

Gamificación como estrategia didáctica para el fomento de la creatividad en el aula

Gamification as a didactic strategy to promote creativity in the classroom

Melissa Lezama Martinez, Geriluz Baldovino Barrios, Ana Gonzalez Torregroza
Universidad del Atlántico, Colombia

RESUMEN

Objetivo: La gamificación como estrategia didáctica es un reto que debe asumir el profesorado de hoy. Este trabajo tiene como finalidad analizar el impacto que ha tenido la gamificación en los entornos educativos y los aspectos que la constituyen, en relación con el desarrollo de la creatividad para fortalecer en el alumnado aprendizajes valiosos para sus vidas, a la vez, que se les siembra el interés y la motivación por aprender por sí solos. Método: Se realizó una revisión bibliográfica en las siguientes bases de datos: Dialnet, Google académico y Redalyc en el idioma español entre los años 2014 hasta el 2022. A la hora de realizar la búsqueda de documentos no se restringió por el tipo de estudio o ciudad. Solo se tuvo en cuenta que estuvieran directamente relacionados con la educación. Resultados: Para la revisión de la literatura se escogieron 20 documentos. De los cuales 13 fueron artículos y los otros 7 fueron tesis de grado. La mayoría de estas literaturas escogidas trabajaron bajo el enfoque cualitativo, y España fue uno de los lugares de donde más se recolectaron trabajos en torno al tema. Los resultados demuestran la trascendencia del juego en la planeación, organización e implementación de una clase gamificada. Se comprueba el auge y la relevancia que está teniendo la aplicación de esta estrategia didáctica en las escuelas. Conclusiones: Las aulas que están innovando con la gamificación se les está haciendo notorio todas las habilidades, capacidades y destrezas que tanto estudiantes como docentes van adquiriendo durante el proceso. No cabe duda, que es el docente quien tiene la responsabilidad de reflexionar, coordinar y ejecutar un buen proceso de enseñanza, haciendo posible el desengranaje de los conocimientos y experiencias para formar aprendizajes significativos. El docente de este siglo amerita tener un pensamiento novedoso, divergente, creativo, reflexivo y crítico ante las situaciones presentadas en el aula. Aun así, también se contempla que muchos maestros no se han sumado a la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje provocando que se siga reproduciendo el modelo tradicional, que si bien, no es malo, para este siglo no es prometedor.

Palabras claves: gamificación, creatividad, motivación, juego.

ABSTRACT

Objective: Gamification as a teaching strategy is a challenge that today's teachers must take on. The purpose of this work is to analyze the impact that gamification has had in educational environments and the aspects that constitute it, in relation to the development of creativity to strengthen valuable learning for their lives in students, at the same time, sows interest and motivation to learn on their own. Method: A bibliographic review was carried out in the following databases: Dialnet, Google academic and Redalyc in the Spanish language between the years 2014 to 2022. When searching for documents, it was not restricted by the type of study or city. Only those directly related to education were

taken into account. Results: For the literature review, 20 documents were chosen. Of which 13 were articles and the other 7 were degree theses. Most of these selected literatures worked under the qualitative approach, and Spain was one of the places from which most works on the topic were collected. The results demonstrate the importance of the game in the planning, organization and implementation of a gamified class. The rise and relevance that the application of this didactic strategy in schools is having is confirmed. Conclusions: The classrooms that are innovating with gamification are becoming aware of all the skills, abilities and skills that both students and teachers are acquiring during the process. There is no doubt that it is the teacher who has the responsibility of reflecting, coordinating and executing a good teaching process, making it possible to disseminate knowledge and experiences to form meaningful learning. The teacher of this century deserves to have innovative, divergent, creative, reflective and critical thinking in the situations presented in the classroom. Even so, it is also seen that many teachers have not joined the transformation of the teaching-learning process, causing the traditional model to continue to be reproduced, which, although not bad, is not promising for this century.

Keywords: gamification, creativity, motivation, game.

INTRODUCCIÓN

El proceso de enseñanza-aprendizaje ha ameritado de una transformación, y esto debido a que, se necesita que los estudiantes desarrollen aprendizajes significativos que les ayuden a desenvolverse en el medio en el que se encuentran. El modelo tradicional ha sido un limitante para el desarrollo de habilidades creativas en el alumnado, por lo que, el docente de hoy en día necesitará reestructurar su pensamiento por uno más crítico y reflexivo que lleve a formar personas autónomas, libres, capaces de decidir y actuar bajo sus propios ideales y concepciones.

De ahí, como menciona el autor (Gamboa et al., 2020):

La responsabilidad del maestro se amplifica cuanto más se comprende la complejidad de la enseñanza, y el ser creativo del aprendiz corre el riesgo de no ser despertado si la enseñanza de saberes se hace mecánicamente adormeciendo por ende el primer interés natural por el conocimiento del aprendiz (p.11).

