

**EDUCACIÓN SUPERIOR EN LA GAMIFICACIÓN Y SUS IMPLICACIONES
PARA LA FORMACIÓN PROFESIONAL**

**HIGHER EDUCATION IN GAMIFICATION AND ITS IMPLICATIONS FOR
VOCATIONAL TRAINING**

**ENSINO SUPERIOR EM GAMIFICAÇÃO E SUAS IMPLICAÇÕES PARA A
FORMAÇÃO PROFISSIONAL**

Leslie Alexandra Jumbo Vélez, MVZ.
Docente Investigadora Instituto Superior Tecnológico Cariamanga
la_jumbo@institutocariamanga.edu.ec
0000-0003-0713-5234

José Luis Alejandro Jumbo, Lic.
Docente Investigador Instituto Superior Tecnológico Cariamanga
jl_alejandroj@institutocariamanga.edu.ec
0000-0002-8921-6312

María del Carmen Cuadrado Torres, Ing.
Docente Investigadora Instituto Superior Tecnológico Cariamanga
mc_cuadrado@institutocariamanga.edu.ec
0000-0002-5223-6360

Resumen

La gamificación, resalta el poder favorecer al trabajo en equipo, la creatividad, el aprendizaje cooperativo, el pensamiento crítico y la proactividad, lo que lleva al objetivo de determinar la aplicabilidad docente de la gamificación y sus implicaciones para la formación profesional para la educación superior en institutos tecnológicos de la provincia de Loja en el 2022, desde el estudio de Palomino (2021). La metodología parte del método científico desde el enfoque cuantitativo de tipo descriptivo y exploratorio. Se logró determinar la aplicabilidad docente de la gamificación y sus implicaciones en la formación profesional para la educación superior. En la finalidad de herramientas para gamificación, la mayor valoración fue para evaluar el aprendizaje del estudiante, en las implicaciones cognitivas de las herramientas de gamificación, fue la ayuda para maximizar el aprendizaje y para las implicaciones cognitivas de las herramientas de gamificación, correspondió a tendiendo a la dimensión cognitiva.

Palabras clave: Educación Superior, Gamificación, Formación Profesional.

Abstract

Gamification highlights the power to promote teamwork, creativity, cooperative learning, critical thinking and proactivity, which leads to the objective of determining the teaching applicability of gamification and its implications for professional training for higher education. in technological institutes of the province of Loja in 2022, from the study by Palomino (2021). The methodology is based on the scientific method from the quantitative approach of a descriptive and exploratory type. It was possible to determine the teaching applicability of gamification and its implications in professional training for higher education. In the purpose of gamification tools, the highest assessment was to evaluate student learning, in the cognitive implications of gamification tools, it was the help to maximize learning and for the cognitive implications of gamification tools, it corresponded to tending to the cognitive dimension.

Keywords: Higher Education, Gamification, Vocational Training.

Resumo

A gamificação destaca o poder de promover o trabalho em equipe, a criatividade, a aprendizagem cooperativa, o pensamento crítico e a proatividade, o que leva ao objetivo de determinar a aplicabilidade pedagógica da gamificação e suas implicações na formação profissional para o ensino superior nos institutos

tecnológicos da província de Loja em 2022 , do estudo de Palomino (2021). A metodologia baseia-se no método científico de abordagem quantitativa de tipo descritivo e exploratório. Foi possível determinar a aplicabilidade didática da gamificação e suas implicações na formação profissional para o ensino superior. Na finalidade das ferramentas de gamificação, a avaliação mais alta foi avaliar a aprendizagem dos alunos, nas implicações cognitivas das ferramentas de gamificação, foi a ajuda para maximizar a aprendizagem e nas implicações cognitivas das ferramentas de gamificação, correspondeu a tender para a dimensão cognitiva.

Palavras-chave: Ensino Superior, Gamificação, Formação Profissional.

Introducción

En el sistema educativo superior de Ecuador, la gamificación o ludificación (término aconsejado por la RAE), se considera como la aplicación de estrategias lúdicas en los diferentes entornos de aprendizaje, donde el juego no forma parte del proceso de enseñanza-aprendizaje; tomándola como una metodología activa, es decir una forma de aprender que se ha puesto de moda en las aulas en los últimos años.

