



LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO

*Christopher Abregú Silva**

Universidad Tecnológica del Perú
innovacionperu2226@gmail.com

*Aldo Medina Gamero***

Universidad Católica Sedes Sapientiae
medrafa222@gmail.com

ORCID: 0000-0003-3352-8779

Fecha de recepción: junio de 2023 **Fecha de aceptación:** noviembre de 2023

RESUMEN: Las estrategias de aprendizaje se encuentran en constante evolución debido a los avances tecnológicos que viene presentando la sociedad y el papel que tienen los videojuegos como herramientas didácticas en la educación. El objetivo de la presente investigación fue conocer de qué manera los videojuegos contribuyen significativamente en la enseñanza mediante la aplicación de estrategias de aprendizaje enfocado a los estudiantes universitarios. Se realizó una revisión documental de artículos de las bases de datos Redalyc, Scielo y Dialnet, respecto de las distintas tácticas que se toman en práctica, utilizando juegos electrónicos para generar una formación

* **Christopher Abregú Silva** es investigador en estudios multidisciplinares.

** **Aldo Medina Gamero** es investigador Renacyt.

universitaria significativa. Específicamente, podremos afirmar que los videojuegos como estrategia de aprendizaje contribuyen en el reforzamiento de la alfabetización académica y en el aprendizaje significativo.

PALABRAS CLAVE: Estrategias de aprendizaje, gamificación, plataformas virtuales.

GAMIFICATION AS A LEARNING STRATEGY IN THE UNIVERSITY ENVIRONMENT

ABSTRACT: Learning strategies are constantly evolving due to the technological advances that society has been presenting and the role that video games have as didactic tools in education. The objective of this research is to know how video games contribute significantly to teaching by applying learning strategies focused on university students in Latin America. A documentary review of articles from the databases: Redalyc, Scielo and Dialnet was carried out, regarding the different tactics that are practiced using electronic games to generate a significant university education. Specifically, we can state that video games as a learning strategy contribute to the reinforcement of academic literacy and meaningful learning.

KEYWORDS: Learning Strategies, Gamification, Virtual Platforms.

1. Introducción

En la actualidad las estrategias o metodologías basadas en el aprendizaje han ido evolucionando con el pasar de los años. Antes se utilizaba, por así decirlo, un formato tradicional donde la enseñanza

era primordialmente presencial y directa, sin tener en consideración la efectividad que puede generar el hecho de utilizar alguna herramienta tecnológica que permita mejorar el desempeño del estudiante.

Asimismo, en relación al énfasis del aprendizaje, es necesario mencionar que dichas estrategias que se toman en práctica ayudan a fortalecer significativamente el rendimiento del receptor a largo plazo.

Al respecto, Weinstein y Mayer (1986) (citado en Valle et al., 1998) indican que “las estrategias de aprendizaje pueden ser definidas como conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación” (p. 55). Esto permite comprender que el uso o implementación de estas tácticas depende de la intención de querer aprender.

Conforme a ello, hoy en día la enseñanza también se imparte por medio de videojuegos, los cuales permiten en muchas ocasiones un manejo más flexible de la información que se busca retener. Vale la pena recordar aquí que

Un videojuego es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan. Su interfaz es por medio de una pantalla, de ahí su nombre, “videojuego”, el cual ha ido evolucionando gracias al avance de las tecnologías, alcanzando mayor complejidad y robustez. Puede implementarse en una o más plataformas, como una computadora, una consola, un dispositivo portátil (un teléfono móvil, tableta), arcade (máquinas de videojuegos adaptadas para locales públicos). (Rivera y Torres, 2018, p. 3)

Por ende, cabe recalcar que estas plataformas virtuales son importantes para la enseñanza, puesto que brindan diversas facilidades en general a las personas.

En base a la investigación y buscando conocer los beneficios de dicha relación, se plantea la siguiente interrogante: ¿cómo contribuyen los videojuegos en las estrategias de aprendizaje a la vida universitaria latinoamericana entre los años 2010 - 2020? Esto teniendo en cuenta que el proceso de enseñanza-aprendizaje está en constante evolución debido a las diversas tácticas empleadas en el ámbito académico. Además, el uso de la tecnología como herramienta de aprendizaje es un tema que se debe aprovechar en pleno siglo XXI.

