colombianos siguen estando por debajo en comparación con el promedio de la OCDE. En este sentido, los estudiantes presentaron un desempeño inferior en contraste con el de sus pares en los demás países de la OCDE, alcanzando en el 2012 una puntuación de 376 pts, en contraste a una media de 494. “Un poco más de la mitad (51%) no alcanzó el estándar mínimo correspondiente a una participación socioeconómica plena en la edad adulta” (OCDE, 2016).

Las expectativas de vida escolar de los estudiantes de escasos recursos llega a ser de tan solo 6 años y el 9% de ellos logra matricularse en la educación superior; a diferencia de los más adinerados, quienes tienen una expectativa escolar de 12 años y el 56% de ellos llega a iniciar sus estudios universitarios (OCDE, 2016). Con base a lo anterior, es posible afirmar que Colombia actualmente enfrenta la necesidad de garantizar tanto la calidad como la equidad en el sistema educativo. Esto puede verse intrínsecamente relacionado con el hecho que un sistema educativo deficiente conlleva a un aprendizaje superficial, mayor esfuerzo sin un progreso significativo, alta tasa de repetición de los primeros años y, finalmente la deserción



escolar. Por tanto, “la baja calidad de la educación es un factor determinante del retiro progresivo” (OCDE, 2016).

En este orden, la educación inicial y atención integral a la primera infancia en Colombia (EIAIPI) carece de modelos que faciliten el desarrollo de conceptos y competencias, que promuevan el aprendizaje con sentido de los niños a partir de sus experiencias (OCDE, 2016). En parte, esto se atribuye a que en Colombia, los sistemas educativos formativos e instruccionales se han orientado a través de los principios conductistas, la eficiencia, el rendimiento, las habilidades fragmentadas y los métodos de aprendizaje tradicionales. Por ello, “Las reformas curriculares se han quedado en lo regulativo y no han profundizado en los saberes y disciplinas para superar el asignaturismo” (Tamayo, 2007, pág 68).

Teniendo en cuenta que las propuestas pedagógicas deben responder a las demandas del contexto social, y a las necesidades actuales y modos de pensar de los niños y jóvenes; es oportuno promover la implementación de nuevas y novedosas alternativas de aprendizaje, las cuales superen el sistema educativo tradicional. Esto a su vez, conlleva a una gran diversificación de las tendencias pedagógicas latinoamericanas y a concebir nuevas herramientas de aprendizaje que le permitan al alumno ampliar su potencial y permanecer motivado a lo largo de todo el proceso educativo.

Antes de dar paso a la descripción de algunas de las nuevas tendencias, es pertinente aclarar que el Sistema Educativo Tradicional (SET) fomenta la clase magistral, la pasividad del estudiante para adquirir los conocimientos y la disciplina (Jiménez, 2009). Adicionalmente, tiene como objetivo principal la reproducción del conocimiento y de los modelos para el logro del aprendizaje, en la que las técnicas "didácticas" se basan en la copia, la repetición y la observación. El rol del docente es central durante el proceso de aprendizaje, debido al poder conferido por ser el único quien tiene y puede transmitir el conocimiento. Otro de los aspectos fundamentales del SET radica en la definición precisa de los contenidos temáticos, de la estructura curricular y de la implementación de formas mecánicas y metódicas de enseñanza (Nassif, Rama y Tedesco, 1984). Por otra parte, cabe mencionar que la educación, desde esta perspectiva, pretende formar sujetos tomando como referencia los parámetros comportamentales adoptados por sociedad (OCDE, 2016). Por tanto, los contenidos educativos están en función de la homogeneización sociocultural, recalando los valores

centrales sobre los cuales debe imponerse el conocimiento para formar a un ciudadano (Nassif, Rama y Tedesco, 1984).

Adicionalmente, investigaciones sugieren que el sistema educativo adoptado en Francia y en países anglosajones propone un enfoque metodológico normativo con un énfasis en las áreas de aprendizaje de tipo escolar; entre las cuales se encuentran la enseñanza de matemática, comprensión lectora y escritora, competencias ciudadanas, ciencias naturales, entre otras. En lugar de generar en los alumnos emociones y experiencias motivadoras que apoyen las dinámicas de enseñanza en el aula de clases (OCDE, 2016). No obstante, en países nórdicos y del centro de Europa se ha desarrollado una diversidad de enfoques de aprendizaje desde una estrategia pedagógica integral en los primeros años escolares basada en las experiencias de vida. Estas metodologías innovadoras tienen como objetivo primario el aprendizaje significativo, el desarrollo físico y motriz, el desarrollo afectivo, las competencias personales y sociales, y el desarrollo artístico y cultural (OCDE, 2016).

En consecuencia, es pertinente mencionar que para fomentar la innovación, el cambio institucional e implementar nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje es indispensable generar nuevas estrategias pedagógicas. Esto con la finalidad de incrementar la motivación en los estudiantes y mejorar sus experiencias educativas. Por ello, la gamificación en contextos educativos, el papel de las TIC en el aprendizaje y las teorías constructivistas, han constituido un instrumento fundamental para el diseño de las dinámicas escolares y del proceso pedagógico desde la innovación y el cambio.

De esta manera, es importante aclarar que, las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la educación, consisten en la integración de la tecnología en el aula de clase para facilitar la construcción del aprendizaje de los alumnos; es decir, en el uso de la tecnología como parte fundamental del currículum educativo (Sánchez, 2002). En este orden, las TIC en contextos educativos permiten la planificación de estrategias didácticas para el logro del aprendizaje de los contenidos temáticos escolares, y contribuyen al diseño y el desarrollo de propuestas interactivas que potencian la motivación en el aprendizaje. Por ello, las TIC son una alternativa efectiva para mejorar la calidad en la educación, transformando la forma como se adquiere, se administra y se interpreta la información (Aguilar, 2012).

En la actualidad, se han convertido en un aspecto educativo elemental, debido a que permite el desarrollo de un nuevo entorno pedagógico, donde el estudiante pasa a ser el protagonista de su propio aprendizaje, en el que la tecnología genera nuevos paradigmas educativos que conllevan a la implementación de nuevos y mejorados procesos de enseñanza (Hernández, 2017). En consecuencia, las TIC integradas a la educación, permiten mejorar las estrategias metodológicas y, a su vez, generar conocimiento como resultado del aprendizaje experiencial y reflexivo. No obstante, desempeñan un rol que va más allá de la incorporación de estas como instrumentos tecnológicos en el aula de clase, debido a que en los últimos años se han convertido en una herramienta pedagógica y didáctica para consolidar el aprendizaje del estudiante (Hernández, 2017).

Teniendo en cuenta que la educación enfrenta un reto muy importante respecto a la falta de motivación y el compromiso de los estudiantes por su propio aprendizaje, la gamificación es una nueva herramienta metodológica que permite, a través de la dinámica del juego, el desarrollo de habilidades que den lugar tanto a la cooperación como a la competencia entre estudiantes (Kapp, 2012); fomentando la motivación e incentivando el aprendizaje y la apropiación de nuevos conocimientos. Por ello, la gamificación en las instituciones educativas propone un paso más allá de la educación tradicional, al utilizar los juegos sociales como la herramienta educativa preferida (Lee & Hammer, 2011). Si bien el juego garantiza la generación de emociones, facilita el aprendizaje y el encuentro con el otro, la gamificación puede entenderse como una alternativa innovadora y creativa para la adquisición de destrezas tales como las habilidades sociales. Esta estrategia produce experiencias, promueve la autonomía y la motivación, y da lugar a un cambio significativo en el comportamiento psicológico y social de quienes lo aplican, independientemente de los objetivos de la actividad gamificada (Díaz y Troyano, 2013).

Teniendo en cuenta la transformación que ha ocurrido en la educación en Colombia y en el mundo, es oportuno mencionar que, desde una perspectiva psicológica, los individuos se están apoyando cada vez más en recursos tecnológicos o en estrategias pedagógicas para optimizar los procesos y alcanzar los objetivos educativos de manera oportuna y efectiva. Dichas herramientas pueden ser la gamificación y el marketing, debido a que permiten potenciar el compromiso e incrementar el valor percibido de los usuarios. Para ello, el

gobierno educativo es el ente encargado de generar escenarios educativos acordes a las propuestas educativas actuales, gestionar y proveer los recursos necesarios a la institución para el logro del aprendizaje significativo y, por ende, garantizar la efectividad del modelo pedagógico que se implemente.

A pesar de que se hayan realizado investigaciones sobre el juego como estrategia metodológica didáctica, pocos estudios se han centrado en los principios de la gamificación en el sector de la educación. Es por ello que aunque éste concepto sea relativamente nuevo, es acertado desarrollar una propuesta gamificada en un entorno educativo, la cual pueda enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula de clase, a través de la implementación de dinámicas lúdicas propias del juego. Este sistema gamificado se desarrollará para los estudiantes de tercero de primaria en una Institución Educativa de básica Primaria y Secundaria de la ciudad de Cali, quienes están en el proceso de aprendizaje de las habilidades sociales. Por esta razón, la presente investigación parte de la pregunta ¿De qué manera se puede desarrollar habilidades para la vida en estudiantes de tercero de primaria en un colegio privado de Cali, a través del diseño de una actividad gamificada?

### **3. MARCO TEÓRICO**

#### *3.1. Modelos de escuelas*

Para iniciar, cabe mencionar que existe un nuevo pensamiento pedagógico denominado Escuela Nueva (EN) o modelo autoestructurante. Este nace a partir del siglo XVIII en contraposición del sistema tradicional, debido a sus nuevas concepciones sobre el aprendizaje y a sus creativas técnicas pedagógicas para garantizar la transmisión y adquisición del conocimiento (Jiménez, 2009). En este sentido, la escuela nueva incluye el diseño de diversas metodologías innovadoras que constituyen nuevos procesos educativos, entre los cuales se encuentran el método Waldorf, Montessori y Etievan, entre otros. Estas nuevas perspectivas educativas, privilegian la experimentación y la actividad espontánea, debido a que conciben a los estudiantes como sujetos que desempeñan un papel activo en sus propios procesos de adquisición del conocimiento (Jiménez, 2009).

Adicionalmente, el rol protagónico del maestro desaparece y pasa a convertirse en un mediador del proceso pedagógico. Esto supone un reto tanto para los profesores como para la

institución, debido a que es indispensable la administración de un nuevo rol del educador, el cual no se reduzca a una función de instructor y a la impartición del saber, sino en ser facilitador, dinamizador y guía del aprendizaje (Villar, 1995). A su vez, el maestro debe ser un agente activo y multiplicador del cambio, permitiendo el desarrollo del nuevo modelo educativo en la escuela. Es indispensable entonces, que el maestro logre adaptarse a la visión de la Escuela Nueva a través de la capacitación y formación profesional, dotándolo de herramientas y destrezas necesarias para la implementación de esta metodología innovadora de acuerdo a las capacidades cognitivas de los estudiantes (Gómez, 1995; Villar, 1995).

En consecuencia, es indispensable desarrollar una nueva estructura administrativa con base a los requerimientos educativos de la Escuela Nueva, a su concepción tecnológica, organizacional y a la ejecución actual del modelo (Villar, 1995). Por ello, la Escuela Nueva y sus nuevas estrategias educativas en Colombia son percibidas como una alternativa efectiva para la formación y el dominio de los estudiantes en relación al currículo académico. Estas estrategias refieren a las guías didácticas de intervención, el énfasis en la apropiación de valores sociales y actitudes de cooperación, y la generación de experiencias educativas con base al autoaprendizaje activo y flexible (Gómez, 1995).

**Tabla 1.**

*Comparativo entre los postulados de la escuela tradicional y la escuela nueva*

	<b>Escuela Tradicional</b>	<b>Escuela Nueva</b>
<b>Objetivo</b>	Transmitir información y normas.	Socialización y felicidad del niño.
<b>Función</b>	Transmitir saberes específicos.	No se limita a transmitir conocimientos, sino que busca preparar al individuo para la vida.
<b>Contenidos curriculares</b>	Conformados por información social e históricamente acumulada.	Dado que la escuela prepara para la vida, estos contenidos no deben

		estar separados artificialmente de la vida misma.
<b>Organización de los contenidos educativos</b>	Se organizan según la secuencia cronológica y son de carácter acumulativo y sucesivo.	Se organizan de lo simple a lo complejo, de lo real a lo abstracto.
<b>Metodología de aprendizaje</b>	Es garantizado por la exposición por el profesor, y la repetición de ejercicios.	El niño genera su conocimiento. El sujeto, la experimentación, la vivencia y la manipulación ocupan un papel central.
<b>Evaluación</b>	Busca medir hasta qué punto han sido asimilados los conocimientos transmitidos por el maestro.	Es integral y se evalúa al alumno según su progreso individual. No existe la competencia entre alumnos.

**Fuente:** Jiménez, Á, M, V. (2009). La escuela nueva y los espacios para educar. *Revista Educación y pedagogía*, 21, (54), 103-125.

Respecto a la metodología Waldorf es oportuno mencionar que está desarrollada alrededor de 1919 por Rudolf Steiner (1861-1925). La cual pretende generar espacios educativos cálidos y equilibrados, posibilitar la libertad, flexibilidad, cooperación y creatividad, mediante los métodos de enseñanza que promuevan las vivencias, y el diseño arquitectónico del aula de clase (Jiménez, 2009). En este sentido, el método Waldorf hace énfasis en la transformación de las instalaciones institucionales y de la pedagogía, en función de la etapa de desarrollo por la que van atravesando los estudiantes. Es por ello que este modelo respeta la autonomía, la importancia de la adquisición de experiencias de vida, la individualidad, y sobre todo, las capacidades de cada sujeto.

En la pedagogía Waldorf se tiene como objetivo educativo, el desarrollar un método enseñanza-aprendizaje que logre dar cabida a la voluntad, la empatía, la imitación, el juego,

la motivación y el interés por aprender. El rol del maestro cambia desde esta perspectiva, debido a que es fundamental que pueda vincular el proceso educativo formal, la metodología y la didáctica, con las fortalezas o debilidades de los alumnos; es decir con sus destrezas y capacidades para el logro del aprendizaje. Por lo tanto, la formación y la capacitación continua del maestro como figura mediadora y de acompañamiento, tiene como finalidad promover la posición crítica y activa de los alumnos respecto al aprendizaje de los contenidos académicos.