Entre algunos beneficios de la gamificación, resalta el poder favorecer al trabajo en equipo, la creatividad, el aprendizaje cooperativo, el pensamiento crítico, la proactividad, entre otras cualidades necesarias, y cada vez más solicitadas por las empresas a la hora de contratar al profesional. Lo que plantea la interrogante de ¿Qué implica gamificar? Desde lo teórico, donde Marín (2018) argumenta que la motivación es la base de cualquier aprendizaje y la gamificación cumple enteramente con este requerimiento.

Consecuentemente, León et al. (2020), recomiendan que la gamificación en la Formación Profesional consiste en el empleo de las dinámicas y las mecánicas de los juegos aparecen como una manera de fomentar la motivación y la interacción, siendo una herramienta muy poderosa para que los docentes consigan captar la atención de sus estudiantes, inmersos en la era de las nuevas tecnologías, ya que para gamificar una clase existe gran cantidad de herramientas a disposición en la web.

Existen innumerables ventajas de la gamificación en la formación profesional para la educación superior, recalcando las planteadas por Pérez y Gértrudix (2021): los juegos motivan y refuerzan habilidades y conocimientos; fomenta la competencia y ofrece un estatus; estimula la conexión social; aumenta el grado de dificultad de forma progresiva; mejora la retención y fomenta la competencia. Todo en beneficio de potenciar y fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje desde lo andragógico y lo motivacional.

De lo expuesto en los párrafos anterior, emerge el objetivo de la investigación presente que se enfoca en determinar la aplicabilidad docente de la gamificación y sus implicaciones para la formación profesional para la educación superior en institutos tecnológicos de la provincia de Loja en el 2022, desde el estudio de Palomino (2021), información estructurada en la Tabla 1., mostrada a continuación:

Tabla 1.

La gamificación y sus implicaciones en la formación profesional.

Dimensiones	Parámetros
Finalidad Herramientas Gamificación.	Evaluar los conocimientos y habilidades del estudiante.
	Evaluar el aprendizaje del estudiante.
	Dinamizar contenidos en el aula.
Implicaciones Cognitivas Herramientas Gamificación.	Facilita el proceso de asimilación del conocimiento.
	Ayuda a maximizar el aprendizaje.
	Intensifica las actividades educativas.
Implicaciones Actitudinales Herramientas Gamificación.	Tendiendo a la dimensión cognitiva.

Tendiendo a la dimensión procedimental.

Tendiendo a la dimensión actitudinal.

Fuente: Palomino (2021). Adaptada por los autores.

La Tabla 1., resume la gamificación y sus implicaciones en la formación profesional, tomando como referente a las dimensiones de la finalidad herramientas gamificación, las implicaciones cognitivas herramientas gamificación y las implicaciones actitudinales herramientas gamificación, para evaluar el aprendizaje estudiantil desde sus habilidades, conocimiento y actitudes expuestas en el aula de clase.

Materiales y métodos

La metodología que se utilizó parte del método científico dado que por Blácido et al. (2022), manifiestan que permite llegar a un conocimiento y se emplean en diferentes campos de ciencia donde los científicos tienen diferentes preguntas en sus ámbitos de investigación; desde el enfoque cuantitativo de tipo descriptivo y exploratorio.

Se contó con la participación de 29 docentes de institutos tecnológicos de la provincia de Loja en el 2022, se cimentó un cuestionario estructurado en base Palomino (2021) como instrumento de investigación, el mismo se aplicó con la técnica de la encuesta, definida por Cisneros et al. (2022), como la técnica de recogida de datos más empleada para las investigaciones científicas y sobre todo en el ámbito educativo.