El propósito de la investigación es conocer de qué manera los videojuegos contribuyen significativamente en la enseñanza mediante la aplicación de estrategias de aprendizaje enfocado a los estudiantes universitarios en Latinoamérica. Asimismo, se busca explorar las distintas ventajas que nos brinda con el fin de mejorar el proceso de enseñanza y hacerlo menos complejo.

En relación con lo mencionado, se busca confirmar que los videojuegos como estrategia de aprendizaje contribuyen en el reforzamiento de la alfabetización académica y en el aprendizaje significativo, mediante el uso de plataformas interactivas y entretenidas que permiten una mayor captación por parte de los estudiantes universitarios latinoamericanos entre los años 2010 y 2020. Por ello, es necesario aprovechar las ventajas tecnológicas que nos brinda la sociedad y, de esa manera, innovar en el aprendizaje, además de hacer que sea más efectivo.

La importancia de la investigación es describir cómo los jóvenes interactúan con los videojuegos, los cuales aportan al aprendizaje. Asimismo,

se pretende analizar los impactos positivos de realizar dicha actividad y lograr que la educación sea más entretenida, generando mayor interés por parte de los estudiantes a través de plataformas de juego con herramientas o actividades interactivas que despierten la creatividad. Cabe mencionar que los videojuegos no solo aportan a la enseñanza de pregrado, es más, también ayudan en el proceso de aprendizaje de los niños y la rehabilitación psicológica de pacientes con alguna dificultad o enfermedad.

Finalmente, la presente investigación está compuesta por tres subtemas, los cuales mencionamos a continuación: los videojuegos y su rol en el aprendizaje significativo, la alfabetización académica en la vida universitaria y el desarrollo de habilidades en plataformas virtuales.

2. Los videojuegos y su rol en el aprendizaje significativo

El primer punto por desarrollar en esta investigación busca conocer cuál es el rol de los videojuegos en el aprendizaje significativo. Cuando se habla del término jugar, siempre se ve asociado al entretenimiento o una forma de poder distraerse sin aprovechar de manera productiva el tiempo que se emplea para ello. Tampoco se tiene en cuenta los beneficios que podría generar en el ámbito educativo.

Los videojuegos influyen en el desarrollo de habilidades cognitivas y en la motricidad fina, ayudando a despertar nuestra imaginación y a resolver cualquier inconveniente que se presente durante la enseñanza (Roncancio et al., 2017). Dichos beneficios contribuyen en la formación como estudiantes universitarios, debido a que se generan por medio de un proceso de enseñanza divertido y espontáneo que facilita el aprendizaje.

Estas herramientas no solo hacen amena la experiencia de aprender, también forman parte de nuestra vida cotidiana. Es necesario tener en cuenta qué tan importante puede ser el uso de los videojuegos para el aprendizaje y la toma de decisiones frente a cualquier situación que se presente (Sandoval y Triana, 2017). Un ejemplo claro lo vemos en los juegos de acción, que en su mayoría muestran situaciones de apuro donde se debe tomar una decisión correcta, lo cual ayuda a fortalecer el sistema sensorial que es el encargado de procesar la información que percibimos.

La implementación de recursos tecnológicos en la enseñanza universitaria permite crear valor al momento de educar a los estudiantes, despertando creatividad y entusiasmo por querer aprender. Fainholc (2016) menciona que “no sólo la enseñanza sino sobre todo la investigación, la experimentación y el estudio riguroso y no sólo instrumental como también la apropiación tecnológica, deberían ser de relevancia para una gestión tecnológica institucional universitaria” (p. 8). Por ello, es necesario tener compromiso y ganas de aprender si se busca lograr resultados positivos.

Existen también los llamados juegos serios, los cuales influyen directamente en la enseñanza y formación del estudiante universitario. Urquidi y Tamarit (2015) piensan que son herramientas que buscan beneficiar al aprendizaje, dejando de lado el hecho de enfocarlo a una plataforma solo para diversión. Dichos juegos fomentan el trabajo colaborativo, mejoran la manera en la que nos comunicamos y fortalece nuestra actitud ante la toma de una decisión.