Por otra parte, el modelo Montessori es una metodología postulada por Maria Montessori en el año 1913. La educación que tiene como base esta metodología adopta como fundamento dos principios, el primero es promover la autoconstrucción psicológica que se va dando de la interacción con el medio ambiente, así como lo planteaba Maria Montessori "La mente absorbente de los niños". El segundo principio consiste en la idea de que los niños antes de los seis años ya tienen una capacidad innata al desarrollo psicológico. Es decir, que esta metodología se enfoca en lograr que cada niño pueda explotar al máximo todas sus capacidades emocionales, físicas e intelectuales, teniendo libertad y autodisciplina. En este método parte de la idea fundamental de que los primeros 6 años son los más importantes (Standing 1985). Los niños a los 3 años ya están en capacidad para captar y asimilar los conocimientos que va recibiendo en el ambiente escolar (Polk, 1991).

Otra metodología a resaltar de la Escuela Nueva alude al Modelo Educativo Etievan, el cual fue creado por Nathalie de Salzman de Etievan, con el objetivo de enseñarle al estudiante el amor al esfuerzo. En este sentido, la intención del educador está orientada a fortalecer tanto la parte física y corporal del estudiante, como su voluntad y su atención; así como brindarle la posibilidad de vivenciar experiencias significativas que aporten conocimientos valiosos y enriquecedores para su desarrollo cognitivo (Salzman, 2007) Con base en lo anterior, este modelo se caracteriza por concebir la educación como un proceso continuo en el que niño esté dispuesto a comprender la vida tal y como es, tenga un pensamiento crítico que le permita defender sus puntos de vista, se interese por aprender y pueda llegar a dar más de lo que se le exige, logrando así enfrentar sus debilidades y solucionar con carácter los diferentes retos que le presenten a lo largo de su vida. "La educación debe ser un proceso mediante el cual se trata de desarrollar, en una forma integral y equilibrada la mente, el

sentimiento y el cuerpo" (Salzmann, 2007). Es importante resaltar que, para esta metodología es fundamental el rol que cumple el maestro en la educación, debido a que su función está orientada en direccionar al estudiante, guiar su aprendizaje de manera activa para que pueda comprender su realidad y la interrelación de todo lo que pueda llegar a aprender. Otro aspecto a mencionar es la importancia que se le otorga a los sentimientos para lograr un balance entre el pensamiento del niño, su comportamiento y su estructura emocional.

*"Esto quiere decir que la matemática no es únicamente números, es también astronomía, astronomía es movimiento, movimiento es danza, danza es anatomía, y anatomía, las leyes de la naturaleza, la naturaleza es vida, y educar y aprender es vivir y comprender al mismo tiempo la vida" (Salzmann, 2007, pág 36).*

En este sentido, es importante tener en cuenta que la Escuela Nueva (EN) o modelo autoestructurante da lugar al diseño de nuevas metodologías que rompen con los paradigmas estáticos de la educación tradicional, la cual se ha llevado a cabo durante varios años y aún sigue vigente en muchos contextos académicos. En este orden, esta nueva perspectiva escolar, genera nuevas alternativas de enseñanza para lograr en los estudiantes un aprendizaje significativo y versátil que se base en la interacción con diferentes aspectos de la vida, como lo pueden ser el área emocional, corporal, ambiental y social; y no únicamente el ámbito académico. A través de esta metodología se espera establecer un balance entre el desarrollo intelectual de los estudiantes y la consolidación de los factores lúdicos, deportivos y sociales que se van a ver representados en un interés por parte del niño para apropiarse de su propio proceso de aprendizaje. Por lo tanto, es a través de este modelo educativo que es posible concebir la pertinencia de implementar un concepto interactivo y estratégico como lo es la gamificación, el cual toma como referencia los elementos propios del juego para consolidar el verdadero objetivo educativo, que consiste en un aprendizaje activo a través de la motivación que experimentan los estudiantes para seguir aprendiendo.

### *3.2. Del Marketing y Psicología a la Gamificación*

La gamificación en la actualidad se ha vuelto tendencia en el área de marketing de servicios. Así como lo expuso la consultora Gartner (2011) citado en Ruizalba, Navarro y Jiménez (2013), más del 50% de las organizaciones empezaron a utilizar la gamificación para



actividades de innovación, pues esta herramienta permite obtener un feedback y establecer tareas con objetivos definidos que exigen retos. Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) plantean que la gamificación es un término que se describe como la implementación de elementos propios del juego en diferentes contextos no lúdicos, y esto incluye el área del marketing, principalmente el marketing relacional. El marketing relacional, se ha definido desde diversas perspectivas y ha cobrado gran importancia en las organizaciones prestadoras de servicios, incluyendo a las instituciones educativas; debido a la forma de concebir las relaciones que surgen de la interacción con los clientes. Berry (1983) citado en Guede (2016) define al *marketing* relacional como una rama del mercadeo que busca establecer, mantener e intensificar las relaciones a largo plazo con los clientes. Adicionalmente, Quesada & Ruiz (2007) afirman que la necesidad de construir relaciones duraderas se dirige hacia todos los grupos de interés de la organización. Adicionalmente, para el área de mercadeo es importante lograr que los usuarios o clientes no solo se encuentre involucrado desde una práctica activa, es mirar más allá y lograr que el consumidor experimente la experiencia del flujo. Esto quiere decir que el consumidor alcance el objetivo de formar parte real de la experiencia y se queda consigo una vivencia única y recordada en el tiempo (Pine y Gilmore, 1998: citado en Barrios (2012).

En este sentido, la gamificación juega un papel muy importante en la área del marketing por lo que es vista como una herramienta y una de las muchas estrategias que se están implementando en este campo, diseñadas con la finalidad de atraer clientes cuyas necesidades pueden variar ampliamente, por lo que se puede ver a la gamificación como un valor agregado en las diferentes compañías ya que está atrayendo mucha atención e innovación para diferentes organizaciones. Además, la gamificación logra transmitir al clientes esa idea de ver actividades inconvenientes o aburridas sean divertidas y agradables (Maican et al., 2016; Seixas, de Melo Filho y Gomes, 2016; citado en Lee y Jin (2019).

Continuando en esta línea, Huotari y Hamari (2009) mencionan que la literatura de marketing de servicios visualiza al cliente como un coproductor del servicio, esto quiere decir que se ubica al cliente como un factor activo que participa en el proceso de producción ya que el valor sólo se atribuye o se genera una vez que el cliente utiliza el servicio. La gamificación se reconoce como una de las mejores estrategias para las empresas líderes, ya que ellas crean

un compromiso sin precedentes con sus partes interesadas. Además, esta utiliza las últimas innovaciones de diseño de juegos, programas de fidelización, y la economía del comportamiento para lograr darle apoyo a las organizaciones en la búsqueda de la atención de los clientes y la lealtad de ellos (Zichermann y Linder, 2013).

Teniendo en cuenta que una de las principales metas institucionales es lograr una buena relación con sus clientes (Padres de familia y estudiantes) y fidelizarlos, es posible considerar que la gamificación en contextos educativos, con base a los principios del marketing relacional, sea el dispositivo ideal para lograrlo por lo que esta busca entablar relaciones duraderas con un objetivo a largo plazo generando un aprendizaje significativo y experiencial. Es decir que los Colegios como empresa, buscan entablar relaciones tanto con los padres como con sus estudiantes, siempre con el objetivo de mostrarles una idea innovadora y que responda ante las necesidades del estudiante como un ser sociable y dentro de un contexto. En este orden, la gamificación constituye la herramienta que permite generar experiencias significativas, emocionantes y enriquecedoras para que las personas logren estar motivadas a continuar participando de la actividad. Según Becerra (2018): "De cada 100 colombianos, 56 no logran llegar a completar su educación secundaria". De este modo, las estrategias de marketing y la gamificación generarían un impacto positivo en los resultados organizacionales de los colegios, en el desarrollo de un servicio educativo acorde a su valor percibido y, posteriormente en la formación de individuos competentes (Manes, 2000).

Es interesante identificar que la simple inclusión de elementos de juego de por sí no constituiría una dinámica de gamificación, por lo que tiene que siempre debe estar presente el propósito de engagement. En la medida en que se consigan enlazar acciones gamificadas con la lógica dominante en el servicio y el valor que aportan, se podrán orientar las experiencias lúdicas hacia el disfrute del servicio en sí (Hogberg, Olsson, Gustafsson y wastlung, 2019) como motivaciones extrínsecas, pero también las motivaciones intrínsecas hacia el uso de sistemas de información y de servicio. Se reconoce que es correcta la relación entre el marketing y la gamificación, pues cada herramienta de esta última brinda y ayuda a alcanzar un procesamiento de la información más significativos a través de la experiencia de cada persona. Así mismo, los autores Huotari y Hamari (2009) expresan que la gamificación es una forma de extensión del cliente y a su vez es una estrategia que pueden utilizar las

diferentes empresas para manejar una correcta interacción con sus clientes. Ambos autores indican la importancia de reconocer la gamificación como un proceso en el que el gamificador busca e intenta aumentar las posibilidades de obtener mejores experiencias de forma lúdica y activa. Finalmente se visualiza La gamificación se relaciona con el marketing de servicios, pues este la utiliza como herramienta para obtener un proceso de mejora de un servicio con posibilidades de experiencias de juego para apoyar a los usuarios creación de valor global (Huotari y Hamari 2009).

En torno a la relación que existe entre la gamificación y la psicología se encuentra un concepto muy importante que es el reto, este término contiene una alta carga psicológica e influye de manera significativa en el comportamiento del sujeto a la hora de jugar. La psicología expresa la necesidad que tiene el sujeto con el juego y el querer superar sus expectativas o las expectativas que el juego le impone: conseguir el reto es un ejemplo de superación para el usuario (Przybylski, 2010 en Albrecht 2012). Adicionalmente, la psicología detrás del juego puede explicarse a través de la búsqueda continua del sujeto por vivir experiencias divertidas y motivadoras para satisfacer algunas de sus necesidades básicas (Bakun, Gómez y Seniquel, 2014).

La gamificación se apoya y argumenta teniendo como base diferentes teorías psicológicas como: La Pirámide Motivacional de (Maslow, 1954), Teoría de Fijación (Locke, 1969), Teoría del Flujo de (Csikszentmihalyi, 2008), entre otras; por medio de las cuales es posible asegurar que los aspectos psicológicos como la felicidad y la motivación se expresan a través de las dinámicas del juego. Por tal motivo, para crear una actividad gamificada exitosa es indispensable considerar las teorías psicológicas que aluden a la motivación y al comportamiento, pues un objetivo central de la gamificación es motivar y generar un comportamiento deseado por parte del jugador. A continuación se explicarán algunas de estas teorías psicológicas.

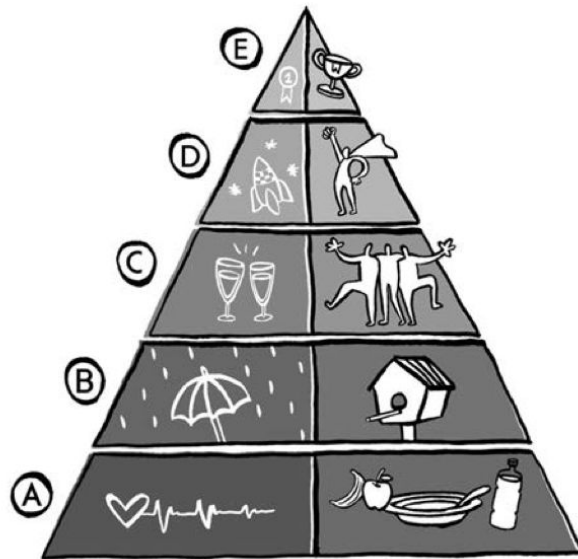
En primer lugar, la teoría de las necesidades humanas de Maslow (1954) es una teoría muy conocida que permite describir la motivación de los individuos y sus necesidades. Maslow diseñó esta pirámide con el objetivo de clasificar las necesidades en cinco categorías, las cuales deben ser satisfechas desde la más sencilla (La base de la pirámide) hasta la más

compleja (La cúspide) (Turienzo, 2016). Al satisfacer cada una de estas necesidades, llegando al final de la pirámide, es posible que el individuo logre un estado de felicidad absoluta; cabe mencionar que, ir ascendiendo en la pirámide significa desarrollar un alto grado de motivación para resolver todas sus necesidades faltantes.

En la pirámide que se muestra a continuación es posible evidenciar que, la base corresponde a las *necesidades básicas (A)* de orden fisiológico, las cuales involucran la alimentación, el estado de salud, el descanso, el sexo, entre otras que respondan a la supervivencia. Después de que estas sean satisfechas, el individuo estará en condiciones de poder solucionar sus *necesidades de seguridad y protección (B)*, las cuales implican tener una vivienda y un trabajo digno. Una vez alcanzadas, el siguiente nivel se caracteriza por las *necesidades sociales (C)* que refieren al desarrollo afectivo y de aceptación. Posteriormente, se encuentran las *necesidades de estima (D)*, las cuales hacen referencia al reconocimiento, la reputación, la confianza y el respeto, que obtiene el individuo por parte de un grupo. Finalmente, encontramos las *necesidades de autorrealización (E)*, también conocidas como el desarrollo del potencial humano, lo cual permite dar un sentido a nuestras acciones y a la vida en sociedad (Turienzo, 2016). Cabe aclarar que los juegos pueden llegar a satisfacer las necesidades de seguridad, pertenencia, estima/reconocimiento y de autorrealización (Bakun, Gómez y Seniquel, 2014).

### **Gráfico 1.**

#### ***Pirámide Motivacional***



Fuente: Turienzo, R. (2016). El pequeño libro de la motivación. *Editorial Alienta*.