Esta revisión bibliográfica tiene como objetivo analizar desde diferentes literaturas el impacto que ha tenido la Gamificación en el desarrollo de la creatividad en las aulas de clases y los distintos aspectos que la constituyen.

Hoy el que el estudiante tenga un papel pasivo no cumple con las expectativas que la educación busca alcanzar y desarrollar en el alumno. La falta de motivación, de autonomía, de creatividad, de pensamiento crítico, reflexivo y divergentes son unas de las principales problemáticas que preocupan a los educadores. Cordova (2020) señala que “La motivación es parte importante y fundamental de la enseñanza, ya que de esta manera los niños podrán estar más prestos a observar, a escuchar la clase impuesta por el maestro, además podrán tener una mejor atención - concentración” (p.42), el hecho de que no se desarrolle en los niños está afectando sus procesos de aprendizajes.

A raíz de esto, se han realizado un sinnúmero de investigaciones en torno a estrategias didácticas que solventen o mejoren las dificultades ya antes mencionadas. Este artículo se enfocará en la Gamificación como estrategia didáctica para el fomento de la creatividad en el aula. El docente juega un papel fundamental, y es que, como dice (Gamboa et al., 2020):

Se hace primordial la necesidad de examinar cada acto que intente enseñar, y es deber crear alternativas viables y aplicables para enseñar cada vez mejor, cada vez más consciente de la responsabilidad que implica orientar, enseñar a aprender en busca de la emoción de saber que puede saber y el despertar del interés natural por aprender, la búsqueda de su propia creatividad hacia el mundo que lo rodea, facultad que el maestro debe tener despierta para enseñar (p.11).

En efecto, la gamificación resulta ser una alternativa prometedora para despertar la curiosidad, exploración e interés del estudiantado, Recalde (2021) resalta cómo la gamificación puede llegar a estimular el deseo de formarse, de jugar sanamente, de compartir y aprender con el otro, de disfrutar el proceso de enseñanza-aprendizaje y demás. De modo que, permitan alcanzar las metas propuestas en el currículo, que lleven a su vez a potenciar diversas habilidades (p.26).

La sociedad necesita de personas que tengan habilidades de resolución de conflictos, propongan nuevas ideas y sean agentes activos en su medio, para ello, la educación debe formar a personas altamente creativas y competentes.

De allí que, como dice (Gamboa et al., 2020):

La creatividad debe hacer parte de todo proceso educativo, no como materia, o forma de enseñar o aprender, mucho menos como un acontecimiento esporádico y de escasa manifestación, la creatividad debe hacer parte intrínseca de todo proceso formativo en tanto

que le es propia y utilizable a cada individuo y como un objetivo del maestro para con su aprendizaje (p.12).

No cabe duda, entonces, como dice (Arias et al., 2019) que “El camino real hacia el desarrollo de la creatividad es la gamificación, la lúdica, la recreación, el buen uso de la pedagogía y herramientas tecnológicas, la libertad de pensamiento, y la vida misma” (p.9). Se puede decir entonces, que la creatividad es indispensable en nuestra vida diaria, pues nos ayuda a manejar diversas situaciones desde diferentes perspectivas. Dicho esto, se evidencia la influencia de la gamificación en la planeación que realiza el maestro, pues, como comenta (Ferrer et al., 2018) “la praxis del docente orientador lograría encaminar la motivación de acciones para aprender y socializar con emoción, partiendo del juego como influencia directa en los mecanismos básicos para desarrollar el cerebro emocional y cognitivo a la vez” (p.13). Se sabe que no hay aprendizaje sin emoción por lo que, las actuales generaciones necesitan de docentes innovadores que se interesen por continuamente estar actualizado para hacer de su práctica un proceso más ameno, atractivo y lúdico para los estudiantes.

La Gamificación es una estrategia altamente efectiva si se sabe dar buen uso de ella, pues aporta un abanico de posibilidades para trabajar en las aulas. Además de los beneficios que le brinda tanto a docentes como estudiantes. Foncubierta & Rodríguez (2014) mencionan algunos factores que se desarrollan durante una experiencia gamificada, entre las cuales están: La cooperación, la curiosidad, el autoconocimiento, la motivación, la competencia sana, la autonomía, la tolerancia al error, el aprendizaje por descubrimiento, la retroalimentación inmediata, mediante elementos de juegos como: retos, avatar, tablas de resultados, puntos, barra de progresos, etc (p.4).