Es clave saber qué es lo que se busca transmitir al momento de implementar estas herramientas, siempre acorde con lograr un mejor rendimiento en el aprendizaje. López (2016) menciona que “el videojuego como herramienta pedagógica debe ser abordado a partir del objetivo para

el cual quiere ser utilizado” (p. 11). Existen plataformas que sirven de simulación para proyectos militares, también aplicaciones que se usan para capacitar e informar a empleados de una empresa. A su vez, en el ámbito de la salud, se recurre a videojuegos que permiten hacer más efectivos los programas de rehabilitación de pacientes o el manejo de cualquier tipo de gestión que se dé en los hospitales o clínicas privadas (Medina, 2019; Medina y Rosario, 2021).

Como se puede observar, existe un rol importante de los videojuegos en el proceso de aprendizaje que se da en un ambiente universitario y en la vida misma, tomando un papel significativo para el desarrollo de las personas.

3. La alfabetización académica en la vida universitaria

En el siguiente apartado presentaremos el concepto de alfabetización académica en la vida universitaria y su relación con la tecnología.

A un conjunto de estrategias que utilizamos para participar de forma verbal o escrita con nuestro entorno estudiantil se le conoce como alfabetización académica. Carlino (2013) lo define como un “proceso de enseñanza que puede (o no) ponerse en marcha para favorecer el acceso de los estudiantes a las diferentes culturas escritas de las disciplinas” (p. 370). Ello permite un mayor desenvolvimiento en el ámbito académico, fortalece la capacidad de análisis de textos y mejora la redacción.

Las personas son capaces de desarrollar aptitudes mediante un proceso de enseñanza llamativo. Rivera y Torres (2018) mencionan que “hay actividades que ayudan a desarrollar las habilidades del pensamiento. Esto es más eficiente si, desde la infancia, se adquieren hábitos como la lectura,

estudio, tocar algún instrumento musical o actividades lúdicas” (p. 3). Es allí donde el uso de los videojuegos permite que se despierte la creatividad de las personas por medio de un ambiente simple y divertido.

Los juegos forman un papel importante en la enseñanza, ya que abren la posibilidad de generar un aprendizaje significativo en la universidad. Marcano (2008) afirma que “jugar constituye una estrategia fundamental para estimular el desarrollo integral de las personas en general” (López, 2016, p. 3). Esto se debe a que el uso de dichas herramientas nos otorga diversas fortalezas y a la vez mejora la estabilidad emocional y sensorial.

Dichas plataformas son eficientes como complemento para el avance tecnológico que se presenta en la educación universitaria. Ponce y Alarcón (2018) piensan que los videojuegos son un medio de motivación para el aprendizaje, porque facilita la adquisición de diversos conocimientos, genera más competitividad y permite un mejor desarrollo de las habilidades motrices de las personas. De esa forma, ayuda en el análisis y manejo de cualquier información que se busque recibir, para almacenarla y utilizarla cuando sea necesario.

El proceso de alfabetización académica en los estudiantes universitarios mediante el uso de plataformas de entretenimiento hace que la enseñanza sea diferente. Asimismo, Sandoval et al. (2017) opinan que, si una persona se encuentra apta para entender, manipular y compartir cualquier tipo de información de manera digital, también tendrá la capacidad de poder transmitir o enseñar dichos conocimientos. Eso quiere decir que es necesario siempre reforzar todo conocimiento que se adquiera para, así, ponerlo en práctica en los estudios universitarios (Medina et al., 2022).

En síntesis, se puede establecer que, efectivamente, es importante tener en cuenta el rol que tiene la alfabetización académica en la vida universitaria y su relación con la tecnología.

4. Desarrollo de habilidades en plataformas virtuales

En este último punto se presentará cómo las plataformas virtuales permiten generar capacidades propias en la educación.