Las teorías que aluden a la motivación y a las necesidades psicológicas son muy importantes para entender el desarrollo y el alcance del juego gamificado, pues la motivación es la razón que impulsa al jugador a la acción, lo que permite incrementar su interés en el juego y jugar de manera voluntaria. En este sentido, la motivación juega un rol primordial en la gamificación que logra que los participantes se interesen en jugar. Cabe resaltar que existen dos tipos de motivación, la motivación extrínseca e intrínseca. La primera alude al deseo del sujeto por recibir una recompensa concreta a medida que transcurre el juego; y la segunda está asociada a los motivos de orden psicológico, como obtener un reconocimiento social, aceptación o aprobación por el grupo, y la necesidad de establecer relaciones interpersonales (Ramírez, 2014). De igual manera, Vassileva (2012) citado en Schlagenhauer y Amberg (2014) asegura que las motivaciones extrínsecas están descritas en la teoría del reforzamiento de Skinner y la teoría de la expectativa; por el contrario, las motivaciones intrínsecas se pueden identificar en la teoría de las necesidades de Maslow, la teoría de las necesidades adquiridas y la teoría de la autoeficacia de Bandura, entre otras.

Adicionalmente, la teoría de la autodeterminación (TDA) elaborada por Deci y Ryan (1985) permite comprender la motivación de los individuos y de qué manera esta se relaciona con los procesos de toma de decisiones sin que influyan factores externos. Esto es un aspecto relevante en la interacción de los jugadores con el diseño gamificado, porque lo que se busca

es que cada uno de ellos se sientan motivados y se enfoquen en los objetivos propuestos en la actividad. A su vez, esta teoría permite clasificar las motivaciones intrínsecas que se presentan durante el juego: el desafío, la fantasía y la curiosidad (Schlagenhauser y Amberg, 2014). Asimismo, ésta se fundamenta en la idea de que todos los seres humanos tenemos tres necesidades psicológicas básicas, las cuales necesitan satisfacerse para estar motivados y ser felices. La primera refiere a la necesidad de competir, utilizar nuestras habilidades y en lo posible dominarlas; en segundo lugar, se encuentra la necesidad de ser autónomos, guiar nuestra propia vida y tomar nuestras propias decisiones; finalmente, experimentamos la necesidad de relacionarnos, de interactuar con los otros y tener un rol específico en la sociedad (Bakun, Gómez y Seniquel, 2014; Schlagenhauer y Amberg, 2014).

Ramirez (2014) clasificó a los jugadores en general, de acuerdo a su comportamiento y a sus motivaciones para jugar, en: Exploradores, Ganadores, Sociales y Killers. Los exploradores se interesan por aventurarse en el juego y encontrar nuevas situaciones retadoras y emocionantes; tienden a experimentar el juego de una manera muy individual con el fin de superar cada uno de los desafíos y a sí mismos. Otro tipo jugador son los Ganadores, los cuales comprenden el juego como una actividad en la que participan para ganar; a diferencia de los jugadores Sociales, quienes perciben el juego como un escenario para interactuar con otros participantes. Finalmente, se encuentran los Killers, jugadores que se caracterizan por no conformarse solo por ganar, debido a que sienten la necesidad de ver perder a los demás y de sentir que son los mejores.

En este orden, para entender por qué jugamos, es importante explicar en qué consiste la Teoría del Flujo propuesta por Mihaly Csikszentmihalyi en 1975. El autor afirma que, cuando los sujetos tienen una motivación intrínseca muy fuerte, experimentan un estado cognitivo y emocional particular en el que presentan un nivel máximo de concentración para ejecutar una tarea de gran valor y significancia (Bakun, Gómez y Seniquel, 2014). En otras palabras, dicha motivación lleva al individuo a vivenciar un estado de inmersión profundo para lograr sus objetivos, lo que conduce a que durante estos periodos de tiempo, se vuelva altamente productivo y que su cerebro libere grandes cantidades de dopamina, generando una sensación placentera y satisfactoria. A su vez, Csikszentmihalyi (1975) identificó algunas condiciones necesarias para que el sujeto llegue al estado de flujo: 1) Equilibrio perfecto entre la

complejidad de las actividades a desempeñar y las habilidades requeridas por el sujeto y; 2) El individuo debe conocer cuales son las metas específicas de la actividad; saber con claridad que obtiene a cambio (Bakun, Gómez y Seniquel, 2014).

Con base en lo anterior, la diversión que los individuos experimentan a través del juego puede explicarse mediante esta teoría, pues el sujeto durante el juego centra de manera voluntaria toda su atención en la consecución de los objetivos para adquirir una recompensa no necesariamente material. Por tal motivo, para el diseño de actividades gamificadas es indispensable lograr que los individuos dirijan su atención a través de dinámicas de juego que lleven a un estado de flujo; lo cual solo es posible si el jugador se encuentra altamente motivado.

Zichermann (2011), Cunningham (2011) y Kapp (2012) citado en Renobell y García (2016) definen que la finalidad del juego en la gamificación consiste en generar un impacto en la conducta psicológica y social del sujeto. Los tres autores identifican la importancia que se le da a ciertos elementos como las imágenes, bonificaciones, el ir avanzando de nivel entre otros, por lo que estas herramientas logran tener a los jugadores más atentos, por tiempos más prolongados y predisposición psicológica a seguir en él. Además, la gamificación trabaja con técnicas del área de psicología, buscando aumentar el aprendizaje por medio del juego. La gamificación no es solo un juego, es un término diferente que se relaciona con el marketing, la motivación y la fidelización de los que la usan.

Desde una punto de vista psicológico, Huizinga (1949) citado en Pacsi (2019), afirma que jugar es un hábito que hace parte de la condición humana; no obstante, los seres humanos, al igual que otros animales, utilizan el juego como una herramienta eficaz para el procesamiento de la información y para recordar del contenido a largo plazo. De esta manera, las experiencias de juego garantizan el aprendizaje, a la vez que contribuyen al entretenimiento de los participantes. Asimismo, de acuerdo a Minerva (2002), el juego puede ser percibido como una de las actividades más dinámicas, agradables y entretenidas, el cual constituye una forma de esparcimiento. En este sentido, Minerva (2002) sugiere que en entornos educativos, el juego puede ser entendido con cierta connotación de trabajo, debido a que requiere, por parte de los estudiantes, esfuerzo, concentración y tiempo. Las técnicas didácticas del juego

posibilitan la apropiación de nuevos conocimientos e incrementa la satisfacción. Por ello, el juego puede ser una herramienta pedagógica válida para la aparición de las habilidades morales, tales como el respeto, la atención, el dominio de sí mismo, la reflexión, entre otros.

Tendiendo en cuenta los planteamientos de Pradas (2017) citado en Ferrer, Fernández, Polanco, Montero y Caridad (2018) es importante resaltar que la incorporación de las TIC en la educación debe tener como fundamento teórico la neuropsicología, debido a que la manera como se emplea la tecnología en el aula de clase y el propósito que persigue, debe estar delimitado por el desarrollo y funcionamiento neuronal de los estudiantes. Por ello, para diseñar mecanismos pedagógicos eficientes es necesario considerar el uso de la neuro-tecnología como una metodología educativa para el logro del aprendizaje, la cual debe estar orientada hacia el *cómo* debe ser el proceso de aprendizaje, en lugar de *qué* tipo de contenido debe ser transmitido.

### 3.3. Gamificación

La gamificación es una herramienta importante que se encuentra en la intersección entre el marketing, los juegos y la psicología (Gallego y de Pablos, 2013), facilita la experiencia del usuario y, a su vez es una práctica que busca la colaboración entre usuarios, con la finalidad de conseguir a través del juego estrategias de co-creación de valor (Payne, Storbacka y Frow, 2008). Es importante resaltar y recalcar que la gamificación tiene un amplio y variado campo de aplicación, ya que se ha introducido en muchas áreas más allá de la educación, incluida la gestión, donaciones caritativas, publicidad, promoción de marketing y conservación de energía (Lee y Jin 2019). Adicional a esto, se logra identificar que la gamificación ha surgido en el momento exacto por lo que el mundo actual cuenta con las herramientas necesarias para desarrollar actividades gamificadas ya que cuenta con un entorno cada vez más digital. Es gracias a estas tecnologías que se ha logrado realizar y construir experiencias de juego inteligentes que tiene como resultado aumentar el *engagement* de los participantes (Ruizalba, Navarro y Jiménez, 2013).

Asimismo, Villalustre (2015) afirma que la gamificación está relacionada con la aplicación de estrategias, dinámicas y mecánicas de juego que no necesariamente pertenecen a un contexto lúdico e informal. Del mismo modo, Oliva (2017) manifiesta que la gamificación es una



herramienta que permite mejorar dinámicas de grupo, potenciar la atención, la crítica reflexiva y el aprendizaje significativo; garantizando la participación y optimizando el desempeño de cada uno de los participantes en su campo de acción. Teniendo en cuenta la definición de Villalustre (2015), la gamificación en el entorno educativo se caracteriza por incrementar el desarrollo de habilidades que estimulen la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo de los estudiantes. Para ello, es necesario generar un clima de cooperación que propicie la materialización de objetivos educativos específicos, a través de propuestas metodológicas atractivas y emocionantes que logren la resolución de tareas de forma innovadora y colaborativa, así como la apropiación de habilidades sociales.

De esta manera, la gamificación es vista como una estrategia de transformación pedagógica que logra enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, dotándolo de elementos prácticos e interactivos, a partir una postura dinámica del estudiante. En consecuencia, el enfoque de la gamificación en la educación sugiere el uso de elementos de pensamiento y diseño de juegos para mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes. Por ello, la gamificación como estrategia metodológica, tiene como objetivo que el estudiante pueda alcanzar el cumplimiento del contenido académico, a través de una vinculación de los elementos del juego con el propósito educativo (Oliva, 2017). Esta debe proporcionar los recursos adecuados para no solo generar aprendizaje, sino también aumentar el compromiso de los participantes, y generar experiencias de juego significativas que favorezcan la creación de valor para el jugador; es decir, experiencias que tengan un valor real (Contreras y Eguía, 2016).

Además, Kapp (2012) Citado en Díaz y Troyano (2013), Alejaldre y García (2015) y Parente (2017) nos plantean que la gamificación se diferencia de los juegos educativos. Para establecer de manera clara la diferencia entre estos elementos, es indispensable mencionar sus principales características. En primer lugar, como se ha venido mencionando, la gamificación no es un juego, sino un sistema más innovador y atractivo que motiva a los jugadores, y que toma como referencia los componentes dinámicos del juego, tales como dar puntos o recompensas al finalizar satisfactoriamente una tarea, o penalizar las faltas. De este modo, la gamificación permite relacionar estrategias lúdicas y didácticas con el aprendizaje; es decir, brinda la posibilidad de generar dinámicas atractivas y placenteras, en las cuales el esfuerzo

no se percibe de forma negativa, sino que por lo contrario, se vincula al deseo. Es pertinente destacar que, aunque la gamificación también está orientada a desarrollar y promover retos de aprendizaje, su propósito no es jugar ni entretener; sino implementar estrategias interactivas que permitan captar la atención de los participantes, y así generar mayor compromiso (Alejaldre y García, 2015). Es decir, que se tiene como objetivo el vivenciar una dinámica mucho más experiencial y significativa en la que el participante se ubica en una posición activa y muestra una actitud de compromiso. La gamificación cumple en este sentido el rol de una herramienta con un contexto y un propósito definido por lo cual es importante identificar en que entorno se realizara y de esta forma adaptarlo lo mejor posible para generar el compromiso esperado respecto a los participante con la actividad gamificada.

En cuanto a la definición de juego, es posible afirmar que Dichev, Dicheva, Agre y Angelova (2015) proponen que el juego educativo consiste en el diseño de una dinámica con un fin no relacionado al entretenimiento. En este sentido, el propósito del juego educativo, no es conseguir que la tarea sea motivadora, atractiva y emocionante para el estudiante, sino lograr un propósito de aprendizaje concreto, para solucionar un problema real (Rodríguez y Santiago, 2015). A diferencia de la gamificación, el juego educativo parte del uso convencional del juego con el objetivo de aprender (Alejaldre y García, 2015). Por tal motivo, es posible considerar que el *juego educativo* refiere al hecho de aprender jugando, mientras que la *gamificación* parte de usar elementos y técnicas del juego, para generar conocimiento (Alejaldre y García, 2015). Cabe resaltar que, el juego es un medio de interacción que da como resultado el establecimiento de distintas formas de relación y disposiciones de los individuos. Las metodologías educativas y pedagógicas buscan el aprendizaje y su medio para alcanzarlo puede ser diverso; por ello, la gamificación se identifica entonces como una alternativa a lo convencional, una herramienta que también permite generar procesos de aprendizaje significativos, sin dejar a un lado la finalidad básica de todo juego.

## **Tabla 2.**

### ***Juego educativo y Gamificación.***

<b>Juego Educativo</b>	<b>Gamificación</b>
------------------------	---------------------

Consiste en el diseño de una dinámica con un fin relacionado al entretenimiento.	La gamificación solo puede ocurrir cuando se usan elementos similares a juegos en contextos ajenos al juego.
El propósito del juego educativo, no es solo conseguir que la tarea sea motivadora, atractiva y emocionante para el estudiante, sino también lograr un propósito de aprendizaje concreto y para solucionar un problema real.	La gamificación es un sistema más innovador y atractivo que motiva a los jugadores siempre envueltos en un contexto y con objetivos académicos (respecto al contenido de la materia), y se toma como referencia los componentes dinámicos del juego ( puntos o recompensas al finalizar satisfactoriamente una tarea, o penalizar las faltas).
Refiere al hecho de aprender jugando. Es decir que el juego educativo parte del uso convencional del juego con el objetivo de aprender (Alejaldre y García, 2015).	Usa elementos y técnicas del juego, para generar conocimiento.

*Fuente: Elaboración propia.*

Tomando como referencia a Ferran Teixes (2014) es posible mencionar que para diseñar un sistema gamificado exitoso, es indispensable considerar el modelo Werbach (2014) compuesto por seis dimensiones; 1) Definir los objetivos de aprendizaje para el desarrollo de las estrategias de gamificación; 2) Delinear las conductas que se desean potenciar; 3) Identificar el perfil de los jugadores para diseñar actividades de acuerdo a sus intereses y capacidades; 4) Idear los bucles de las actividades y la secuencia de la mecánica de juego; 5) Implementar la diversión como base del juego, el sentimiento de victoria, la resolución de conflictos, la sorpresa, la imaginación, entre otros; 6) Proporcionar los recursos y herramientas necesarias para el desarrollo y adecuado funcionamiento del sistema gamificado.

