

GAMIFICATION PARA APRENDER A TRAVÉS DE JUEGOS

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid

<https://orcid.org/0000-0003-3535-6288>

Ostos-Ortiz, Olga-Lucía

<https://orcid.org/0000-0002-6477-9872>

DOI: 10.13140/RG.2.2.14489.65126

Resumen

Los juegos en general siempre han sido parte de la vida de todos nosotros en nuestra niñez, en nuestra infancia; y los juegos ya no solamente juegos en físicos presenciales de los que estamos acostumbrados siempre legendariamente son los que se estilan a disfrutar hoy día. Ya todos sabemos desde finales de los años 80 muchos de nosotros también en nuestra infancia y juventud jugábamos ya con las primeras consolas; ese tipo de juegos forma parte de la vida, de hecho, si hiciéramos un acercamiento algunos estudios que también tenemos a disposición aquí sobre cuántas horas al día juegan los niños con sus videojuegos nos sorprenderíamos de ver estas cifras tan interesantes.

Palabras clave: Educación, Educación superior, Educación universitaria, Innovación educacional, Extensión universitaria, Formación a distancia, Teleformación, Educación basada en las competencias, Perfeccionamiento, Tendencia educacional, Educación del mañana, Educación permanente, Aprendizaje continuo, Educación continua, Formación continua, Desarrollo moral, Ética.

¿Cómo citar este working paper?

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid y Ostos-Ortiz, Olga-Lucía (2020). *Gamification* para aprender a través de juegos. *Universidad Santo Tomás*. Working Paper No. 197517

Gamification para aprender a través de juegos

El juego del tipo que sea suele resultar atractivo, por eso se juega, de alguna manera también se ve que es intrínsecamente motivador; también desde nuestra protección, su propio interés y motivación porque de alguna manera el juego trae consigo su propia recompensa y eso hace que se eviten muchos procesos de convencimiento para que alguien tenga que jugar; porque entre otras cosas del juego lo que hace es ayudar a consolidar, a crear, a consolidar el equilibrio entre el desafío y el nivel de habilidad. Cada quien se va probando a sí mismo a ver hasta dónde llega, y siempre quiere llegar un poco más adelante. Por lo tanto, se fusionan no solamente las acciones sino la conciencia sobre las acciones el recordar qué acción y sé previamente que ahora estoy haciendo mejor para conseguir la recompensa que busco; y en este sentido los objetivos suelen estar claros. En algunos juegos hay que ir a rescatar a la princesa, o al príncipe, o al dragón.

Todos los procesos van a conseguir ese objetivo de alguna manera, la retroalimentación digamos es muy clara: tienes tres vidas y a la tercera vida tienes que volver a empezar, hay retroalimentación, es de todo tipo que se han pensado muy bien en los juegos que permiten que se tenga muy enfocada la concentración, que se tenga una sensación de control durante todo el tiempo hasta que cuando se falla y se aprende. Vuelves otra vez a tener la necesidad de volver a controlar a veces casi que perdiendo la autoconciencia porque es tan mecánico que seguimos intentando por ejemplo la sensación de tiempo y también de espacio se comienza a difuminar, no se da cuenta cuando el tiempo jugado y sin embargo han pasado, o si es divertido, o si has conseguido puede ser porque son muchas o pocas obras en esa actividad bien los juegos ya están lanzando un poquito en este tema que nos ocupa los juegos buenos suelen ser juegos largos. Yo creo que nosotros los profes tenemos en la cabeza esos juegos de tipo Mario Bros donde eran juegos de muchos mundos y eran complejos, y a medida que avanzaba era más difícil; pero eso estimulaba la persistencia, y en la repetición y el error. No era un error, era un aprendizaje, porque siempre te motiva a seguir al siguiente.

Conclusiones

Un juego, cualquier juego, que tampoco tiene que ser todos los juegos virtuales o digitales; todos los juegos exitosos son combinaciones muy trabajadas, muy perfeccionados a medida que mejoran las versiones de mecánicas efectivas en el proceso y de contenidos en términos de formularse muy bien el problema e ir pensando la mejor manera de resolverlo cada vez que tener la oportunidad de enfrentarse al mismo problema. Estos juegos no se no se enfocan tanto en los hechos y en la

información como tales, sino que presentan a los jugadores problemas que ellos deben resolver, que te ofrece al final del juego la satisfacción.

Referencias

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid (2006). *El nexa familia - persona en la filosofía personalista*. Universidad de Barcelona. ISBN: 846-899-781-1.

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid (2016). *La persona en la Sociedad Digital*. En Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid (Eds.). *El Uso Educativo de las TIC* (pp. 251-256). Bogotá, Colombia: Universidad Central. ISBN: 978-958-26-0316-8

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid (2017). *Uso de las TIC en el Colegio Padre Manyanet - Chía, Colombia (2011-2014)*. En Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid y Aparicio-Gómez, William-Oswaldo (Eds.). *Uso de las TIC para la innovación* (pp. 129-158). Bogotá, Colombia: Ed&TIC. ISBN: 978-958-26-0367-0.