Así mismo, Liberio (2019) cita a la Universidad de Valparaíso (2017), quien menciona otros beneficios “Brinda retroalimentación a los estudiantes;

Otorga información al docente; Estimula la relación entre compañeros; Proporciona momentos para el aprendizaje activo; Los aprendizajes de los estudiantes son mejorados; Motiva a los estudiantes para que participen de forma activa en el aula” (p.3)

Con respecto a esto, Mosquera & Londoño (2022) mencionan: “Esto favorece la realidad del aula de clase, en virtud de elevar la capacidad de gestión de las tecnologías para obtener resultados satisfactorios en el aprendizaje y experiencias de calidad” (p.8) No cabe duda, que apostarle al estímulo de la creatividad ayudará a los niños no solo en su desarrollo cognitivo, sino como afirma (Bowen et al., 2022) “también para su desarrollo integral, la creatividad es la que les permite de una u otra forma a ser independientes en su forma de pensar, a asimilar todas las situaciones que viven día a día y a que puedan razonar” (p.7).

Vivir ajeno a los cambios extremos que el mundo está teniendo, es vivir con los ojos vendados y los oídos tapados, ignorando y desaprovechando las riquezas que el cambio y los avances están trayendo consigo.

MÉTODO

Para la revisión bibliográfica del tema “Gamificación como estrategia didáctica para el fomento de la creatividad en el aula” se revisó y analizó documentos en torno a ella. Con el objetivo de analizar el impacto que ha tenido la gamificación en los entornos educativos y los aspectos que la constituyen se realizó la búsqueda en las siguientes bases de datos: Dialnet, Google académico y Redalyc en el idioma español entre los años 2014 hasta el 2022. A la hora de realizar la búsqueda de documentos no se restringió por el tipo de estudio o ciudad. Solo se tuvo en cuenta que estuviera directamente relacionado con la educación.

Las búsquedas se realizaron en torno a: “Gamificación en el aula” “Gamificación como estrategia didáctica para el fomento de la

creatividad” “Beneficios de la gamificación en el aula” “Creatividad y gamificación” “Beneficios de la gamificación a nivel cerebral” “Conceptualización de la gamificación” Conceptualización de la creatividad” “El juego como estrategia didáctica” “relación entre gamificación y creatividad” “Desarrollo de la creatividad en el aula”.

Los documentos se seleccionaron con base a los siguientes criterios: 1) Los estudios estuviesen entre el rango temporal de 10 años desde 2014 al 2022; 2) Que tuvieran relación directa con la gamificación y la creatividad en el aula; 3) Que aportaran información relevante para alcanzar el objetivo propuesto; 4) que procediesen de repositorios, revistas de investigación, editoriales, bases de datos ya mencionadas; y 4) Que estuviesen escritos en idioma español.

Se encontraron 50 documentos, de estos se leyeron abstracts, conclusiones y en otros casos artículos completos, se descartaron 27 debido a que, no aportaron suficiente información o simplemente no estaban relacionados con educación. Además, se excluyeron 3 porque el documento no contaba con título, fecha o autores; finalmente se tomaron 20 documentos entre los cuales están: tesis de grados, artículos científicos y libros.

RESULTADOS

A continuación, se presenta la tabla 1, donde se muestra información relevante acerca de las 20 literaturas escogidas para esta revisión bibliográfica, se tuvieron en cuenta datos como: país, título, autor y año de publicación, el tipo de estudio y diseño metodológico.

TABLA 1

País	Título	Autor Y Año	Tipo De Estudio	Diseño Metodológico
Colombia	La gamificación y la creatividad en el proceso de aprendizaje.	Arias Cortes, B.P. Castro Moreno, M, Gamboa Caicedo, G.E. (2019)	Artículo científico	Enfoque Cualitativo
	La gamificación como estrategia para la promoción del aprendizaje creativo en estudiantes de básica primaria.	Mosquera, D. M. I. Londoño, P. L. D. (2022)	Artículo científico	Enfoque Cuantitativo
Ecuador	La gamificación en el desarrollo de la creatividad en los niños de preparatoria.	Bowen, R. A. C., Cedeño, R. M. M., Moreira, L. F. V., Párraga, M. M. E., Roldan, B. M. A., Barcia, B. M. F (2022)	Artículo científico	Enfoque Cualitativo
	Estrategia para promover la creatividad en los estudiantes de 3er año de básica.	Bustamante González, M. M. (2021)	Trabajo de titulación para título de magister	Enfoque Cualitativo
	El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial	Liberio Ambuisaca, X. P. (2019)	Artículo de revisión teórica	Enfoque Cualitativo
	Gamificación como técnica de aprendizaje en la estimulación de las inteligencias múltiples en el nivel de Inicial II	Recalde Drouet, E. M. (2021)	Trabajo de investigación para título de magister	Enfoque cualitativo