A su vez, debido a que la gamificación es un constructo que con el paso del tiempo ha ido tomando fuerza, es posible resaltar que de acuerdo a los planteamientos de Werbach y Hunter (2012) citados en Alejaldre y García (2015) existen tres categorías que constituyen la estructura de un sistema gamificado, y que deben ser tenidas en cuenta al momento de diseñarlo. Dichas áreas están definidas por: *Mecánicas*, *dinámicas* y *componentes*. Las mecánicas aluden a los elementos básicos del juego, lo que está relacionado con las reglas de funcionamiento y el objetivo; las dinámicas consisten en la manera en la que se llevan a cabo todas las mecánicas del juego, las cuales influyen en la percepción de los participantes en relación a su contenido; finalmente, los componentes hacen referencia a los recursos y herramientas que se utilizan para construir la actividad (Alejaldre y García, 2015). No obstante, Ramírez (2014) propone una categoría adicional denominada *Estéticas* para desarrollar y analizar el juego gamificado, la cual alude a los valores, tanto sensoriales como emocionales, que le posibilitan al jugador vivenciar la experiencia de juego a través de las sensaciones y los sentimientos.

Tal y como se mencionó anteriormente, las mecánicas son los componentes básicos del juego, que deben ser tenidos en cuenta al momento de desarrollar una dinámica gamificada, y para lograr que la actividad gamificada sea divertida, desafiante y motive a la acción. Dentro de las mecánicas de juego podemos encontrar: Puntos, niveles, premios, medallas, insignias, entre otros. A continuación se presentarán las mecánicas propuestas por Ramírez (2014) y Werbach y Hunter (2012): citados en Alejaldre y García (2015).

**Tabla 3.**

***Mecánicas***

<p><b>Puntos</b></p>	<p>La acumulación de puntos es el objetivo inicial de los jugadores, por ello es importante establecer un sistema de puntuación coherente.</p> <p>Existen distintos tipos de puntos: De experiencia, intercambiables, de habilidad, de karma y de reputación.</p>
----------------------	---

<b>Badges – Medallas</b>	Sistema sencillo y directo de recompensas. Su finalidad es premiar al jugador por hacer cosas concretas.
<b>Retos y Desafíos</b>	Tareas que implican esfuerzo, que supongan un reto. Con el fin de aumentar la jugabilidad puntual del juego e impedir que pasado un tiempo se vuelva monótono o aburrido.  Los retos y desafíos introducen el factor sorpresa, lo que incita a jugar más.
<b>Recompensas</b>	Beneficios por logros, motivan y recompensan al jugador en momentos puntuales.
<b>Tablas de clasificación</b>	Ranking que se hace con la puntuación obtenida por los usuarios. El objetivo es doble: aumentar la competitividad entre usuarios y motivarlos para que quieran estar en los primeros puestos de la lista.
<b>Niveles</b>	Los niveles indican progresión en el juego. Se alcanzan a través de puntos y/o determinadas metas, y se implementan con el objetivo de hacer más atractivo el reto de obtener puntos, pues el jugador puede ver un progreso.
<b>Transacciones</b>	Comercio entre jugadores, directamente o con intermediarios
<b>Turnos</b>	Participación secuencial, equitativa y alternativa

**Fuente:** Dinámicas, mecánicas y componentes (Werbach y Hunter, 2012: citados en Alejaldre y García, 2015) / Ramirez (2014). Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. *Alfaomega*. España.

Respecto a las dinámicas, Ramírez (2014) afirma que son la manera como se desarrollan las mecánicas, como los jugadores interactúan con el juego, las necesidades que satisface y cómo los afectan. En este sentido, las dinámicas aluden a la forma como se comporta el juego, y lo

que el participante realiza en respuesta a las mecánicas y a las reglas establecidas en el juego; es decir cualquier emoción que se genere en los jugadores como producto de la satisfacción de sus deseos y motivaciones. En la siguiente tabla podemos observar las dinámicas que pueden emerger durante el juego propuestas por Werbach y Hunter (2012): citados en Alejaldre y García (2015).

**Tabla 4.**

***Dinámicas***

<b>Emociones</b>	Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad
<b>Narración</b>	Una historia continuada es la base del proceso de aprendizaje
<b>Progresión</b>	Evolución y desarrollo del jugador/alumno
<b>Relaciones</b>	Interacciones sociales, compañerismos, estatus, altruismo
<b>Restricciones</b>	Limitaciones o componentes forzosos.

**Fuente:** Dinámicas, mecánicas y componentes (Werbach y Hunter, 2012: citados en Alejaldre y García, 2015).

Finalmente, los componentes del juego gamificado son entendidos como todos los elementos que pueden ser implementados para llevar a cabo la actividad y equipararla con un juego. Dichos componentes se catalogan de la siguiente manera:

**Tabla 5.**

***Componentes***

<b>Avatar</b>	Representación visual del jugador
<b>Colecciones</b>	Elementos que pueden acumularse
<b>Combate</b>	Batalla definida
<b>Desbloqueo de contenidos</b>	Nuevos elementos disponibles tras conseguir objetivos

<b>Equipos</b>	Trabajo en grupo con un objetivo común
<b>Gráficas sociales</b>	Representan la red social del jugador dentro de la actividad
<b>Huevos de Pascua</b>	Elementos escondidos que deben buscarse
<b>Insignias</b>	Representación visual de los logros
<b>Límites de tiempo</b>	Competir contra el tiempo y con uno mismo
<b>Misiones</b>	Desafíos predeterminados con objetivos y recompensas
<b>Niveles</b>	Diferentes estadios de progresión y/o dificultad
<b>Puntos</b>	Recompensas que representan la progresión
<b>Clasificaciones y barras de progreso</b>	Representación gráfica de la progresión y logros
<b>Regalos</b>	Oportunidad de compartir recursos con otros
<b>Tutoriales</b>	Familiarizarse con el juego, adquisición de normas y estrategias

**Fuente:** Dinámicas, mecánicas y componentes (Werbach y Hunter, 2012: citados en Alejaldre y García, 2015).

### *3.4. Habilidades interpersonales y cómo entrenarlas*

Teniendo en cuenta que la propuesta de gamificación escolar está orientada a desarrollar competencias sociales e interpersonales, que le permitan a los estudiantes afrontar acontecimientos conflictivos de la vida escolar, es importante conceptualizar las variables que están implicadas en las dinámicas interpersonales que se reflejan en cualquier contexto académico. De esta manera, Ison y Morelato (2002), plantean que respecto a la comunicación interpersonal existe un significado que se le atribuye a las personas con quienes se interactúa

y a las situaciones que se presentan; esto sostiene una estrecha relación con el desarrollo de los procesos cognitivos - afectivos.

Cabe destacar que, de acuerdo a estos autores, los seres humanos no responden a las situaciones sociales, sino a la representación cognitiva que se constituye a partir de dichas situaciones, y que regula el comportamiento social. Las representaciones mentales se originan con base a las creencias, los valores y las autovaloraciones del individuo, así como de las características del contexto social donde se desarrollen las competencias interpersonales. En este orden, es posible afirmar que las habilidades para coordinar las cogniciones y las conductas dirigidas hacia el cumplimiento de las metas interpersonales como el estilo de resolución de conflictos, puede ser clasificada dentro de las habilidades socio-cognitivas (Ison y Morelato, 2002). Es decir que, los recursos cognitivos del sujeto influyen considerablemente en la manifestación de sus habilidades interpersonales.

Mesonero (1995) afirma que las habilidades sociales pueden ser entendidas como un conjunto de estrategias que deben ser aprendidas en la primera infancia, las cuales les permiten a los niños y adolescentes desarrollar conductas favorables en diferentes escenarios de la vida social y así poder construir dinámicas de interacción asertivas. En este sentido, las habilidades sociales se adquieren a lo largo de la infancia y se expresan en las relaciones interpersonales que se construyen con el paso del tiempo; no obstante, estas inciden en las diferentes esferas de la vida (Betina y Contini, 2011) y en el bienestar físico y mental de los sujetos (Betina, 2009).

Diferentes investigaciones han podido determinar que las habilidades interpersonales tienen un efecto significativo en la niñez y en la vida adulta. Por tal motivo, es posible destacar que dicho componente se encuentra relacionado con la autoestima de las personas, la capacidad para adoptar roles sociales y regular el comportamiento, así como en el desempeño académico (Ison, 1997; Arias Martínez y Fuertes Zurita, 1999; Michelson, Sugai, Wood y Kazdin, 1987; Monjas Casares, González Moreno y col., 1998; citados en Betina y Contini, 2011).

En este orden, si en la niñez no se desarrollan habilidades sociales, existe una gran probabilidad de manifestar conductas desadaptativas en el ámbito familiar y escolar; así como



la aparición de diversos trastornos como la ansiedad, enfermedades cardiovasculares, presentar comportamientos disfuncionales como el abuso de sustancias, desacato de las normas institucionales y el desafío de la autoridad (Betina y Contini, 2011; Betina, 2009). Con base en lo anterior, es fundamental que, a través de las dinámicas familiares y la escuela, se fomenten el desarrollo de experiencias que favorezcan el aprendizaje de las habilidades sociales e interpersonales tanto en niños como en jóvenes.

En relación a los conflictos, es oportuno resaltar que, según Pérez y Amador (2011), estos son propios de la condición humana, pues surgen por una "Choque" entre nuestros intereses y necesidades. Desde el ámbito escolar, es entendido como un desacuerdo entre pensamientos, valores, conductas y principios entre varios individuos o grupos de individuos, por lo que es apropiado afrontarlos y desplegar una serie de alternativas o estrategias que nos permitan resolverlos en el menor tiempo posible y de manera eficiente. Esto con el objetivo de evitar que nuestra disposición a establecer relaciones interpersonales sanas se altere considerablemente. En este sentido, los autores destacan la importancia de que, desde nuestra infancia, logremos desarrollar habilidades que nos permitan resolver los problemas a través del diálogo, y la comprensión de las situaciones y emociones, debido a que tener conflictos no resueltos puede interferir en nuestras vidas.

En consecuencia, consideramos que la gamificación aplicada en contextos educativos, es una herramienta apropiada para que los estudiantes de básica primaria logren desarrollar habilidades para la vida, permitiéndoles solucionar conflictos asertivamente, al tiempo que juegan, se divierten y aprenden.

#### **4. ESTADO DEL ARTE**

La gamificación es un tema relativamente nuevo que muestra un potencial en el área educativa con la finalidad de brindarle mejoras, pero existe poca evidencia de valor y justificada en el campo que demuestre su efectividad. No obstante, se logra identificar y reconocer algunas investigaciones que tiene como herramienta de trabajo la gamificación y el indagar sobre cómo esta herramienta logra generar mejoras educativas. Araya, Arias, Bottan y Cristia (2019), trabajaron en una investigación que tenía como finalidad evaluar experimentalmente el uso de un programa tecnológico gamificado, con el objetivo de

estimular y promover la motivación de los estudiantes, e incrementar sus aprendizajes en el área de matemática. Esta investigación se llevó a cabo con 24 escuelas primarias públicas en Santiago de Chile. El programa que se implementó constaba de dos sesiones semanales en un laboratorio de cómputo en el cual usaban la plataforma digital para resolver diversos problemas. En consecuencia, se logró identificar como resultado grandes efectos positivos en los aprendizajes de estos niños. Además, se observó que no solo afectó en los resultados académicos, sino también el fomentar positivamente la idea de que el esfuerzo en los estudios se encuentra relacionada con aumentar la inteligencia.

Se ha identificado además, el cambio de actitud de los estudiantes frente al aprendizaje cuando se les es implementado esta nueva modalidad, se ha tomado a la gamificación como ese medio para lograr generar más motivación en los estudiantes. Por ello, Marí (2015) expone en su investigación una comparación entre la manera habitual y tradicional de aprendizajes y la forma gamificada mediante un juego, todo enfocado en el aprendizaje de las asignaturas de lengua y matemáticas. En este trabajo, el autor busca estudiar el efecto motivador que deja el implementar la gamificación como una herramienta de aprendizaje en el área de la educación teniendo como muestra a alumnos de primer ciclo de Primaria de un colegio privado en el curso 2014/2015.

Para desarrollar esta investigación se tuvieron en cuenta un total 32 niños (16 alumnos de primer curso y 16 de segundo curso). Para esta investigación, se utilizó un software llamado *Sunnytics*, la cual es una aplicación muy llamativa que inicia con unas palabras de bienvenida y paso siguiente, el crear un usuario para empezar el juego. Además, el juego cuenta con una acumulación de puntos que se van obteniendo con cada ejercicio (Elemento altamente motivador). Cada participante se apropia de un personaje y va resolviendo las tareas y actividades que el software le va asignando, y a medida que avanza va obteniendo puntuaciones y recompensas dependiendo de su desempeño; teniendo en cuenta que hay un límite de tiempo. Se logra evidenciar en esta comparación de dos sesiones, una utilizando la gamificación, y otra el modelo tradicional, en la primera sesión se observó que de 32 alumnos, 10 dejaron de realizar los ejercicios, mientras que en la segunda sesión en la que se utilizó la gamificación como herramienta de aprendizaje, el 100% de los alumnos terminaron la actividad y ninguno dejó de trabajar durante los 15 minutos que duraba el ejercicio.

De igual forma, De Puy y Miguelena (2017) realizaron una investigación acerca de la importancia de la gamificación en la educación teniendo como foco la aplicación en los entornos de la investigación. Con esta investigación se logró evidenciar que de gran variedad y número de mecánicas y elementos utilizados en la gamificación, solo algunos de estos resultan efectivos y adecuados para los procesos de aprendizaje, alguno de estos elementos son: niveles, puntos, barras de progreso, entre otros. Se identifica que estos mecanismos son apropiados, pues a las personas les gusta y motiva o impulsa el ir viendo sus resultados, ya sea para mejorarlos o continuar por ese camino.