El desarrollo de habilidades consta de iniciar un proceso de reforzamiento, que en este caso es de manera virtual, por medio de plataformas interactivas que nos ofrecen la facilidad de poder manejar información de manera sencilla. De acuerdo con Sánchez (2009), las plataformas virtuales nos permiten aprovechar ciertos recursos como videos multimedia, charlas online, materiales digitales, entre otros. Por otro lado, facilitan la interacción que se da entre los docentes y los estudiantes, generando resultados positivos para la enseñanza a distancia (Vargas y Villalobos, 2018). Por lo tanto, dichas plataformas cuentan con herramientas que nos permiten tener un manejo más flexible de la información, permitiendo que la interacción docente-estudiante sea más significativa.

El uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza les brinda a las personas la capacidad de poder tomar decisiones y mejorar su desempeño académico. Cabero y Barroso (2015) mencionan que, en la enseñanza, usar la tecnología origina muchas ventajas para poder comprender o estudiar cualquier tipo de información. Ayuda a reforzar el manejo de ideas o conceptos que uno posee de un determinado tema, permite una mejor captación por parte del receptor, transforma el proceso de enseñanza y genera mayor relación con el entorno educativo (Orozco y García, 2017).

Así, la tecnología genera relación con el entorno, utilizando herramientas didácticas para el manejo de cualquier información con el fin de originar inclusión social por medio de las oportunidades que nos brinda.

Cabe entonces mencionar a las tecnologías de información y educación, es decir, aquellos recursos que se usan para realizar todo tipo de gestión en base a la información que se desea manejar de manera virtual, ya sea mediante celulares, computadoras, laptops, entre otros.

Aguirre y Ruíz (2012) señalan que las TIC brindan un apoyo a las metodologías que se emplean para la enseñanza, haciendo que la interacción entre los alumnos y docentes sea más entretenida, lo cual genera un aporte en el aprendizaje. Por ello, es necesario tener en cuenta las ventajas que nos brinda el uso de la tecnología como, a su vez, saber aprovechar dichos beneficios en el transcurso de nuestra vida universitaria.

Existen herramientas de apoyo que los docentes utilizan para facilitar el aprendizaje, transformando la manera de aprender mediante la creación de un ambiente virtual del aula de clase.

Desde los orígenes de la enseñanza virtual, se ha ido utilizando la tecnología para brindar una mejor experiencia por medio de plataformas virtuales que contribuye en la enseñanza de los estudiantes. Se trata primordialmente de sistemas de gestión de aprendizaje compuestos por herramientas que facilitan la comunicación y permiten saber cómo va el rendimiento de los estudiantes, ya sea por medio de chats, foros, talleres virtuales e incluso actividades interactivas por medio de conferencias (Aguirre y Ruiz, 2012). En base a ello, el uso de dichos sistemas de gestión le permite al estudiante poder establecer horarios flexibles y acceder a una educación de calidad que consume menos recursos económicos al ser virtual y no presencial (Medina et al., 2022).

La importancia de un entorno virtual de aprendizaje en la educación universitaria le otorga tanto al estudiante como al docente la capacidad de adaptarse e interactuar en base al proceso de aprendizaje que se esté llevando. Wang et al. (2013) mencionan que “El empleo de AVA en la docencia universitaria facilita el uso de modelos de enseñanza-aprendizaje centrados en el estudiante, promoviendo además el trabajo colaborativo y el intercambio de información” (Rodríguez et al., 2016, p. 262). Por ende, van a existir espacios virtuales donde el estudiante podrá atender sus dudas o consultas como también el poder interactuar con sus compañeros y trabajar en equipo.

En síntesis, las plataformas virtuales influyen en la enseñanza virtual para el desarrollo de habilidades, como el poder desenvolverse con facilidad y tener una mejor percepción de la información que se busca captar.

5. Conclusión

Para finalizar, se afirma la hipótesis planteada sobre que los videojuegos como estrategia de aprendizaje contribuyen en el reforzamiento de la alfabetización académica y en el aprendizaje significativo, mediante el uso de plataformas interactivas y entretenidas que permiten una mayor captación por parte de los estudiantes universitarios latinoamericanos entre los años 2010 y 2020. Dichas plataformas de interacción y entretenimiento son un complemento esencial para la educación, dado que permiten el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales como la memorización, la creatividad, la forma en la que percibimos nuestro entorno, entre otros.