España	Gamificación y habilidades blandas en niños de preescolar: Una revisión sistemática	Alegre Mendoza, S. B. A. & Bujaico Felix, J. C. (2021)	Tesis Para Obtener El Título Profesional.	Enfoque Cualitativo
	Gamificación en el entorno educativo.	Aris Redo, N. & Orcos, L. (2018)	Artículo de revisión de literatura.	Enfoque Cualitativo
	La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática.	Córdova Amache, J. C. (2020)	Tesis para obtener el Título Profesional.	Enfoque Cualitativo
	Gamificación en el aula Motivación y adquisición de conocimientos	Dabán Guzmán, E; Puerta García, A; Dabán Guzmán, A (2017)	Artículo.	No especificado
	La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	García-Casau, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A., & Cara-Muñoz, M.M. (2020)	Artículo científico	Enfoque Cualitativo
	Bondades de La Gamificación en el Marco Educativo	Flores Polán, M. G. (2021)	Artículo Científico dentro del libro Metodologías Activas Con Tic En La Educación	Enfoque Cualitativo-Cuantitativo
	Gamificación en educación. Una propuesta educativa gamificada para fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples.	Medrano Y. R. (2020)	Trabajo de grado para optar al título de Maestro de Educación Infantil	Enfoque Cualitativo
	Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión	Ortiz Colón, A. M., Jordan, J., Agredal, M. (2017)	Artículo de Revisión Teórica	Enfoque Cualitativo
	La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias	Valero Martínez, J. (2018)	Tesis para obtención de grado	Enfoque Cualitativo
México	Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula	Zepeda - Hernández, S; Abascal - Mena, R; López - Ornelas, E (2016)	Artículo Científico	Enfoque Cualitativo
	Gamificar el Aula como Estrategia para Fomentar Habilidades Socioemocionales	Aranda, M., & Caldera, J. (2018)	Artículo de revisión dentro de la revista Educ@rmos	Enfoque Cualitativo
Perú	Revisión sistemática del avance de los estudios en creatividad infantil	Galan Jacinto, R. F. (2021)	Tesis para obtener el Título Profesional.	Enfoque Cualitativo
Venezuela	Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo	Gamboa Caicedo, G. E. Porras Álvarez, J., & Moraima Campos, M (2020)	Artículo Científico	Enfoque Cualitativo
	La Gamificación desde una Reflexión Teórica como Recurso Estratégico en la Educación.	Godoy, M. E (2019)	Artículo de Reflexión Teórica	Enfoque Cualitativo

Fuente: Elaboración propia (2023)

Luego de lo descrito en la tabla 1, se pudo encontrar que el 85% de las literaturas revisadas trabajaron bajo el diseño de enfoque cualitativo, un 5% lo hizo bajo el enfoque cualitativo-cuantitativo, el otro 5% bajo un enfoque cuantitativo y un 5% no especificado. El 40% de los estudios provienen de España, el 25% de Ecuador, el 30% entre Colombia, Venezuela y México, y un 5% de Perú.

Como resultado de la revisión surgieron las siguientes categorías:

Modelo tradicional: Un limitante de la creatividad

El siglo XXI demanda de docentes cualificados que puedan responder a las nuevas generaciones, debido a que, las estrategias que antes se utilizaron, si bien sirvieron para dicho tiempo, hoy el mundo se encuentra en otro, por lo que su uso nuevamente se vuelve obsoleto. Ahora bien, los docentes que no quieren salir de su zona de confort y siguen las metodologías tradicionales no ayudarán al desarrollo de las habilidades que requiere el ciudadano para desempeñarse en esta nueva sociedad. Dentro de la literatura estudiada se encontraron autores que comentaban acerca del tema.

En cuanto a esto, (Zepeda et al., 2016) señala:

Los docentes que actualmente usan el método tradicional de enseñanza centrado en el profesor, están teniendo diversas dificultades con las nuevas generaciones de estudiantes. Se requieren nuevos métodos de aprendizaje que permitan enfocar a los estudiantes hacia actitudes más positivas en su aprendizaje (p.2).

Aunado a lo anterior, Bustamante (2021) sugiere:

Es necesario el diseño de un manual de estrategias gamificadas que permitan el desarrollo de la creatividad, porque se evidenció que estrategias aplicadas por los docentes se centran en la memorización, la repetición de actividades o la replicación de ciertos

esquemas o modelos prediseñados. De esta manera se espera contribuir con un cambio de paradigma, del tradicional al constructivista con la incorporación de la gamificación (p.104).

Y es que, el fomentar la creatividad en esta época permite que los ciudadanos desarrollen habilidades sociales, comunicativas, emocionales, críticas y reflexivas las cuales son fundamentales para convivir en sociedad. Llevando esto, a que los procesos de enseñanza-aprendizaje estén contextualizados, y por ende, aporten un valor agregado a cada persona.