Rodríguez, Bermejo y García (2019), realizaron una investigación que tenía como objetivo aplicar un modelo gamificado y lúdico en las clases de Educación Física para mejorar las habilidades motoras y el desempeño de cada uno de los estudiantes del curso. La muestra estuvo conformada por 48 alumnos del grado tercero de básica primaria, la cual se dividió en dos grupos: uno experimental, en el que se aplicó la gamificación; y el otro grupo control, que siguió recibiendo las clases de manera tradicional. Cada grupo estuvo constituido por 6 equipos de 4 estudiantes. De esta manera, se implementaron 14 sesiones de 45 minutos, por medio de las cuales los estudiantes debían enfrentarse a diferentes pruebas físicas. Una vez que los equipos superaran dichas pruebas, obtenían a cambio insignias que les permitían ascender en un ranking. Cabe destacar que por todos los aciertos, los estudiantes recibían una recompensa a nivel grupal e individual que beneficiaba su posición en el ranking. Los resultados evidenciaron que implementar metodologías activas como la gamificación resulta favorable para el rendimiento académico de los estudiantes. Esto debido a que fue posible identificar que los participantes pueden llegar a generar una motivación extra que incrementa significativamente su interés y aprendizaje.

“La misión de la luz negra” es una experiencia gamificada realizada por Canas, Garcia, Pinedo y Caballero (2019), trata de un proyecto de aprendizaje expresivo gamificado que fue realizado con 15 participantes de 3º y 4º en un aula de Educación Primaria de un centro rural de Segovia durante el curso académico 2018-2019. En este proyecto se propuso una evaluación formativa y compartida como eje de gamificación, utilizando como herramienta la retroalimentación, por lo que se realizaban anotaciones en el diario de campo que se

entregaban al alumnado como forma de Informe de la misión semanal el cual recogía una evaluación cualitativa y cuantitativa tanto grupal como de cada participante. La actividad planteada en este trabajo tuvo como avatares a los personajes de “los increíbles” (Película de Disney), la narrativa se basó en que los alumnos de forma grupal se iban enfrentando a la misión de transportar a los espectadores a la dimensión de la luz negra. En la gamificación se establecieron cinco estatus, cada uno de ellos representados por un nivel. La acumulación de “bonus de energía” (puntos) les permitía avanzar al siguiente nivel. Este proyecto duró cuatro semanas, en consecuencia cada grupo recibió cuatro Informes de la misión; en este proceso tuvieron gran importancia los diferentes instrumentos diseñados y aplicados de evaluación formativa y compartida. Finalmente, se indicó la importancia de las retroalimentaciones y los grupos intentaron utilizarlas para generar mejoras en diferentes aspectos y poco a poco ir consiguiendo mayores resultados y bonus para ir avanzando. Además, se reconoció como conclusión que en esta dinámica se les permitía a los participantes autorregular su aprendizaje, así como establecer interacciones grupales gracias a la realización de autoevaluaciones y coevaluaciones.

Vargas, Rodríguez y Mendoza (2018) en su investigación sobre la implementación de la gamificación en la educación media de modalidad virtual, pretendieron determinar si esta es una herramienta significativa para el logro del aprendizaje en línea. Para ello, contaron con una muestra de 54 estudiantes matriculados en grado once en el colegio virtual. La metodología tuvo un enfoque mixto y tomaron como referencia el modelo propuesto por Bartle (2005), en el cual 1) Clasificaron a los estudiantes de acuerdo a su nivel de motivación arrojado a través de la aplicación del test de Bartlett en: competitivos, triunfadores, socializadores y exploradores; 2) Se identificaron las técnicas de gamificación de acuerdo a las características del perfil de cada jugador; 3) Se determinaron las estrategias gamificadas que mejor se adapten al objetivo del proyecto. La investigación dio como resultado que la gamificación es una estrategia de aprendizaje mediada por las TIC para los colegios virtuales, que permite garantizar la creación de un curso más interactivo y novedoso, que facilita el proceso pedagógico de alta calidad.

En contextos universitarios, Villalustre y Moral (2015) investigaron sobre la gamificación y su impacto para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias. Para

ello, desarrollaron como estrategia pedagógica un sistema gamificado lúdico-didáctico de simulación social, en el que 161 estudiantes universitarios debían diseñar un proyecto sostenible dirigido hacia las zonas rurales desfavorecidas. Esta simulación se realizó a través de la creación de un videojuego que recreaba el escenario apropiado para la creación del proyecto de manera retadora, en el que cada uno de los jugadores adopta un rol específico e imprescindible para el cumplimiento de las metas propuestas. Los resultados dieron cuenta de que el sistema gamificado permitió incrementar la motivación y el interés de los estudiantes para la realización de la actividad. A su vez, permitió identificar que la gamificación es la herramienta ideal para satisfacer las necesidades de los estudiantes respecto a su desarrollo profesional, pues logra vincularlos de manera significativa durante la ejecución de la tarea, potenciando el aprendizaje colaborativo. Adicionalmente, se pudo evidenciar que la capacidad de análisis, la innovación y creatividad, el trabajo en equipo, la apropiación de conocimientos teóricos, y la planificación de tareas, fueron las competencias desarrolladas por los estudiantes. Por esto, Villalustre y Moral (2015) concluyen que la transformación de las actividades académicas tradicionales a experiencias lúdicas, retadoras y gamificadas, no solo contribuye a la ejecución efectiva de la tarea propuesta, sino también al desarrollo de nuevas competencias.

Varias investigaciones enfocan la gamificación por la línea de motivar y llegar a mejores resultados. Corchuelo (2018), realizó una investigación en la que tenía por objetivo el implementar experiencias innovadoras para motivar a los estudiantes y para esto utilizó e implementó la gamificación. Para llevar a cabo esta actividad, se tomó como referencia a un grupo de 86 estudiantes que pertenecían a 3 grupos de pregrado de la Universidad que se encontraban en la asignatura competencia básica digital. La metodología que se usó fue cuantitativo y el diseño descriptivo y se dividió en 3 momentos claves, el primero se enfocó en la presentación de las características, el segundo momento el explorar y conocer la plataforma que se iba a usar para aplicar la gamificación, y tercero el resultado de puntos que obtuvo cada estudiante (jugador). Finalmente, se obtuvo como resultado un alto grado de valoración respecto a la estrategia, además se reconoce algo muy importante que es una diferencia de género respecto a los elementos que les generan valor agregado o motivación, pues en las mujeres se sintieron más conforme con la mecánica de juego, mientras que los hombres se inclinaban más por los premios. En conclusión se lograr posicionar como

elemento eficaz el implementar puntos y premios como estrategias de gamificación en la educación.

La incorporación de las estrategias de gamificación a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en el ámbito pedagógico fue investigado por Karam, Buitrago, Fagua y Romero (2013) con el fin de realizar un diagnóstico de las competencias digitales en la comunidad académica. La implementación de las estrategias gamificadas en su investigación tuvo como objetivo garantizar la permanencia de los participantes durante todo el desarrollo del proyecto. El resultado da cuenta de que los estudiantes tienen gran conocimiento digital respecto a la aplicación pedagógica de las TIC's; no obstante, dicho conocimiento no logra verse evidenciado en la formulación de contenido creativo e innovador. En este sentido, los estudiantes no muestran una apropiación de la cultura digital como se espera, aún cuando comprenden la función e implementación de las herramientas de información y tecnología. Con base a los resultados, se concluye además que la aplicación de estrategias gamificadas para la ejecución del proyecto es eficiente, debido a que promueve la participación y motivación de los individuos, pero también logra disminuir los prejuicios sobre la aplicación de las TICs en el entorno educativo.

García y Cruz (2016), exponen que uno de los mayores problemas de los Colegios en la actualidad es la motivación y el compromiso de los estudiantes, ellos reconocen e identifican la gamificación como un elemento clave a la hora de fomentar estos dos problemas. Para esto, los autores plantean el diseño de un juego didáctico de mesa , con el que se planea afianzar y apoyar el aprendizaje de los temas asignados a redes de ordenadores en la enseñanza superior. El juego consiste en la tener diferentes cartas con diferentes informaciones y así poderlas clasificar correspondientemente.

## **5. OBJETIVOS**

### *5.1. Objetivo General*

Desarrollar habilidades para la vida en estudiantes de tercero de primaria en un colegio privado de Cali a través del diseño de una actividad gamificada.

## *5.2. Objetivos Específicos*

- Identificar necesidades relacionadas con habilidades para la vida en la población usuaria del diseño de la actividad.
- Caracterizar los elementos de la gamificación necesarios para el diseño de la propuesta.
- Crear los elementos necesarios para ejecutar una actividad gamificada con el objetivo de desarrollar una habilidad para la vida definida por la población usuaria.

## **6. METODOLOGÍA**

### *6.1. Tipo de investigación*

Para este trabajo se realizó una Metodología Cualitativa, por lo que se enfoca en la recolección y el análisis de los datos. Se utilizaron diferentes visitas para identificar cuáles eran las preguntas de investigación más importantes; y después, para perfeccionarlas y trabajarlas. Partimos de una idea, después se realizó el planteamiento del problema teniendo en cuenta un conocimiento previo del contexto en que se iba a trabajar, es decir una inmersión en el campo (Colegio), se identificó y definió de la muestra inicial del estudio, se trabajó con ella y se realizó la recolección de los datos necesaria para plantear y diseñar el trabajo de Gamificación. Finalmente se plantea un diseño experimental, en el que las investigadores pretenden establecer el posible efecto de una causa que se manipula (Gamificación) en los niños de tercer grado.

### *6.2. Participantes*

La muestra para la implementación del diseño gamificado estuvo conformada por 9 niños y 9 niñas entre los 8 y 10 años de edad, para completar un total de 18 participantes, los cuales se encuentran cursando tercer grado de primaria, en un colegio privado de la ciudad de Cali.

Cabe resaltar que esta institución educativa coincide con los planteamientos teóricos y prácticos formulados por la Escuela Nueva (EN), debido a que se concibe al aprendizaje como un proceso dinámico en el que el estudiante es protagonista y el profesor guía, consejero y acompañante. Adicionalmente, el colegio valora la formación del ser partiendo

de la idea de que cada persona es única e irrepetible, por tanto se respetan y se fomentan las diferencias de los estudiantes en todas sus dimensiones para el desarrollo y crecimiento humano.

Los criterios de selección serán:

- Niños y niñas en formación que se encuentren en el proceso de aprendizaje de las habilidades interpersonales y sociales como la resolución de conflictos.

Cuando expresamos a la psicóloga de la institución nuestra intención de realizar una actividad para el logro del aprendizaje significativo, la psicóloga manifestó que se encontraba trabajando con el grado tercero de básica primaria y que sería muy enriquecedor que integráramos nuestra propuesta con la clase de Proyecto de Vida, la cual tiene como finalidad ofrecer un espacio dirigido a los estudiantes para potenciar el desarrollo de habilidades para la vida. Por tal motivo, teniendo como base la necesidad que manifestó la psicóloga de cumplir con todos los objetivos académicos que se encuentran formulados en la planeación del curso, el diseño gamificado estuvo orientado al aprendizaje de habilidades interpersonales y sociales para la resolución de conflictos.

### *6.3. Estrategia de recolección de datos*

La recogida de información se llevó a cabo mediante una entrevista semi-estructurada con la psicóloga de la institución para determinar el alcance de la actividad y las expectativas de la institución. Otra estrategia implementada para la recolección de datos fue una observación participante durante la clase de Proyecto de Vida dictada por la psicóloga, en las cuales se observó e interactuó con los niños y niñas para identificar las dinámicas de grupo y los principales conflictos que se generan entre ellos. Finalmente, se realizó un juego de roles para obtener mayor información de las relaciones entre los estudiantes, sus impresiones o experiencias en el aula de clase. De esta manera, fue posible diseñar una estrategia de trabajo enfocada al perfil y a las características del grupo, teniendo en cuenta que la gamificación como herramienta pedagógica parte del contexto en el que se implementa.

### **Preguntas de la entrevista semiestructurada**



1. ¿Previamente han realizado actividades gamificadas para mejorar el desempeño estudiantil?
2. ¿La gamificación es estrategia educativa que se puede seguir implementando para el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta institución?
3. ¿Cuáles son las necesidades de los estudiantes del grado tercero?
4. ¿Cuáles son las principales dificultades que surgen al interior del grupo?
5. ¿Cuáles son los objetivos pedagógicos de la materia Proyecto de Vida?
6. ¿Como ha venido trabajando este curso en los anteriores periodos?
7. ¿Cuál es el modelo educativo de la institución?
8. ¿Considera que el término gamificación coincide con el modelo pedagógico de la institución?
9. ¿Reconoce la importancia de implementar nuevas herramientas en las actividades del Colegio?
10. ¿Cómo cree que va a beneficiar las actividades de gamificación en los aprendizajes de los estudiantes?

#### *6.4. Procedimiento*

Inicialmente se contactó al Colegio por medio de una carta dirigida al rector de la institución solicitando el permiso para realizar este proyecto, en la que se expuso los objetivos de esta investigación y una breve descripción del tema a tratar. Tras la autorización correspondiente, se llevó a cabo la entrevista con la psicóloga de la institución para coordinar las actividades futuras y determinar, según la planeación del curso y las competencias que deben desarrollar los estudiante en el grado tercero, el enfoque del juego gamificado. Por ello, decidimos orientar nuestro trabajo hacia el aprendizaje de las habilidades sociales, como la resolución de conflictos.

El primer encuentro tuvo como objetivo presentarnos y conocer a los estudiantes con los que se llevaría a cabo el trabajo gamificado. Cabe resaltar que todos los estudiantes evidenciaron una actitud muy positiva frente a nuestra llegada y, después de que nos presentamos, hicieron muchísimas preguntas en relación a cuál era nuestra función de estar ahí, que haríamos y si íbamos a volver para la siguiente clase. Asimismo, nos integramos a una actividad que la

psicóloga había propuesto para su clase de Proyecto de Vida, denominada *¿Quién Soy Yo?*. En esta actividad, todos debíamos dibujar nuestros propios retratos y describir las características que mejor nos definen. Después de que todos los estudiantes expusieron su trabajo, logramos identificar que algunos interrumpen constantemente la clase, gritan, molestan a quien se encuentra al frente e incluso se responden entre ellos de forma agresiva y en ocasiones irrespetuosa. Por tal motivo, la psicóloga continuamente llama la atención de los estudiantes y les pide que escuchen a sus compañeros para seguir con la actividad. Sin embargo, cuando fue nuestro turno se encontraron bastantes dispuestos a escucharnos y mostraron gran interés por nuestros dibujos.

