SCIENTIA UNIVERSALIS JOURNAL Vol. 1. No. 2, 2024, Pages 138-142.
https://www.claustrogomez.org/scientiajournal

EDUCATIONAL INNOVATION, GAMIFICATION AND GAME-BASED LEARNING © 2024 by Eliza Idalia Marecheau Springer is licensed under CC BY-SA 4.0

ENSAYO ARGUMENTATIVO / ARGUMENTATIVE REHEARSAL

INNOVACIÓN EDUCATIVA GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS.

EDUCATIONAL INNOVATION GAMIFICATION AND GAME-BASED LEARNING.

Eliza Idalia Marecheau Springer, Panamá.*

Centro de Investigación y Formación Continua del Claustro Gómez (CIFOC), Panamá

Article history:
Received November 01, 2024
Received in revised from November 01, 2024
Accepted November 30, 2024
Available online November 30, 2024

Corresponding author:
Diplomado en Innovación Educativa - Eliza Idalia Marecheau Springer

Electronic mail address:
academica@claustrogomez.org
ORCID: https://orcid.org/0009-0001-1490-4073

Author history:
La autora es profesional de Educación quien estudió el Diplomado en Innovación Educativa en el Centro de Investigación y Formación Continua del Claustro Gómez (CIFOC).

R E S U M E N

La gamificación y el aprendizaje basado en juegos son metodologías activas que convierten al estudiante en protagonista de su aprendizaje, con el docente como guía. Estas estrategias innovadoras mejoran el proceso educativo y motivan a los estudiantes al hacerlo más interactivo y atractivo. La gamificación integra elementos de juegos en el entorno educativo para aumentar la motivación, mientras que el aprendizaje basado en juegos utiliza juegos específicos para reforzar conceptos y habilidades. Sin embargo, su implementación debe ser cuidadosa, ya que pueden distraer de los objetivos educativos y generar desigualdades entre los estudiantes.

Palabras clave: *Gamificación, Aprendizaje Basado en Juegos, Motivación, Educación Interactiva, Metodologías Activas*

A B S T R A C T

Gamification and game-based learning are active methodologies that turn students into protagonists of their learning, with the teacher acting as a guide. These innovative strategies enhance the educational process and motivate students by making it more interactive and engaging. Gamification incorporates game elements into the educational environment to boost motivation, while game-based learning uses specific games to reinforce concepts and skills. However, their implementation must be carefully managed, as they can distract from educational objectives and create inequalities among students.

Keywords: *Gamification, Game-Based Learning, Motivation, Interactive Education, Active Methodologies.*

INTRODUCCIÓN

La gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos son dos metodologías activas que persiguen un mismo objetivo: convertir al estudiante en protagonista de su aprendizaje con el docente como guía.

La gamificación y el aprendizaje basado en juegos son estrategias innovadoras que han revolucionado la forma en que se enseña y se aprende. Son metodologías que potencian el proceso educativo y motiva a los estudiantes de manera efectiva.

¿Qué es la gamificación?

La gamificación también llamada ludificación, es una estrategia de enseñanza que incorpora elementos de diseño y mecánica de juegos. Implica el diseño de un entorno educativo real o virtual que supone la definición de tareas y actividades usando los principios de los juegos. No es un juego como tal, pero se nutre del diseño de un entorno educativo real o virtual que supone la definición de tareas y actividades usando los principios de los juegos.

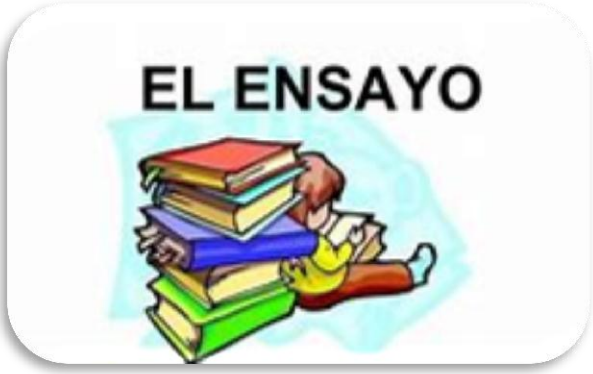
La idea es crear un ambiente didáctico atractivo para para al alumno o alumna y aprovechar la predisposición natural de los estudiantes con actividades lúdicas para mejorar la motivación hacia el aprendizaje, la adquisición de conocimientos, de valores y el desarrollo de competencias en general. La gamificación puede ser usada en todos los niveles educativos, desde preescolar hasta postgrado, además de áreas como la formación e integración laboral.

¿Qué es el aprendizaje basado en juegos?

Este enfoque consiste en la utilización de juegos como medio de instrucción. El maestro toma un material o contenido lúdico en específico como apoyo para reforzar un tema o lección en particular.

Para facilidad de los docentes, casi siempre son juegos que ya existen, pero se han dado casos de

maestros que han inventado los suyos para compartir con sus alumnos.