Importancia de utilizar la gamificación

La gamificación ha tomado auge en los últimos años, y es que, resulta ser una estrategia innovadora y efectiva que permite tanto a docentes como estudiantes desarrollar una serie de habilidades las cuales resultan importantes para su pleno desarrollo íntegro. Diversos autores se han pronunciado acerca de la importancia que esta lleva consigo en los espacios educativos, entre ellos:

(Bowen et al., 2022) quien afirma que “La gamificación es muy importante para la educación, más aún en los niños de preparatoria, ya que, se torna indispensable que ellos desarrollen su creatividad mediante el juego-trabajo, aquel que permite aprender jugando” (p.14). En relación con esta afirmación Flores (2021) comenta “La gamificación produce y crea experiencias, crea sentimientos de dominio y autonomía en las personas dando lugar a un considerable cambio del comportamiento en éstas” (p.1081).

De allí que, el uso de estas estrategias didácticas como resalta Medrano (2020) “pueden resultar de gran ayuda para incrementar el nivel de motivación de nuestros alumnos/as y con ello conseguir que se impliquen de lleno con los aprendizajes que queremos transmitirles” (p.81). Cordova (2020) por su parte, destaca los beneficios de la gamificación, con base a esto opina “genera en los niños una mayor motivación, despertando el interés y placer

hacia la actividad planteada por los maestros” (p.47).

Beneficios y Retos del uso de la Gamificación en el aula

Al respecto de esta categoría, se encontró que algunos autores resaltan los beneficios que tiene el uso de la gamificación en los niños, entre ellos: Valero (2018) quien asegura como “la gamificación produce una motivación extra en el alumno para afrontar una actividad.” (p.39). Complementando esta idea, con la de Alegre & Bujaico (2021) quien resalta:

Los niños que utilizan la gamificación como método de aprendizaje tienen más desarrolladas sus habilidades blandas, como la empatía, comunicación, creatividad, trabajo en equipo y con muchas ganas de participar en su clase, por ello es importante fortalecerlo desde temprana edad. (p.29).

(Dabán et al., 2017) expone el que los docentes entiendan que el aplicar la gamificación puede resultar efectivo será clave para que propongan estrategias que hagan que los estudiantes se relacionen de lleno con las diversas áreas del conocimiento, sirviendo esto como práctica para su proceso evaluativo (p.2).

No obstante, se exponen los riesgos del mal manejo de esta, con base a esto Godoy (2019) señala:

La educación gamificada se constituye como una herramienta didáctica motivadora en la práctica educativa. Aun así, tener presente que, el mal uso o el abuso de la aplicación web o móvil, puede desencadenar una adicción a la tecnología, desmereciendo el verdadero objetivo que es el aprendizaje académico (p.7).

Juego y Gamificación

El juego y la gamificación no pueden ser considerados de igual manera, sus características difieren, de acuerdo con (Ortiz et al., 2017):

Gamificar es una actividad más compleja que aplicar un juego. Es necesaria una profunda reflexión sobre los objetivos que se quieren alcanzar: una vez determinados, se establecerán las normas que regirán el proceso. Por lo que llevar a cabo un proyecto de gamificación requiere una profunda planificación y puede encontrarse en ocasiones con resistencias a su implantación (p.13).

Con base a esto (García et al., 2020) opina “Este tipo de metodología va más allá de introducir un juego aislado, es cambiar la dinámica de la clase para que en todo momento se usen mecánicas y dinámicas de juegos”(p.8). La gamificación siempre, como menciona Recalde (2021) “permitirá la participación activa de los niños para la construcción de su aprendizaje y el desarrollo de habilidades y destrezas relacionadas con el área cognitiva” (p.81).

Indiscutiblemente los elementos que proporciona el juego a la gamificación son pilares que ayudan a su éxito en el entorno escolar, por lo que, aplicar esto en la infancia es brutal por sus múltiples usos y beneficios, tal como Galan (2021) lo plantea:

El juego en niños preescolares impulsa el incremento psicomotriz, al igual que la creatividad, imaginación y expresión de emociones es por eso que es importante que se promueva desde temprana edad para el progreso personal ya que el juego son formas de crear, conocer, de conceptualizar y aprender (p.9).

El papel del docente en el uso de la gamificación

Los docentes son uno de los principales actores que prevén el éxito o fracaso del proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que, poseen una gran responsabilidad en cada decisión y acción que ejercen para que se lleve a cabo dicho proceso educacional. La verdad es que hoy se evidencia lo propuesto por Mosquera & Londoño (2022):

Los procesos del aprendizaje creativo son gestionados por los docentes de una manera debilitada, por lo que no se cumplen en la educación básica primaria la transformación, la problematización ni la generación de información, quedando estancadas las iniciativas creativas de los estudiantes sometidos a metodologías repetitivas y rutinarias que derivan aprendizajes mecánicos y la reproducción del conocimiento, dificultando el logro de las metas educativas (p.19).

Gamificación y fomento de la creatividad

La creatividad para (Arias et al., 2019) “es la ciencia del vivir activo en todo su proceso familiar, social y educativo, de ahí la importancia de que el papel del docente sea la innovación como eje principal de su titulación al formarse como profesional en educación” (p.17).