En la segunda sesión se llevó a cabo un *Juego de roles*, el cual consistió en que los estudiantes extrajeran de una balota, un papel que tendrá el nombre de cualquiera de sus compañeros. Posteriormente, cada uno debió dramatizar o relatar una característica positiva del compañero asignado (Ej. Soy una persona muy cariñoso/a y me gusta mucho bailar, etc). Una vez que el estudiante reconociera dichos atributos en el otro, todo el grupo debía adivinar a quién se estaba interpretando. Esto con el objetivo de establecer un escenario en el que cada uno pudiera manifestar las emociones, sensaciones o experiencias positivas en relación a alguno de sus compañeros a partir de la convivencia en el aula de clase.

Es importante aclarar que, el juego de roles es una herramienta muy utilizada en contextos educativos, debido a que permite potenciar la formación del pensamiento reflexivo, la función simbólica y el desarrollo de la imaginación en los estudiantes. (González, Solovieva y Quintanar, 2009; Gonzalez y Solovieva, 2016). El pensamiento reflexivo, es definido por González, Solovieva y Quintanar (2009) como la capacidad del individuo de reformular el propio pensamiento, su comportamiento y las acciones de los demás, permitiéndole desarrollar habilidades para el intercambio social. Una vez finalizada la actividad, logramos identificar que los estudiantes presentan algunas dificultades para manifestar características más allá del aspecto físico. No obstante, no descartamos el hecho de que esto pudo haberse presentado por la falta de la comprensión de la consigna, pues algunos se encontraban muy dispersos al momento de comunicarla. Adicionalmente, observamos que algunos estudiantes se negaron a participar debido al nombre del compañero que extrajeron de la balota, y algunos de los que accedieron, expresaron aspectos no tan positivos, aun cuando se les repitió

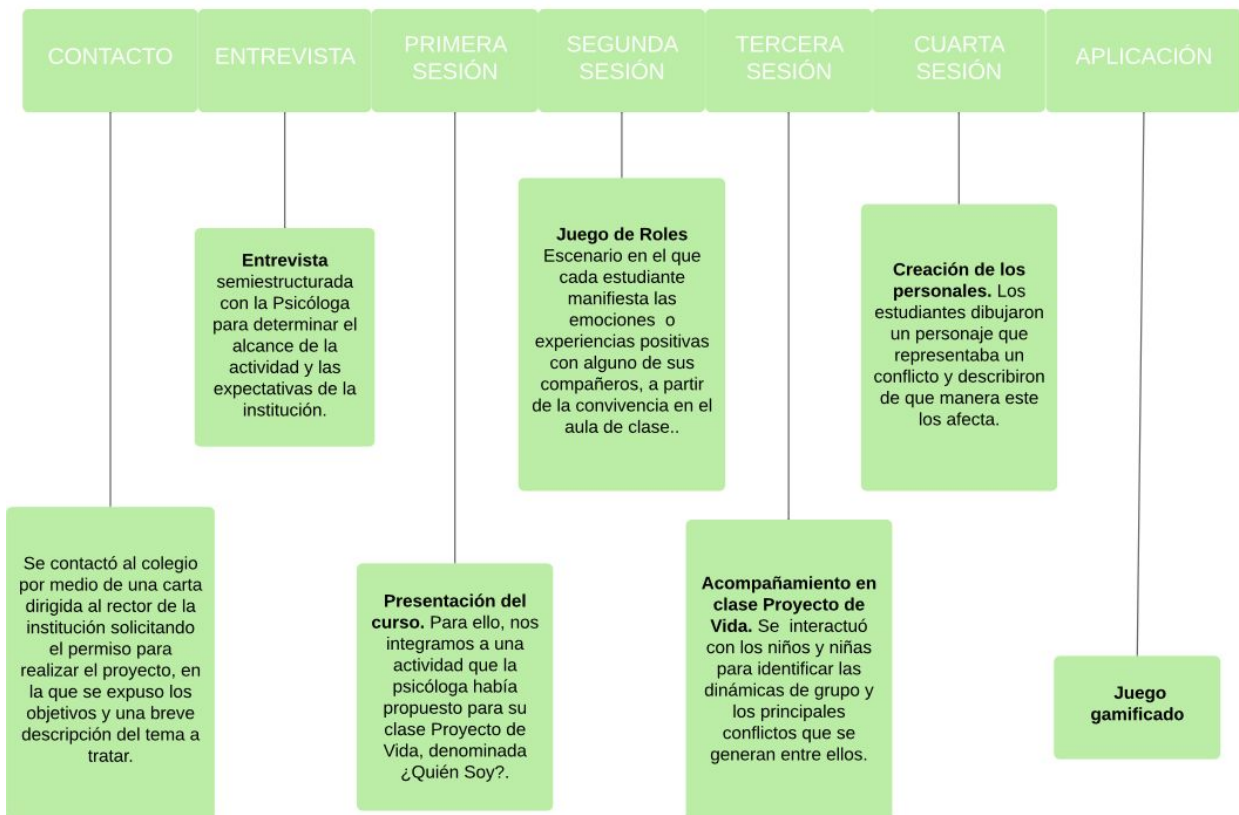
que debían decir cualidades positivas, como por ejemplo, resaltar el hecho de que el estudiante no tuviera amigos.

Para el tercer encuentro se realizó una observación participante en la que se brindó apoyo a la psicóloga durante la clase de Proyecto de Vida, la cual tenía como finalidad desarrollar una actividad en la que se fomentarán en los estudiantes habilidades como trabajo en equipo. En esta sesión fue posible visualizar en los estudiantes algunos de los conflictos que surgen a partir de las interacciones entre ellos. Continuamente se molestan entre sí e interrumpen las actividades, a los niños no les gusta trabajar con las niñas, y viceversa, algunos alumnos prefieren no realizar una actividad que trabajar en equipo con algún compañero que no sea de su preferencia, falta de comunicación entre los estudiantes, se enojan fácilmente ante alguna situación que no sea de su agrado. El último encuentro estuvo orientado a que los estudiantes pudieran identificar las problemáticas del grupo y lograr que se ubiquen a sí mismo frente a este. Para ello, se llevó a cabo una actividad en la cual los estudiantes debían exponer al máximo su creatividad e imaginación para crear distintos personajes que representaran los conflictos a los que se enfrentan como grupo. Asimismo, debían asignar un nombre a cada personaje y manifestar de qué manera se sienten cuando este se manifiesta.

En la siguiente sesión de clase se debía llevar a cabo el juego gamificado (Desarrollado en esta propuesta investigativa) denominado "**JUNGLE GAME**". Para ello, se formarían tres equipos, cada uno conformado por 6 niños, con el objetivo de garantizar la participación activa de los estudiantes. El juego consiste en que cada uno de los equipos debe resolver los diferentes conflictos durante el juego, de manera alterna y de acuerdo a las estaciones propuestas, con el fin de responder adecuadamente ante una situación específica al exponer estrategias para la resolución del conflicto.

## **Gráfico 2.**

### ***Flujo del Procedimiento***



*Fuente: Elaboración propia.*

## 7. Diseño de la experiencia gamificada "JUNGLE GAME"



### 7.1. Mecánicas

- **Puntos/Valores:** Por cada acierto obtenido, es decir situación resuelta de forma adecuada, se le asignará al grupo el valor o característica obtenida al resolver el conflicto. Asimismo, se le darán 2 valores cuando se conteste en equipo y de forma acertada.

\*En cada ficha de las situaciones se indicará si es la pregunta debe ser respondida de manera individual o grupal.

Cabe mencionar que, los puntos (Valores) son de experiencia y habilidad, debido a que se obtienen a medida que avanza el juego y destacan las habilidades específicas expuestas por los niños en la resolución de sus conflictos. Los puntos de experiencia y de habilidad permiten que los estudiantes puedan obtener una retroalimentación continua de su desempeño durante el juego y, de esta manera se incrementa su interés y motivación para obtener un excelente resultado.

- **Premios/Incentivos:** Estos tienen como objetivo principal motivar a los estudiantes a seguir participando activamente y a trabajar en equipo. Dichas recompensas se ofrecerán en dos formas: (1) Cuando todos los integrantes del grupo participen y cooperen para dar solución a una situación problema recibirán dos Valores (El valor de la amistad y la empatía); (2) al caer en "*la casilla de la felicidad*" el equipo podrá realizar otro tiro, y en caso de que respondan asertivamente podrán avanzar en su recorrido. Adicionalmente, obtendrán un regalo sorpresa, el cual podrán compartir con otro equipo.
  - Regalo 1: Abrir el baúl de los disfraces y continuar el juego todos disfrazados.
  - Regalo 2: Recibir sus dulces favoritos y poder compartirlos entre todos.
  - Regalo 3: Ponerles su canción favorita.
  - Regalo 4: Realizar un breve recorrido por la granja de la institución y que compartan con los animales.
- **Niveles:** Los niveles corresponderá al número de Valores que tengan por grupo. A medida que avanza el juego, el nivel de dificultad de los conflictos a resolver se incrementa.

La dificultad se ve evidenciada en la complejidad que comprenden las situaciones de conflictos. Por ello, los dilemas iniciales obedecen a situaciones cotidianas que se presentan en el aula de clase y, a medida que el juego transcurre, se presentarán dilemas éticos y/o morales.

Número total de casillas presentadas en el tablero de juego: 24 por equipo (Dos casillas de la Felicidad y 2 Factor sorpresa).

En total se presentarán 2 niveles de dificultad:

- Primer Nivel: 11 casillas que representan situaciones cotidianas.

- Segundo Nivel: 7 casillas que representan dilemas éticos.
- **Medallas:** El equipo que más valores tenga al final del recorrido, será el ganador, lo cual se verá reflejado en cada integrante al obtener la medalla "*Del valor*". Cabe aclarar que las medallas se pueden acumular dependiendo del número de veces que se juegue para generar *engagement* y entrenamiento en valores.
- **Clasificaciones:** Al finalizar la actividad, se generará una tabla de clasificación con los valores obtenidos por equipo, la cual le permitirá a los estudiantes ver su posición frente a los demás participantes. Por lo tanto, la acumulación de valores se verá reflejada en la clasificación.
- **Retos:** Los diferentes desafíos se presentarán en el juego a través de la casilla "Factor sorpresa". Por ello, cuando los estudiantes se encuentren en dicha posición deberán asumir los retos presentados; de lo contrario, retrocedieron 3 casillas.
  - Reto N.1: Elige otro grupo para responder juntos las preguntas planteadas.
  - Reto N.2: Respuesta individual. Deberán elegir un miembro del equipo como representante para responder la situación conflicto.
  - Reto N.3: Elige un amigo para responder. Este reto consiste en que el participante que lanza el dado, debe elegir un compañero para resolver el conflicto presentado.
  - Reto N.4: Respuesta grupal. Todo el grupo deberá participar activamente para responder de manera asertiva ante el conflicto.

## 7.2. Dinámicas

El juego permite a los estudiantes del grado tercero de básica primaria desarrollar habilidades en relación a la solución de conflictos, teniendo en cuenta los logros esperados del curso *Proyecto de vida*, los cuales están enmarcados en la búsqueda de aprendizaje y en el reconocimiento del conflicto con el objetivo de que, a través de este, el estudiante pueda avanzar más allá de la negociación y desarrolle habilidades sociales, como la empatía, la escucha, el diálogo asertivo y la toma de decisiones.

Los comportamientos esperados y enmarcados en el contenido del curso Grado 3, son:

**Autocontrol emocional:** refiere a la manera como los estudiantes logran autorregular sus estados afectivos, y expresar sus sentimientos y emociones a los demás.

- **Objetivos:**
  - Reconocer, comprender y expresar con palabras sus emociones, sentimientos, y los de los demás.
  - Responder ante el conflicto de manera solidaria.
  - Regular de manera reflexiva las emociones para el desarrollo intelectual y afectivo.
  - Expresar las emociones y aceptar sus sentimientos.

**Asertividad:** consiste en generar estrategias de comunicación asertiva para la resolución de conflictos. Esto con el fin de que los estudiantes puedan reconocer que otras personas tienen perspectivas distintas a las suyas y puede tenerlos en cuenta para llegar a acuerdos.

- **Objetivos:**
  - Expresar verbalmente lo que siente, piensa o quiere sin agredirse a sí mismo ni a los demás.
  - Identificar las características de una comunicación asertiva.

**Solución de conflictos:** alude al desarrollo de estrategias de conciliación para que los estudiantes logren idear soluciones para las diferentes situaciones de conflicto que se le presenten.

- **Objetivos:**
  - Resolver situaciones de la vida cotidiana poniendo en práctica la comunicación asertiva, las estrategias de conciliación y la mediación de conflictos.

**Tabla 6.**

***Comportamientos esperados en el curso***

<b>Comportamientos</b>	<b>Propósito</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<b>Autocontrol emocional</b>	Manera como los estudiantes logran autorregular sus estados afectivos, y expresar sus	Reconocer, comprender y expresar con palabras sus emociones, sentimientos, y los de los demás.

	sentimientos y emociones a los demás.	<p>Responder ante el conflicto de manera solidaria.</p> <p>Regular de manera reflexiva las emociones para el desarrollo intelectual y afectivo.</p> <p>Expresar las emociones y aceptar sus sentimientos.</p>
<b>Asertividad</b>	Generar estrategias de comunicación asertiva para la resolución de conflictos. Esto con el fin de que los estudiantes puedan reconocer que otras personas tienen perspectivas distintas a las suyas y puede tenerlos en cuenta para llegar a acuerdos.	<p>Expresar verbalmente lo que siente, piensa o quiere sin agredirse a sí mismo ni a los demás.</p> <p>Identificar las características de una comunicación asertiva.</p>
<b>Solución de conflictos</b>	Desarrollo de estrategias de conciliación para que los estudiantes logren idear soluciones para las diferentes situaciones de conflicto que se le presenten.	Resolver situaciones de la vida cotidiana poniendo en práctica la comunicación asertiva, las estrategias de conciliación y la mediación de conflictos.

*Fuente: Elaboración propia.*

Estas dinámicas se encuentran dirigidas a obtener una retroalimentación (Feedback) del jugador, en este caso se busca ir adquiriendo información desde el inicio de la partida. Los jugadores a medida que se van relacionando e interactuando con el juego, comienzan a darnos de forma voluntaria información que resulta interesante y totalmente relevante para continuar con su formación e ir mejorando o reforzando ciertos puntos que se identifican en la partida.