REFERENCIAS

- Aguirre, G. y Ruiz, M. (2012, agosto). Competencias digitales y docencia: una experiencia desde la práctica universitaria. *Innovación Educativa*, 12(59), 121-141. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v12n59/v12n59a9.pdf>
- Cabero, J. y Barroso, J. (Coords.) (2015). *Nuevos retos en tecnología educativa*. Editorial Síntesis.
- Carlino, P. (2013). Alfabetización académica diez años después. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 18(57), 355-381. <https://www.redalyc.org/pdf/140/14025774003.pdf>
- Fainholc, B. (2016, enero). Presente y futuro latinoamericano de la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales referidos a educación universitaria. *Revista de Educación a Distancia*, 2(48), 1-22. <https://www.redalyc.org/pdf/547/54743590002.pdf>
- López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura*, 8(1), 1-15. <http://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v8n1/2007-1094-apertura-8-01-00010.pdf>
- Medina, A. (2019). The competences in ICT: A challenge from the school stage. *Educación Médica*, 21(6), 411-412. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2019.08.001>
- Medina, A. y Rosario, E. (2021). The challenges of medical graduate students during COVID-19. *Atención Primaria Práctica*, 3(4), 100099. <https://doi.org/10.1016/j.appr.2021.100099>

- Medina, A., Regalado, M. y Maza, A. (2022). Nursing education on ethics and research in the digital age. *Atención Primaria*, 54(10), 102459. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2022.102459>
- Medina, A., Regalado, M., Tello, R. y Abucci, G. (2022). Education by competencies in health professionals: Challenges and perspectives. *Educación Médica*, 23(4), 100759. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2022.100759>
- Orozco, A. y García, M. (2017, diciembre). Autopercepción de habilidades de aprendizaje en ambientes virtuales. *Revista de Investigación Educativa*, (25), 144-167. <https://www.redalyc.org/pdf/2831/283152311007.pdf>
- Ponce, R. y Alarcón, L. (2018). Videojuego Minecraft como recurso para la alfabetización académica en la educación superior. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 18(3), 1-16. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v18n3/1409-4703-aie-18-03-664.pdf>
- Rivera, E. y Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Ride*, 8(16), 1-22. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v8n16/2007-7467-ride-8-16-00267.pdf>
- Rodríguez, H., Restrepo, L. y Aranzazu, D. (2016, junio). Desarrollo de habilidades digitales docentes para implementar ambientes virtuales de aprendizaje en la docencia universitaria. *Sophia*, 12(2), 261-270. <https://www.redalyc.org/pdf/4137/413746578009.pdf>
- Roncancio, A., Ortiz, M., Llano, H., Malpica, M. y Bocanegra, J. (2017, julio). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema.

- Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo*, 17(2), 36-46. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6096078.pdf>
- Sandoval, C. y Triana, A. (2017). El videojuego como herramienta prosocial: Implicaciones y aplicaciones para la reconstrucción en Colombia. *Democracia*, (89), 38-58. <http://www.scielo.org.co/pdf/anpol/v30n89/0121-4705-anpol-30-89-00038.pdf>
- Sandoval, P., Rodríguez, F. y Maldonado, A. (2017). Evaluación de la alfabetización digital y pedagógica en TIC, a partir de las opiniones de estudiantes en Formación Inicial Docente. *Educ. Pesqui*, 43(1), 127-143. <https://www.scielo.br/pdf/ep/v43n1/1517-9702-ep-43-1-0127.pdf>
- Urquidi, A. y Tamarit, C. (2015). Juegos serios como instrumento facilitador del aprendizaje: evidencia empírica. *Opción*, 31(3), 1201-1220. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045567063.pdf>
- Valle, A., Gonzáles, R., Cuevas, L. y Fernández, A. (1998). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. *Revista de Psicodidáctica*, (6), 53-68. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf>
- Vargas, A. y Villalobos, G. (2018, enero). El uso de plataformas virtuales y su impacto en el proceso de aprendizaje en las asignaturas de las carreras de Criminología y Ciencias Policiales, de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 1-20. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.22-1.2>