La gamificación y el aprendizaje basado en juego son enfoques educativos que han ganado popularidad en los últimos años. La gamificación implica la incorporación de elementos de juego en contextos no lúdicos, como la educación, para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Por otro lado, el aprendizaje basado en juego utiliza juegos como herramienta principal para enseñar conceptos y habilidades. Ambos métodos buscan hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo.



Uno de los principales beneficios de la gamificación es que transforma el aprendizaje en una experiencia más interactiva. Al introducir elementos como puntos, niveles y recompensas, los estudiantes pueden ver su progreso de manera tangible. Esto no solo aumenta la motivación, sino que también fomenta la competencia amistosa entre los alumnos, lo que puede llevar a un mayor esfuerzo y dedicación en sus estudios.

El aprendizaje basado en juego, por su parte, permite a los estudiantes experimentar y aplicar lo que han aprendido en un entorno seguro y controlado. Los juegos pueden simular situaciones del mundo real, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades prácticas y a entender mejor los conceptos teóricos. Además, el juego fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, ya que los estudiantes deben resolver problemas y tomar decisiones en tiempo real.



Sin embargo, es importante implementar estas estrategias de manera adecuada. No todos los juegos son efectivos para todos los tipos de aprendizaje, y es crucial seleccionar aquellos que se alineen con los objetivos educativos. Además, los educadores deben ser conscientes de que la gamificación y el aprendizaje basado en juego no son sustitutos de métodos tradicionales, sino complementos que pueden enriquecer la experiencia educativa.

ARGUMENTACIÓN

Una de las principales desventajas de la gamificación es que puede distraer a los estudiantes del contenido educativo real. Al centrarse demasiado en los elementos de juego, como puntos, niveles y recompensas, los estudiantes pueden perder de vista los objetivos de aprendizaje y no profundizar en el material. Esto puede resultar en una comprensión superficial de los temas.

La gamificación puede favorecer a ciertos estudiantes sobre otros. Aquellos que son más competitivos o que tienen más experiencia con videojuegos pueden sobresalir, mientras que otros pueden sentirse desmotivados o excluidos. Esto puede crear un ambiente de aprendizaje desigual, donde algunos estudiantes se benefician más que otros de la metodología.

La gamificación y los aprendizajes basados en juegos han ganado popularidad en entornos educativos y corporativos, pero también presentan desventajas que deben ser consideradas. Una de las principales desventajas es la posibilidad de que los estudiantes se concentren más en los aspectos lúdicos que en el contenido educativo. Esto puede llevar a una superficialidad en el aprendizaje, donde los participantes se enfocan en ganar puntos o recompensas en lugar de comprender profundamente el material.

Otra desventaja es la desigualdad en la participación. No todos los estudiantes tienen las mismas habilidades o motivaciones para participar en actividades gamificadas. Algunos pueden sentirse intimidados o desmotivados si no son tan buenos en los juegos, lo que puede crear un ambiente de aprendizaje desigual. Esto puede resultar en que algunos estudiantes se sientan excluidos o frustrados, afectando su experiencia educativa.

Además, la implementación de la gamificación puede requerir una inversión significativa en tiempo y recursos. Crear un entorno de aprendizaje basado en juegos efectivo puede ser complicado y costoso, lo que puede ser un obstáculo para muchas instituciones educativas.

La falta de formación adecuada para los educadores en el uso de estas herramientas también puede limitar la efectividad de la gamificación en el aula.

Por último, existe el riesgo de que la gamificación se convierta en una moda pasajera. Si las instituciones no evalúan adecuadamente su efectividad y no adaptan sus métodos de enseñanza, pueden terminar abandonando estas estrategias sin haber logrado un impacto significativo en el aprendizaje. Esto puede llevar a una falta de confianza en las metodologías innovadoras y una resistencia al cambio en el futuro.

La gamificación y los aprendizajes basados en juegos pueden ofrecer beneficios significativos, es crucial abordar sus desventajas para garantizar que se utilicen de manera efectiva y equitativa en el proceso educativo.





En conclusión, la gamificación y el aprendizaje basado en juego ofrecen oportunidades emocionantes para mejorar la educación. Al hacer que el aprendizaje sea más atractivo y relevante, estos enfoques pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades valiosas y a mantener su interés en el proceso educativo. Con la implementación adecuada, pueden transformar la forma en que se enseña y se aprende en las aulas de todo el mundo.

Citas y Referencias

- VALDERRAMA, Beatriz. Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar Capital Humano, Madrid, 2015.
- Cornellà Canals, P. y Estebanell Minguell, M. (2018). GaMoodlification: Moodle al servicio de la gamificación del aprendizaje. Campus Virtuales.

CIFOC
CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y FORMACIÓN CONTINUA DEL CLAUSTRO GÓMEZ

At the Center for Research and Continuing Education of Claustro Gómez, our commitment is to keep professionals and students in training updated in this constantly evolving field.

If you are interested in becoming part of our community and accessing exclusive benefits, the first step is to obtain your membership. Join us and stay up to date with the latest advances in health education.

SCAN ME