Es importante resaltar que previamente se identificó las problemáticas a trabajar con el curso, y los temas que trata el curso de Grado 3.

### **7.3. Estéticas**

Las estéticas son el conjunto de valores sensoriales y emocionales que se desarrollan a través del juego (Ramirez, 2014). En este sentido, el juego es el medio apropiado para que los niños experimenten gran cantidad de emociones y aprendan a controlarlas a través de la curiosidad, la emoción y el placer. De esta manera, las diversas situaciones que se presentan en la actividad si bien dan lugar a emociones negativas como la frustración y el enojo, también evidencian emociones positivas como la alegría, la confianza y la motivación. Estas últimas producen sensaciones agradables y de bienestar, y constituyen una oportunidad de aprendizaje para el crecimiento personal, el cambio constructivo, la búsqueda de información, el pensamiento creativo y el desarrollo de conductas altruistas, entre otras (Bisquerra, 2011) para que los estudiantes puedan alcanzar satisfactoriamente sus objetivos académicos.

De acuerdo a lo mencionado por Chóliz (2005) las emociones pueden definirse como experiencias multidimensionales que pueden llegar a generar respuestas cognitivas, conductuales y fisiológicas, ante situaciones determinadas. Asimismo, según Reeve (1994) citado en Chóliz (2005) las emociones representan una función adaptativa, social y motivacional, las cuales le permiten al individuo estar motivado para realizar las actividades que se requieren, alcanzar sus objetivos y desarrollar apropiadamente relaciones interpersonales.

#### **Descripción de las emociones que se manejan en el juego:**

- **Alegría:** Estado de ánimo que se caracteriza por la satisfacción, el placer. Se busca reconocer esta emoción como un goce del jugador lo cual le producirá una experiencia grata, en la que se puede reconocer una empatía del jugador con los otros (Pérez y Gardey, 2015). De aquí la importancia de los regalos sorpresa al caer en la casilla de la felicidad.
- **Confianza:** Esperanza firme, seguridad o esperanza firme que alguien tiene de otro individuo o de algo (Pérez y Gardey, 2009). Esta emoción, se reconoce en la

gamificación por lo que en algunas rondas los estudiantes (jugadores), deben confiar en su grupo, en sus conocimientos o en sus ideas, a la hora de resolver las situaciones expuestas. Por medio de esta emoción, se busca generar un camino de compañerismo y de autoconocimiento, para lograr desarrollar e implementar la confianza por estas dos vías generando así buenos resultados y una solución de conflictos acertadas y orientadas a el desarrollo de habilidades sociales.

- **Sorpresa:** Alteración emocional causada por algo imprevisto o inesperado, que causar impacto por mostrar algo que estaba oculto, resulta extraño o algo inesperado (Pérez 2014).
- **Enojo:** Alteración anímica que ocasiona molestia o trabajo (Pérez y Gardey, 20017). En esta actividad, se reconoce que los niños pueden experimentar esta emoción, por lo que fácilmente puede enojarse por una falta de obediencia, de obligación o de respeto. Se busca reconocer cómo esta emoción se presenta en los niños de Grado 3 y como se logra manejar y guiar para su formación y desarrollo de destrezas.
- **Miedo:** Este estado de ánimo se presenta como la angustia provocada por la presencia de un peligro real o imaginario (Pérez y Merino, 2008)
- **Tristeza:** Esta emoción surge de la experiencia de la pérdida de algo o alguien con quien se había establecido un vínculo afectivo. (Siverio y García 2007).

**Tabla 5**

*Las emociones en el juego*

<i>Emociones</i>	<i>Respuesta Comportamental</i>
Miedo	Cohibirse a participar para evitar una situación de riesgo o que pueda afectar su desempeño en la dinámica del juego.
Enojo	Agresividad, frustración y desinterés.
Alegría	Sensaciones de bienestar, satisfacción, interés y motivación para seguir jugando.
Sorpresa	Exploración y curiosidad para continuar participando activamente en el juego, y así obtener una recompensa que lo beneficie.
Confianza	Afiliación y juego cooperativo.

Tristeza

Desinterés y resignación a no ganar ante las jugadas de los adversarios.

*Fuente: Elaboración propia.*

#### **7.4. El Paso a Paso: Instrucciones del juego**

1. Se hará entrega de un tablero de juego para los tres equipos, con sus correspondientes dados.
2. Un integrante por equipo deberá de recorrer el tablero de juego siguiendo el camino indicado. El número de casillas que deba avanzar, dependerá del número obtenido en el lanzamiento del dado.
3. Cada grupo estará acompañado de un moderador, el profesor o psicólogo del curso, para orientarlos a lo largo del juego y explicarles las situaciones de conflicto que deberán resolver asertivamente para avanzar de casilla y atravesar todo el tablero de juego.
4. Cuando el equipo se encuentre en la casilla "Factor sorpresa", deberá leer la tarjeta correspondiente y seguir las instrucciones.
5. Al caer en alguna de las casillas de "La felicidad", deberá leer la tarjeta correspondiente y reclamar el regalo.
6. Al caer en alguna otra casilla, se leerá la situación conflictiva y cada equipo contará con 5 minutos para resolverla proponiendo una alternativa de solución.
7. En caso de que la respuesta se catalogue como válida, se asignará "*Un valor*" el cual representará un punto (1) obtenido. Si la respuesta no es asertiva, el equipo no tendrá la oportunidad de lanzar nuevamente el dado y no recibirá ningún valor.
8. El ganador será el equipo que al finalizar la actividad haya recibido un mayor número de valores.



## 7.5. Elementos del juego

### 7.5.1. Tablero de juego



### 7.5.2. Tarjetas. Factor Sorpresa y Felicidad

- Factor Sorpresa:



*Respuesta individual*

Deberán elegir un miembro del equipo como representante para responder la situación conflicto



- **Factor Felicidad:**



*Regalo grupal*

Abrir el baúl de los disfraces y continuar el juego todos disfrazados



### 7.5.3. Medalla del Valor



### 7.5.4. Situaciones generadoras de conflicto

Para iniciar es importante describir algunos de los conflictos que logramos identificar a lo largo de las intervenciones y que los mismos estudiantes manifestaron en la última sesión. En el aula de clase se presentan dinámicas de interacción que se caracterizan por la falta de respeto entre alumnos para ceder el turno en el momento de establecer diálogos, altos tonos de voz al momento de dirigirse a otras personas, respuestas hostiles, poca tolerancia frente a los comentarios de los compañeros que los lleva a generar una posición agresiva e hiriente, constante interrupción de las clases aun cuando se les da una consigna clara. Adicionalmente es posible reconocer situaciones en las que la opinión de algunos de los estudiantes es desmeritada y considerada un objeto de burla.

Con base a lo conflictos identificados en el contexto educativo, fue posible diseñar las situaciones que se presentarán a los estudiantes durante el juego gamificado, como un reto al que deberán plantear una solución asertiva.

*Primer nivel de dificultad: situaciones cotidianas en el aula de clase*

### **Conflicto N.1**

En la clase de proyecto de vida, Daniela dijo que quiere ser cantante cuando grande, y Santiago le gritó riéndose que ella no es buena para eso y que nadie la va a querer escuchar nunca.

1. ¿Si tú escuchas a Santiago decirle eso a Daniela, cuál debería ser tu reacción?
2. ¿Cómo crees que se sintió Daniela?
3. ¿Qué crees que debe hacer Santiago?
4. ¿Qué harías tú en el lugar de Santiago?

### **Conflicto N.2**

Natalia llegó hoy por primera vez con gafas al salón, todos sus compañeros no paraban de reírse, hasta que Diego le gritó “Natalia es cuatro ojos jajajaja”.

1. ¿Por qué Diego actuó de esa manera?
2. ¿El comentario de Diego fue apropiado? ¿Por qué?
3. ¿Cómo crees que Natalia se sintió?
4. ¿Cuál hubiera sido la reacción adecuada de los compañeros de Natalia?
5. ¿Qué deben hacer todos los compañeros al ver que Natalia se sintió mal?

### **Conflicto N.3**

En clase de Biología, el profesor regañó a Santiago por no haber realizado la tarea que tenía pendiente. Santiago, con mucha rabia, le grita al profesor que no le gusta su materia y que por eso no quiere y no va a hacer las tareas que él le ponga.

1. ¿Por qué Santiago actuó de esa manera?
2. ¿Cómo estuvo la respuesta de Santiago? ¿Por qué?
3. ¿Cómo crees que el profesor se sintió?
4. ¿Qué crees que debería hacer Santiago después de responderle así al profesor?
5. ¿Qué harías tú en lugar de Santiago?

### **Conflicto N.4**



En el descanso Camilo, Daniel, Martín y Juan Camilo estaban jugando con un balón y en pleno juego Isabella les pregunta que si puede jugar con ellos. Martín le grita que no, que eso es un juego solo para niños y que las niñas son débiles y no pueden participar.

1. ¿Por qué Martín actuó de esa manera?
2. ¿Cómo crees que se sintió Isabella?
3. ¿Qué creen que Camilo, Daniel y Juan Camilo deberían decirle a Martín al respecto?
4. ¿Qué harías tú en lugar de Martín?

### **Conflicto N.5**

Camila siempre lleva en su lonchera muchas cosas ricas, como alpinito, brownies, choclitos, gomitas, entre otras cosas, y le gusta compartir con sus amigas, pero hoy en el primer recreo Martín se le acercó a pedirle choclitos a lo que ella le responde de una forma brusca y descortés que no le iba a compartir porque él ya no era su amigo porque era muy chismoso.

1. ¿Crees que la respuesta de Camila fue la adecuada? ¿Por qué?
2. ¿Cómo se sintió Martín al escuchar la respuesta de Camila?
3. ¿Que debería hacer Martín al respecto?
4. ¿Qué harías tú en el lugar de Camila?

### **Conflicto N.6**

En clase de matemáticas, la profesora a cargo llamó a Daniela para que realizara un ejercicio en el tablero en frente de sus demás compañeros. Una vez Daniela terminó el ejercicio, Camilo gritó desde su puesto "Uy Daniela, eso tan fácil y te equivocaste". Inmediatamente, todo el salón se burló de Daniela.

1. ¿Por qué Camilo reaccionó de esa manera?
2. ¿Cómo crees que Daniela se sintió?
3. ¿Cuál hubiera sido la reacción adecuada de sus compañeros?
4. ¿Qué harías tú en lugar de Camilo?

### **Conflicto N.7**

Juanita se siente muy mal porque sus compañeros le dicen que no corre muy rápido y hoy en la clase de deportes la profesora les dijo que iban a jugar ponchado, todos se rieron de Juanita

porque fue la primera en ser ponchada y le decían que eso le pasaba por ser no correr bien y ser muy lenta.

1. ¿Por qué sus compañeros actuaron de esa manera?
2. ¿Cómo crees que Juanita se sintió?
3. ¿Cuál debería ser la reacción adecuada de los compañeros de Juanita?
4. ¿Cómo te sentirías tú en el lugar de Juanita?

### **Conflicto N.8**

En clase de Inglés, el profesor propuso realizar una actividad en grupos. Daniela, María y Carolina decidieron trabajar juntas, pero como Juan se quedó sin grupo, fue a preguntarle a Carolina si podía trabajar con ellas. Daniela, Carolina y María le respondieron que NO, porque no les gusta trabajar con niños, debido a que ellos nunca hacen nada.

1. ¿Por qué Daniela, Carolina y María actuaron de esa manera?
2. ¿Cómo crees que Juan se sintió?
3. ¿Cuál hubiera sido la reacción adecuada de sus compañeras?
4. ¿Qué harías tú en lugar de María, Daniela y Carolina?

### **Conflicto N.9**

Hoy en la clase de educación física, a los niños de grado tercero los pusieron a jugar fútbol. Camilo sin culpa empuja a Carlos, lo que le produce mucha rabia, por lo que le grita a Camilo que a él nadie lo quiere por grosero y por tonto.

1. ¿Por qué Carlos reaccionó de esa manera?
2. ¿Cómo crees que se sintió Camilo?
3. ¿Qué crees que deberían de hacer Carlos y Camilo?
4. ¿Qué harías tú en el lugar de Carlos?

### **Conflicto N.10**

Daniela sale a exponer en la clase de inglés, y se equivoca en la pronunciación de una palabra, lo que les genera mucha gracia a sus compañeros, y uno de esos en tono de burla le dice que ella es una burra y que no sabe hablar en inglés.

1. ¿Por qué crees que sus compañeros actuaron de esa manera?
2. ¿Cómo crees que se sintió Daniela?

3. ¿Cuál hubiera sido la reacción adecuada de sus compañeros?

### **Conflicto N.11**

En clase de arte, María Fernanda le daña el dibujo a Catalina porque piensa que le está quedando más lindo que el de ella y le pone pintura en su uniforme,

1. ¿Por qué crees que María Fernanda actuó de esa manera?
2. ¿Cómo crees que se sintió Catalina?
3. ¿Qué debería hacer María Fernanda después de dañar el dibujo y manchar el uniforme de Catalina?
4. ¿Qué harías tú en lugar de María Fernanda?

*Segundo nivel de dificultad: dilemas éticos y morales*

### **Dilema N. 12**

Juan y Sebastián se encuentran realizando un examen de matemáticas, pero a Juan se le olvidó cómo solucionar el último punto. Por ello, Juan le pide a Sebastián que le de copia de su examen. A Sebastián le da muchísimo miedo que la profesora se de cuenta, pero de igual manera decide ayudar a Juan y le lanza un papel con todas las respuestas.

1. ¿Qué tal estuvieron las acciones de Juan y Sebastián?
2. ¿Qué pasaría si la profesora se da cuenta de lo que acaban de hacer?
3. ¿Qué harías tú en la posición de Sebastián?

### **Dilema N. 13**

Mario, Carlos y David deciden hacerle una broma al profesor y esconderle el marcador; mientras todos los observan detenidamente. Cuando el profesor se da cuenta de que su marcador no aparece por ningún lado, pregunta en voz alta si alguien sabe dónde está, pero nadie responde. Repite nuevamente dirigiéndose a todo el grupo si alguien lo tomó, y si es así que lo devuelva inmediatamente para continuar con la clase; sin embargo, los estudiantes permanecen en silencio.