Resultados y discusión

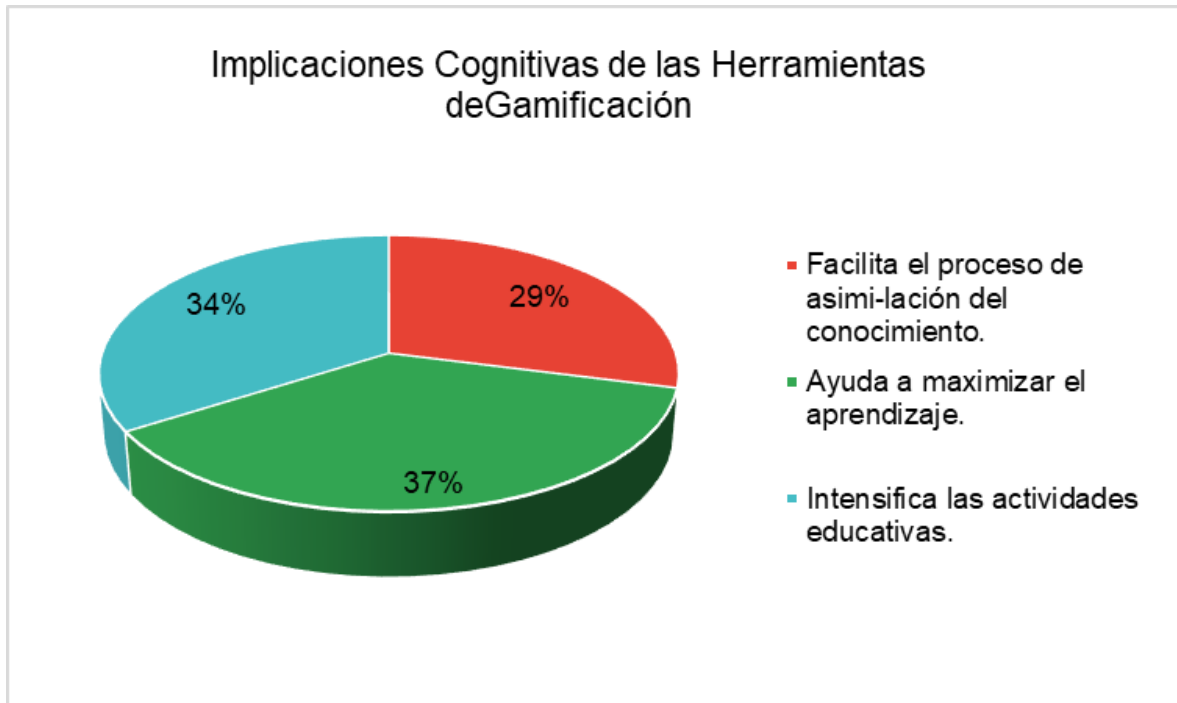
Los resultados y discusión son dados por los datos obtenidos en la encuesta efectuada a los 29 docentes de educación superior de la provincia de Loja, que fueron esquematizados y analizados bajo los parámetros de la estadística descriptiva, como se detallan:



Gráfica N° 1. Finalidad Herramientas Gamificación.

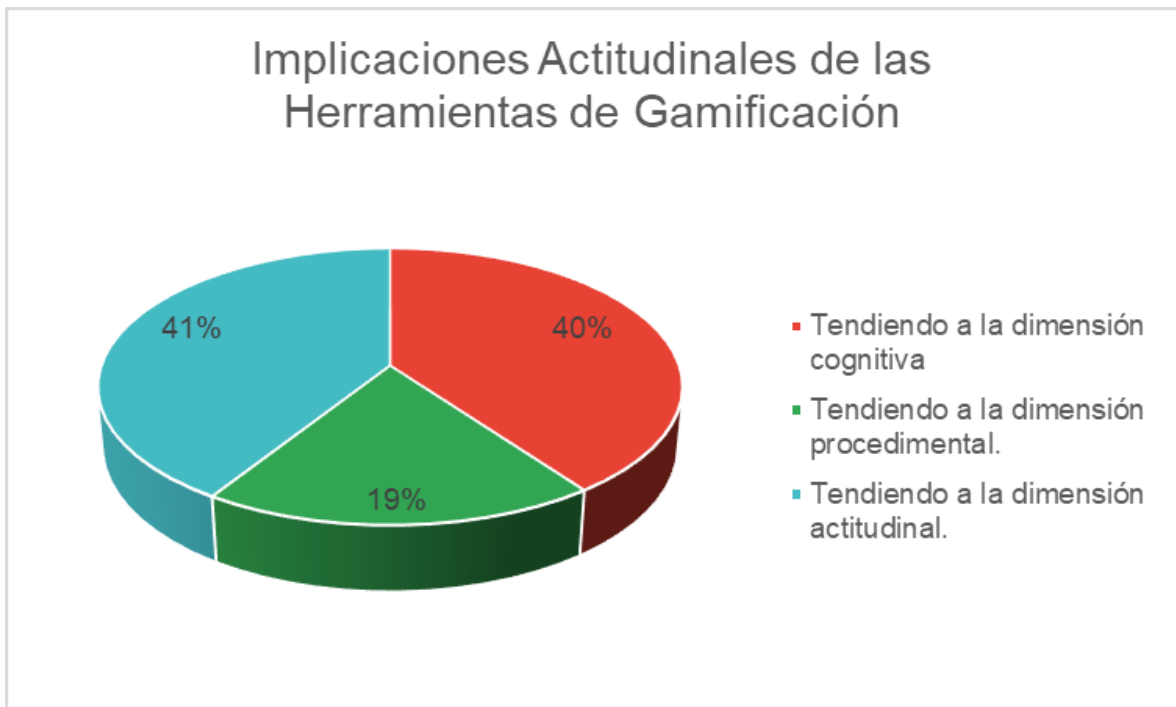
La Gráfica N° 1., estructura los resultados de la dimensión de la finalidad de las herramientas gamificación, los cuales son: “Evaluar los conocimientos y habilidades del estudiante” logró el 17%, “Evaluar el aprendizaje del estudiante” el 30% y “Dinamizar contenidos en el aula” el 53%. Teniendo la mayor porcentual en concomitancia con Amaya (2021), respecto a se rompan viejos paradigmas, se asegure la calidad educativa mediante la construcción y potenciación de capacidades digitales para dinamizar los contenidos áulicos para garantizar la