La gamificación resulta ser un eje primordial para el fomento y desarrollo de la creatividad, pues contiene elementos que hacen que los estudiantes propongan nuevas ideas, resuelvan problemas, desarrollen estrategias y reflexionen sobre diversos modos de actuar de manera ingeniosa y pro-activa. Desde esta perspectiva Aris & Orcos (2018) determinan que “Esta metodología constituye en sí misma una de las propuestas más idóneas para potenciar la creatividad y el talento en las aulas (p.1087). Es por ello que el docente necesita ser novedoso en su aula, en torno a la planificación, los recursos, las estrategias que usa para que pueda desarrollar todas estas habilidades en su estudiantado, a la vez que responda a sus necesidades e intereses.

Resultados de las aulas luego de una experiencia gamificada

Hay un aspecto que no debe faltar al momento de la formación de los infantes, y es lo que manifiesta Aranda & Caldera (2018):

Dentro del sistema educativo actual, es importante que se trabaje en el desarrollo

de habilidades socioemocionales y que una buena manera de hacerlo, es mediante el empleo de aulas gamificadas, las cuales tienen como fundamento principal, influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la formación integral de los estudiantes (p.29).

Después de algunas experiencias gamificadas en el aula algunos autores concluyeron lo siguiente: (Parra et al., 2020):

Se defiende el uso de la gamificación como metodología educativa, ya que, como demuestra nuestro estudio, se obtienen diferentes beneficios muy provechosos, por ejemplo: presentar altos niveles de motivación en alumnos y docentes, así como de activación y fomento de la creatividad. Esta metodología permite trabajar estas variables y obtener unos niveles de desarrollo de las mismas, que serían difícilmente alcanzables con metodologías tradicionales (p.11).

Aunado a lo anterior, Alegre & Bujaico (2021) también concluyeron:

Los niños que utilizan la gamificación como método de aprendizaje tienen más desarrolladas sus habilidades blandas, como la empatía, comunicación, creatividad, trabajo en equipo y con muchas ganas de participar en su clase, por ello es importante fortalecerlo desde temprana edad (p.7).

De ahí, que como resalta Aris & Orcos (2018) “el uso de la gamificación puede ser el motor que impulse una verdadera transformación en el sistema educativo” (p.1091).

DISCUSIÓN

Villada (2016) contempla:

Optimizar el proceso de aprendizaje es quizá el desafío más importante que enfrenta la educación formal. Facilitar que los estudiantes en distintos momentos evolutivos puedan

adquirir, utilizar y transformar el conocimiento acumulado de la humanidad, es la tarea más importante a la que se enfrenta un maestro, una institución educativa, un sistema de formación y una nación interesada en la educación de los individuos (p.3).

Ahora bien, la verdad es que, la predominancia de las escuelas tradicionales en nuestros días aún es muy marcada, lo que ha llevado a que, la formación de los niños se limite a recibir órdenes, seguir instrucciones, memorizar información, repetir patrones y demás que solo hacen del discente un ser que no es capaz de pensar, imaginar, actuar, elegir, razonar, proponer, crear y decidir por sí solo. Por eso, se hace necesario que se implementen nuevas estrategias didácticas. Con respecto a esto, (Gamboa et al., 2020) propone la gamificación como forma educativa que descubre un sin número de posibilidades que permite que la enseñanza tradicional se restructure y transforme (p.3).

La puesta en práctica de la gamificación tiene un alto valor en el desarrollo de las aulas de clases. Aranda & Caldera (2018) mencionan que:

El uso de estrategias de gamificación como herramientas de aprendizaje parece ser entonces un enfoque prometedor que permitirá el desarrollo de destrezas para enseñar y reforzar no sólo conocimientos, sino también propiciar el fomento de habilidades socioemocionales como el autoconocimiento, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación. Concretamente, la gamificación tiene el poder de motivar; ya que utiliza una amplia serie de mecanismos de juego para incentivar a los estudiantes a participar y sobre todo construir su aprendizaje no solo académico sino también personal. (p. 43).

No cabe duda de la gran labor y responsabilidad que tiene el docente en las aulas de clases para dinamizar cada una de los procesos que allí se llevan a cabo, pues es el que se encarga de planear, organizar y hacer posible el proceso de

enseñanza-aprendizaje, mediante la aplicación de diversas estrategias, herramientas, recursos y metodologías de forma novedosa.

La realidad que se ve es como lo describe Mosquera & londoño (2022):

Los procesos del aprendizaje creativo son gestionados por los docentes de una manera debilitada, por lo que no se cumplen en la educación básica primaria la transformación, la problematización ni la generación de información, quedando estancadas las iniciativas creativas de los estudiantes sometidos a metodologías repetitivas y rutinarias que derivan aprendizajes mecánicos y la reproducción del conocimiento, dificultando el logro de las metas educativas (p.19).