1. ¿Qué tal estuvieron las acciones de Mario, Carlos y David?
2. ¿Qué pasaría si el profesor se da cuenta de lo que acaban de hacer?

3. ¿Cómo crees que actuaron todos en el grupo al guardar silencio, aun cuando sabían quien había tomado el marcador?
4. ¿Qué harías tú en la posición de Mario, Carlos y David?

#### **Dilema N. 14**

Para la clase de geometría, la profesora les había pedido el favor a sus estudiantes de que trajeran un transportador y colores para la actividad que iban a realizar. Sin embargo, Pedro olvidó traer los materiales para la clase y sabía que la profesora lo iba a regañar. Minutos antes de empezar la actividad, Pedro ve que a Daniel se le cae el transportador y que no se da cuenta. Pedro piensa que es su oportunidad para tomarlo y así evitar que lo regañen.

1. ¿Por qué crees que Pedro actúa de esa manera?
2. ¿Cómo crees que se sentiría Daniel si no encuentra su transportador?
3. ¿Qué pasaría si el Daniel se da cuenta de lo que acaba de hacer Pedro?
4. ¿Qué harías tú en la posición de Pedro?

#### **Dilema N. 15**

Laura está jugando en recreo con sus amigas Mariana y Natalia, las tres se encuentran 10 mil pesos en el suelo, saben que no es de ninguna pero Mariana les dice que se los queden y compren algo para las tres en la cafetería, por un lado Natalia la apoya pero Laura por el contrario analiza la situación.

1. ¿Qué piensas de la idea de Mariana?
2. ¿Como debería reaccionar Laura?
3. ¿Que pasaria se a la persona a la que le pertenecen esos 10 mil pesos, realmente necesita esa plata para comer?

#### **Dilema N. 16**

Valentina está muy disgustada con Natalia porque no le dio copia en la tarea de Matemáticas, por esta razón decide esconderle la lonchera y dejarla sin comer todo el dia. Monica ( mejor amiga de Valentina) ve cuando Valentina la esta escondiendo.

1. ¿Qué debería hacer valentina en este caso?
2. ¿Natalia fue mala persona con Valentina? ¿Natalia merece que le escondan su lonchera?

### **Dilema N. 17**

En la clase de artes a todos los estudiantes les tocaba presentar sus figuras en clase pero Juan Diego se le callo la figura en arcilla que había hecho Carolina al final de la última clase pero al ver que nadie se dio cuenta la esconde y no le dice nada a Carolina. Por esta razón al pedir que todos entreguen sus figuras, Carolina no encuentra la suya y se pone a llorar.

1. ¿Si tu fueras Juan Diego que hubieras hecho?
2. ¿Por que piensas que Juan Diego actuó así?
3. ¿Cómo crees que se sintió Carolina al no encontrar su figura?

### **Dilema N.18**

Hoy es el primer día de colegio y todos están muy emocionados por asistir a clases, pues no se ven desde el curso pasado. No obstante, cuando llegan al colegio, Luis, Jose y Pablo se dan cuenta de que en el salón hay un niño nuevo, Camilo. Lo miran con curiosidad pero optan por no hablarle, porque, a simple vista, no les agrada. Todos los demás compañeros opinan lo mismo y, la primera semana de clase nadie le habla, aunque él intenta acercarse. Daniela, es una estudiante que lleva poco tiempo en el colegio y se siente triste al ver a su compañero solo en recreo. Decide hablarle pero Luis le dice que no lo haga porque es un niño muy raro y si lo hace, no le hablarán a ella tampoco.

1. ¿Por qué crees que actuaron de esa manera todos los estudiantes?
2. ¿Cómo crees que se ha sentido Camilo, el niño nuevo?
3. ¿Qué harías tú en la posición de Daniela?

## **8. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES**

Finalmente y a manera de conclusión, reconocemos que la gamificación resulta fascinante e innovador en el aprendizaje significativo. Es una herramienta relativamente nueva y aun la siguen explorando en diversas áreas de la Psicología e incluso en grandes empresas para el área de Marketing. Esto debido a que permite implementar una dinámica creativa e enriquecedora que genera impacto positivo en quienes participan. En consecuencia, consideramos que la gamificación puede ser una alternativa válida y efectiva que daría lugar a establecer estrategias organizacionales o proyectos educativos para mejorar el aprendizaje,

fomentar las relaciones interpersonales y garantizar altos niveles de motivación e interés en los participantes. En este sentido, la gamificación es un concepto que resulta esencial en contextos tanto empresariales como educativos y que posibilita el cumplimiento de los objetivos planteados, independientemente de su naturaleza.

Reconocemos que fue un trabajo muy gratificante en el que logramos identificar los factores relevantes para realizar un diseño de gamificación acorde al grado tercero de básica primaria en un colegio privado de la ciudad de Cali. Finalmente, no logramos aplicarlo como lo teníamos planteado desde un inicio por factores externos a nosotras y de fuerza mayor. Como psicólogas logramos reconocer la importancia de un acompañamiento y un reconocimiento acertado de las necesidades psicológicas que se tienen en el grupo con el cual se pretende implementar la gamificación, pues la motivación como consecuencia de la estructura de la actividad, es la razón que impulsa al jugador a la acción.

Teniendo en cuenta las actuales consecuencias ocasionadas por el COVID-19, es oportuno mencionar que la propuesta de gamificación quedó debidamente estructurada para aplicarla en futuras oportunidades, cuando sea posible el acceso a las instituciones educativas. Asimismo, es importante considerar la posibilidad de desarrollar, para otras ocasiones, una propuesta gamificada que pueda ser llevada a cabo a través de diferentes plataformas virtuales, haciendo uso de las tecnologías de información y comunicación (TICs). Esto debido a que si se contempla dicha posibilidad, sería posible consolidar los diferentes objetivos de aplicación e identificar de esta manera el alcance del juego gamificado que diseñamos. A su vez, es importante resaltar que con esta investigación se busca estructurar una propuesta gamificada que contribuya al desarrollo de futuros estudios en diversos contextos.

## **9. REFERENCIAS**

Araya, R., Arias, E., Bottan N., y Cristia, J. (2019). Does Gamification in Education Work?. *Inter American Development Bank*, 14, (2014), 3025-3034.

Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10, (2), 801- 811.

ABC (2016). *¿Qué valoran los padres a la hora de elegir colegio?* Recuperado de: [https://www.abc.es/familia/educacion/abci-valoran-padres-hora-elegir-colegio-201603301106\\_noticia.html](https://www.abc.es/familia/educacion/abci-valoran-padres-hora-elegir-colegio-201603301106_noticia.html).

Barrios, M. (2012). Marketing de la Experiencia: principales conceptos y características, 7, 67-89.

Bakun, M, O., Gómez, K, M, I., y Seniquel, V. (2014). Gamificación: mecánicas y dinámicas de juego en el proceso de enseñanza - Aprendizaje en la Universidad.

Bisquerra, R. (2011). Educación emocional. *Propuestas para educadores y familias*. Bilbao: Desclée de Brower.

Chóliz (2005): Psicología de la emoción: el proceso emocional. *Universidad de Valencia*.

Corchuelo, C, A. (2018). Gamificación en la educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63, 29-41.

Chona, G, D. (1998). Problemática educativa en Colombia. El papel del profesor, lo que nos compete. *Red Académica*.

Contreras, E, S., y Eguía, J, L. (2016): *Gamificación en aulas Universitarias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

De puy, M y Miguelena, R. (2017). Importancia de la Gamificación en la Educación Aplicado en Entornos de la Investigación.

Díaz, C. J., & Troyano, R. Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre (2013)*.

Ferrer S, C. P., Fernández, R, M., Polanco, P, N, D., Montero, M. E. M., y Caridad F, E, E. (2018). La gamificación como herramienta en el trabajo docente del orientador: Innovación en asesoramiento vocacional desde la neurodidáctica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78, (1), 165-182.

Guía Académica (2019). Hay 1.5 millones de niños y adolescentes que no van al colegio en Colombia: Unicef. *Casa editorial - El Tiempo*.

Gómez, V, M. (1995). Una visión crítica sobre la Escuela Nueva de Colombia. *Revista educación y pedagogía*, 7, (14-15), 280-306.

González, M, C. L. & Solovieva, Y. (2016). Impacto del juego de roles sociales en la formación de la función simbólica en preescolares. *Revista de Psicología Universidad de Antioquia*, 8(2), 49-70.

González, M, C. L., Solovieva, Y. & Quintanar, R, L. (2009). La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 2 (3), 173-190.

Guede, J, R., (2016). Marketing de relaciones: Un análisis de su definición, 1,(16), 41-66

Gallego, C., y De Pablos, C. ( 2013).La gamificación y el enriquecimiento de las prácticas de innovación en la empresa: Un análisis de experiencias, 9 (3), 800-822

Hernández, R., M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5, (1), 325 - 347 .

Huotari, K y Hamari, J. (2009). Defining Gamification - A Service Marketing Perspective, 17-22.



Högberg, J., Ramberg, M. O., Gustafsson, A., & Wästlund, E. (2019). Creating brand engagement through in-store gamified customer experiences. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 50, 122-130.

Jiménez, Á, M, V. (2009). La escuela nueva y los espacios para educar. *Revista Educación y pedagogía*, 21, (54), 103-125.

Karam, J., Buitrago, A., Fagua, A. y Romero, Y. (2013). Estrategias de gamificación aplicadas al diagnóstico de la incorporación pedagógica de las TIC en una comunidad académica. *Cultura, Educación y Sociedad* 4(1), 55-74.

Lee, J., Jinn, C. (2019). The role of gamification in brand app experience: The moderating effects of the 4Rs of app marketing.

Manes, J. M. (2000). Marketing educativo, gestión estratégica y calidad total: un círculo virtuoso. *Organización y Gestión educativa*, 5, 3-8.

Macías, V, Z., Rodríguez, H., y Mendoza, M, M. (2019). Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: Sogamoso-Colombia. *Revista Espacios*, 40, (12), 12-23.

Mari, H. (2015). Estudio del aspecto motivador de la gamificación de los ejercicios de matemáticas y lengua castellana en el primer ciclo de primaria del "colegio bilingüe la devesa carlet".

Mesonero, A. (1995). *Psicología del desarrollo y de la educación en la edad escolar*. Madrid: Textos Universitarios Ediuno.

Nassif, R., Rama G, W., Tedesco J. (1984). *El sistema educativo en América Latina*. Buenos Aires: Editorial Kapelusz S.A.

OECD (2016), Revisión de políticas nacionales de educación. La educación en Colombia. *Ministerio de Educación Nacional*.

Ortiz, A, M., Jordan, J., Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión.

Oliva, H., (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario,(44), 30-46.

Payne, A., Storbacka, K., & Frow, P., ( 2008). Managing the co-creation of value, (36), 83-96.

Pérez, A. (2019). Dinero. *¿Por qué la calidad de la educación en Colombia no es buena?*  
Recuperado De:  
<https://www.dinero.com/opinion/columnistas/articulo/por-que-la-calidad-de-la-educacion-en-colombia-no-es-buena-por-angel-perez-martinez/268998>.

Pérez-de-Guzmán, V., Muñoz, L. V. A., & Vergara, M. V. (2011). Resolución de conflictos en las aulas: un análisis desde la Investigación-Acción. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, (18), 99-114.

Pérez J, y Gardey, A. (2009). Definición de Confianza. *Recuperado de:*  
<https://definicion.de/confianza/>

Pérez, J y Gardey, A. (2015). Definición de Alegría. *Recuperado de:*  
<https://definicion.de/alegria/>

Pérez, J, y Gardey, A. (20017). Definición de enojo.*Recuperado de:*  
<https://definicion.de/enojo/>

Pérez, J. (2014). Definición de Sorpresa. *Recuperado de:* <https://definicion.de/sorpresa/>

Pérez J, y Merino, M. (2008). Definición de Miedo. *Recuperado de:*  
<https://definicion.de/miedo/>

Quesada, F. B. C., & Ruiz, L. G. (2007). Las implicaciones estratégicas del marketing relacional: fidelización y mercados ampliados. *Anuario jurídico y económico escurialense*, (40), 543-568.

Rodríguez, F., Santiago, R. (2015). Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula.

Rodríguez, P. J. P., Bermeo, J. A. P., & García, D. L. (2020). Aplicación de la gamificación en la mejora de las habilidades motoras básicas en el aula de educación física. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (427), 47-53

Renobel S, V., y García G, F. (2016). Gamificación en la educación: Reinventando la rueda. *Recuperado de: <http://dimglobal.net/revistaDIM34/docs/DIMAP34gamificacion.pdf>*.

Ramírez (2014). Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. *Alfaomega*. España.

Rubio, F. (2020). 51 de cada 100 niños no tienen la secundaria completa. *World Vision*.

Ruizalba R, J, L., Navarro, F., & Jiménez A, S. (2013). Gamificación como estrategia de marketing interno. *Intangible capital*, 9, (4), 1113-1144.

Sánchez, J, H. (2002). Integración Curricular de las TICs: Conceptos e Ideas. Santiago: Universidad de Chile.

Salzmann, N, E. (2007). ¡No saber es formidable! Modelo educativo Etievan. *A.C. Editorial Ganesha*.

Schlagenhauser y Amberg (2014). Psychology theories in gamification: A review of information systems literature. In *European, Mediterranean and Middle Eastern Conference on Information Systems*.

Siverio, M. A. y García, M. D. (2007). Autopercepción de adaptación y tristeza en la adolescencia: La influencia del género. *Anales de Psicología*, 23, 41-48.

Tamayo V, L. (2007). Tendencias de la pedagogía en Colombia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 1, (3), 65-76.

Turienzo, R. (2016). El pequeño libro de la motivación. *Editorial Alienta*.

Universidad del Norte (2019). ¿Por qué la calidad de la educación no es buena?. *Uninorte*.

Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. (295), 72-79.

Villar, R. (1995). El programa Escuela nueva en Colombia. *Revista Educación y Pedagogía*, 7, (14-15), 357-382.

## 10. ANEXOS

### Sesión 1. *Actividad ¿Quién soy yo?*



### Sesión 3. *Acompañamiento - Proyecto de Vida.*



**Sesión 4. Identificación de conflictos.**