calidad de los resultados y afrontar de forma certera los desafíos generados por globalización.



Gráfica Nº 2. Implicaciones Cognitivas Herramientas Gamificación.

En la Gráfica Nº 2., se puede evidenciar los valores de la dimensión de las implicaciones cognitivas herramientas gamificación, los mismos que se detallan en: “Facilita el proceso de asimilación del conocimiento” con el 29%, “Ayuda a maximizar el aprendizaje” el 37% e “Intensifica las actividades educativas” con el 34%. Resultando una relación directa con Valencia (2021), con su argumento de que el trabajo áulico invita al estudiante a reflexionar sobre cómo maximizar el aprendizaje a través del uso de andamiajes con herramientas de gamificación que potencien sus habilidades cognitivas.



Gráfica N° 3. Implicaciones Actitudinales Herramientas Gamificación.

Para finalizar, se describa en la Gráfica N° 3., las implicaciones actitudinales de las herramientas gamificación, con los siguientes porcentajes: “Tendiendo a la dimensión cognitiva” con el 40%, “Tendiendo a la dimensión procedimental” el 19% y “Tendiendo a la dimensión actitudinal” con el 41%. Enfocándose en la afirmación de Falla (2021) sobre que la dimensión actitudinal, que comprende la educación formativa y el aprendizaje de los contenidos actitudinales, fortalecen la actitud positiva y motivacional de los estudiantes tanto a nivel personal como profesional.

Conclusiones

Se logró determinar la aplicabilidad docente de la gamificación y sus implicaciones en la formación profesional para la educación superior en institutos tecnológicos de la provincia de Loja en el 2022.

En la finalidad de herramientas para gamificación, la mayor valoración fue para evaluar el aprendizaje del estudiante.

Respecto a las implicaciones cognitivas de las herramientas de gamificación, fue la ayuda para maximizar el aprendizaje, el parámetro con mayor aplicabilidad docente.

Para las implicaciones cognitivas de las herramientas de gamificación, el porcentaje más elevado correspondió a tendiendo a la dimensión cognitiva.

REFERENCIAS

- Amaya, C. (2021). Aplicación de aula invertida para dinamizar el contenido de las secciones cónicas.
- Blácido, I., Guerra, E., Reyes, N., Luque, O. y Olortegui, M. (2022). Métodos científicos y su aplicación en la investigación pedagógica. Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores.
- Cisneros, A., Guevara, A., Urdánigo, J. y Garcés, J. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 1165-1185.
- Falla, L. (2021). Evaluación formativa y el aprendizaje por competencias en la Institución Educativa N° 16122 Pomahuaca, Jaén.
- León, A., Sánchez, M., Ramos, R., Hernández, J. y Parra, J. (2020). Gamificación y Breakout Edu en Formación Profesional: El programa "Grey Place" en Integración Social. *Edmetic*, 9(1), 3-20.
- Marín, V. (2018). ¿El poder de la gamificación educativa? https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/17184/edmetic_vol_7_n_2_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Palomino, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188.
- Pérez, E. y Gértrudix, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. Contextos educativos: revista de educación.
- Valencia, N. (2021). Desarrollo de la autoeficacia y la metacognición en ambientes E-Learning: andamiajes computacionales para favorecer el logro de aprendizaje. Tesis doctorales.