Mostrando esto, que una cosa es el ideal que se espera de los profesores, y otra lo que realmente sucede en las aulas de clases. Ya no es una opción el que el docente quiera o se anime a reestructurar o cambiar su práctica, es una necesidad del siglo presente, tal como lo propone Flores (2021) “La labor del docente, a la vanguardia de la técnica, ha de centrarse en la búsqueda efectiva de métodos, técnicas y/o enfoques encaminados a la enseñanza de los estudiantes, fomentando su motivación y compromiso para implementar un aprendizaje activo” (p.1080).

CONCLUSIÓN

Luego de realizar una revisión de la literatura en torno al tema, se pudo llegar a la reflexión de que las aulas necesitan de una transformación en cómo se imparten las clases, los docentes requieren de nuevas estrategias didácticas que apoyen el proceso educativo para que se den procesos significativos y de utilidad para el estudiantado. La gamificación resulta ir a la vanguardia de esta era que avanza de forma vertiginosa junto con la tecnología y las nuevas concepciones en educación.

Con base a esto, Mosquera y londoño (2022) mencionan:

Resulta importante profundizar propuestas pedagógicas importantes surgidas en el marco de la educación necesaria para el siglo XXI, como es el caso de la gamificación que incorpora la lúdica considerada aspecto esencial en los procesos de enseñanza y aprendizaje, además de una visión que resalta la creatividad como componente fundamental en la construcción de los aprendizajes. Ambos enfoques, incluyen un conjunto de conceptos, técnicas y procedimientos que merecen ser abordados mediante la reflexión, a fin de comprenderlos y auspiciar su incorporación en las prácticas desarrolladas en el nivel de educación básica primaria (p.4).

(Gamboa et al., 2020) “La gamificación y la creatividad son parte inherente en la vida del hombre y, por tanto, es una necesidad sentida para subsistir y convivir con fraternidad y comunicación” (p. 13). De allí que, se pronuncie la urgencia de los nuevos cambios que si o si deben darse, en torno a esto Aranda & Caldera (2018) comentan:

Es por esta razón que la innovación educativa no puede esperar y los docentes requieren ya, reinventar sus dinámicas de enseñanza-aprendizaje. Un buen ejemplo de ello es la utilización de estrategias como la gamificación, la cual hace referencia a la implementación de elementos del juego dentro de un ambiente de aprendizaje, lo cual pretende además obtener mejores resultados académicos, un aprendizaje más eficaz, mejor resolución de problemas, mayor motivación intrínseca, alumnos más responsables y una cultura de la escuela más positiva (p.63).

En definitiva, como lo propone (Gamboa et al., 2020) “La conjunción de las herramientas de gamificación y la creatividad lúdica están perfectamente destinadas a hacer parte de la reestructuración de la forma de educar” (p. 13).

Todos los docentes necesitan comprender su labor, el compromiso y la responsabilidad que poseen, pues son ellos los que introducen los cambios

beneficiosos en el aula, de modo que, son los que necesitan estar actualizados de todos los cambios y avances que en el mundo por segundo ocurren, y adaptarlos a los diferentes contextos, intereses y diversidades que yacen en el aula a fin de dar una educación de calidad a todo el alumnado.

El docente se va a enfrentar a dificultades a la hora de enseñar a las nuevas generaciones, por lo que, la gamificación entra a jugar un papel fundamental para solventar muchos de los vacíos que deja la educación tradicional en los niños, ya que, a través del uso de las dinámicas y mecánicas del juego motiva, genera interés, atrae a lo desconocido, desarrolla habilidades cooperativas, de interacción y demás que hacen posible experiencias y aprendizajes significativos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alegre Mendoza, S. B. A. & Bujaico Felix, J. C. (2021). Gamificación y habilidades blandas en niños de preescolar: Una revisión sistemática. [Tesis para obtención de título profesional, universidad César Vallejo]. Repositorio Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/92062/Alegre_MSBA_Bujaico_FJC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aranda, M., & Caldera, J. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista Educ@rnos.*, p.41-66. <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/11/educarnos31-1.pdf>
- Arias Cortes, B., Castro Moreno, M., Gamboa Caicedo, G (2019). La gamificación y la creatividad en el proceso de aprendizaje. Repositorio Institucional UPTC. Congreso Internacional de Investigación y Pedagogía. https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/5222/La_gamificacion_y_la_creatividad_en_el_proceso_de_aprendizaje.
- Aris Redo, N & Orcos, L. (2017). Gamificación en el entorno educativo. *Edunovatic2017. (1087-1091)*. ISBN 978-94-92805-02-7 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7013509>

Bowen, R. A. C., Cedeño, R. M. M., Moreira, L. F. V., Párraga, M. M. E., Roldan, B. M. A., Barcia, B. M. F. (2022). La gamificación en el desarrollo de la creatividad en los niños de preparatoria. *Pol. Con. (Edición núm. 70) Vol. 7, No 5*. DOI: 10.23857/pc.v7i5.3970.

Bustamante, Gonzalez, M. M. (2021). Estrategia para promover la creatividad en los estudiantes de 3er año de básica. [Tesis de grado para magister, Universidad de Guayaquil]. Repositorio de la Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/57563/1/BUSTAMANTE%20GONZALEZ%20%20MARIA%20MERCEDES.pdf>

Cordova Amache, J. C. (2020). La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática. [Tesis para la obtención de grado, Universidad de César Vallejo]. Repositorio de la Universidad de César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69883/Cordova_AJC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Dabán Guzmán, E., Puerta García, A. B., Dabán Guzmán, A. I. (2017). Gamificación en el aula. Motivación y adquisición de conocimientos. *Revista de educación e inspección: Supervisión* 21. ISSN-e 1886-5895 N° 46 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7827477&orden=0&info=link>

Ferrer Planchart, S. C., Fernández Reina, F., Polanco Padrón, N. D., María Eugenia Montero Montero, M. E., & Caridad Ferrer, E. E. (2018). La Gamificación como herramienta en el trabajo docente del orientador: innovación en asesoramiento vocacional desde la neurodidáctica. *Revista Iberoamericana de Educación*. https://www.researchgate.net/publication/333251957_La_Gamificacion_como_herramienta_en_el_trabajo_docente_del_orientador_innovacion_en_asesoramiento_vocacional_desde_la_neurodidactica

Flores Polán, M. G. (2021). Bondades de la gamificación en el marco educativo. libro "Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI". Editorial Dykinson S. I, Colección

Conocimiento Contemporáneo. Cap 52, p. 1079 - 1104.

Foncubierta, J. & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. © Editorial Edinumen. https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf

Galan Jacinto, R. F. (2021). Revisión sistemática del avance de los estudios en creatividad infantil. [Tesis para obtener el Título de licenciado. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio de Tesis USAT. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3268>

Gamboa Caicedo, G. E., Porras Álvarez, J., & Moraima Campos, M. (2020). Gamificación y Creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Revista Educare*. VOL. 24 N° 3 <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1316/1358>

García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A., & Cara-Muñoz, M.M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Logia: educación física y deporte*. ISSN: 2695-9305. Vol 1(1). <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2020/09/PDF-8.pdf>

Godoy, M. E. (2019). La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación. *Revista Espacios*. ISSN 0798 1015. Vol. 40 (N° 15). <https://www.revistaespacios.com/a19v40n15/19401525.html>

Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392-397. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Medrano Yagüe, R. (2020). Gamificación en educación. Una propuesta educativa gamificada para fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples. [Tesis para la obtención de grado.

Universidad de Valladolid]. Repositorio Universidad Valladolid. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1316/1358>

Mosquera, D. M. I. y Londoño, P. L. D. (2022). La gamificación como estrategia para la promoción del aprendizaje creativo en estudiantes de básica primaria. *Revista Digital de Investigación y Postgrado*, 3, (5), 138-158. <https://redip.iesip.edu.ve/ojs/index.php/redip/article/view/49>

Ortiz Colón, A. M., Jordan, J., & Agredal, M. (2017). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Redalyc*. DOI: 10.1590/S1678-4634201844173773.

Parra González, M. E., Segura Robles, A., Romero García, C. (2020). Análisis del pensamiento creativo y niveles de activación del alumno tras una experiencia de gamificación. *Revista Educar vol 56/2*. <https://raco.cat/index.php/Educar/article/view/10.5565-rev-educar.1104/465901>

Recalde Drouet, E. M. (2021). Gamificación como técnica de aprendizaje en la estimulación de las inteligencias múltiples en el nivel de inicial II. [*Universidad Tecnológica Indoamérica*]. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2859/1/RECALDE%20DROUET%20ELIZABETH%20MAGDALENA.pdf>

Valero Martínez, J. (2018). La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias. [*Trabajo de fin de grado. Universidad de las Islas Baleares*]. Repositorio Institucional UIB. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/152574/Valero_Martinez_Javier.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Villada Zapata, J., Chaves Castaño, L., & Jaramillo Ospina, C. (2016). Revisión sistemática sobre habilidades de pensamiento en el aula (2000-2013). *Estudios Pedagógicos*, XLII(2), 365-377.

Zepeda - Hernández, S., Abascal - Mena, R., & López - Ornelas, E. (2016). Integración De Gamificación Y Aprendizaje Activo En El Aula. *Revista Ra Ximhai*,

12(6), 315-325. ISSN 1665-0441 <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

Autores

Melissa Lezama Martinez,
Universidad del Atlántico

Geriluz Fabiana Baldovino Barrios,
Universidad del Atlántico

Ana Milagro Gonzalez Torregroza
Universidad del Atlántico