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid (2018). *La investigación escolar*. En: Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP. Vol. 11, Núm. 2. p. 121 - 133. ISSN: 1657-107X - e-ISSN: 2500-5421. DOI: <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2018.0002.08>

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid (2018). *Las TIC como herramientas cognitivas*. En: Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP. Vol. 11, Núm. 1. p. 67 - 80. ISSN: 1657-107X - e-ISSN: 2500-5421. DOI: <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2018.0001.07>

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid (2019). *El uso educativo de las TIC*. En: Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP. Vol. 12, Núm. 1. p. 211 - 227. ISSN: 1657-107X - e-ISSN: 2500-5421. DOI: <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2019.0001.02>

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid (2019). *Uso y apropiación de las TIC en educación*. En: Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP. Vol. 12, Núm. 1. p. 253 - 284. ISSN: 1657-107X - e-ISSN: 2500-5421. DOI: <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2019.0001.04>

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid (2020). *El oficio de sabio: Indagar, investigar, innovar*. En: Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid y Ostos-Ortiz, Olga-Lucía. (Eds.). *Innovación Educativa y Gestión del Conocimiento* (pp. 177-192). Bogotá, Colombia: Universidad Santo Tomás. ISBN: 978-958-782-304-2

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid (2020). *The education of desire and the use of ICT*. In Bosch, M. (Ed.). *Desire and Human Flourishing: Perspectives from Positive Psychology, Moral education and Virtue Ethics*. New York, USA: Springer Publishing. ISBN: 978-3-030-47001-2

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid (Ed.) (2016). *El Uso Educativo de las TIC*. Bogotá, Colombia: Universidad Central. ISBN: 978-958-26-0316-8.

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid y Aparicio-Gómez, William-Oswaldo. (Eds.) (2017). *Uso de las TIC para la innovación*. Bogotá, Colombia: Ed&TIC. ISBN: 978-958-56300-0-0.

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid y Ostos-Ortiz, Olga-Lucía (Eds.) (2020). *Innovación Educativa y Gestión del Conocimiento*. Bogotá, Colombia: Universidad Santo Tomás. ISBN: 978-958-782-304-2 177-192

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid y Venegas, D. (2016). *Proyecto Ágora: Un espacio virtual para afianzar el aprendizaje escolar y brindar herramientas para la construcción de nuevos conocimientos*. En Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid (Ed.), *El Uso Educativo de las TIC* (pp. 115-124). Bogotá, Colombia: Universidad Central. ISBN: 978-958-26-0316-8

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid, Abadía, C. (2019). *La investigación en la educación*. En: Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP. Vol. 12, Núm. 1. p. 229 - 251. ISSN: 1657-107X - e-ISSN: 2500-5421. DOI: <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2019.0001.03>

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid, Ostos-Ortiz, Olga-Lucía (2018). *El constructivismo y el construccionismo*. En: Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP. Vol. 11, Núm. 2. p. 115 - 120. ISSN: 1657-107X - e-ISSN: 2500-5421. DOI: <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2018.0002.05>

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid, Ostos-Ortiz, Olga-Lucía (2018). *Las TIC como herramientas cognitivas para la investigación*. En: Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP. Vol. 11, Núm. 1. p. 81 - 86. ISSN: 1657-107X - e-ISSN: 2500-5421. DOI: <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2018.0001.08>

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid, Ostos-Ortiz, Olga-Lucía, Cortés, M. (2019). *Redes sociales, tejidos de paz*. En: Revista Hallazgos. Vol. 16, Núm. 32. p. 17 - 25. ISSN: 1794-3841 - e-ISSN: 2422-409X – DOI: <https://doi.org/10.15332/s1794-3841>

Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid, Ostos-Ortiz, Olga-Lucía, Cortés, M., Abadía, D. (2019). *Análisis sistemático de los artículos publicados en la revista interamericana de educación, investigación y pedagogía (RIIEP) durante 2014 a 2019*. En: Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP. Vol. 12, Núm. 2. p. 225 - 240. ISSN: 1657-107X - e-ISSN: 2500-5421. DOI: <https://doi.org/10.15332/s1657107X.2019.0001.02>

Aparicio-Gómez, William-Oswaldo y Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid (2017). *Investigación y uso de las TIC: La innovación en el contexto educativo colombiano*. En O. Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid y Aparicio-Gómez, William-Oswaldo (Eds.). *Uso de las TIC para la innovación* (pp. 17-36). Bogotá, Colombia: Ed&TIC. ISBN: 978-958-26-0367-0.

- Clark, D.B., Tanner-Smith, E.E. & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning: a systematic review and meta-analysis. *Review of Educational Research*, 86(1), 79–122.
- Herrera, M., Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid y otros (2017). *Ecoturismo sostenible apoyado en las TIC en el ecosistema de alta montaña “La Montaña del Oso”, Vereda Yerbabuena (Chía - Cundinamarca)*. En Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid y Aparicio-Gómez, William-Oswaldo (Ed.). *Uso de las TIC para la innovación* (pp. 159-179). Bogotá, Colombia: Ed&TIC. ISBN: 978-958-26-0367-0.
- Klopfer, E., Osterweil, S. & Salen, K. (2009). *Moving Learning Games Forward: Obstacles, Opportunities and Openness*. Cambridge, MA: The Education Arcade.
- Quintana J., Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid (Eds.) (2017). *Temas emergentes en educación*. Bogotá, Colombia: Universidad Central. ISBN: 978-958-26-0367-0.
- Rodríguez, M. V. y Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid (2017). *Uso y apropiación de las TIC como herramientas cognitivas para el aprendizaje en el Departamento de Contaduría Pública de la Universidad Central*. En Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid y Aparicio-Gómez, William-Oswaldo (Eds.). *Uso de las TIC para la innovación* (pp. 37-46). Bogotá, Colombia: Ed&TIC. ISBN: 978-958-26-0367-0.
- Salen, K. (Ed.) (2008). *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Salen, K., Torres, R., Wolozin, L., Rufo-Tepper, R. & Shapiro, A. (2011). *Quest To Learn: Developing the School for Digital Kids*.
- Venegas, D. y Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid (2016). *Ambientes virtuales de aprendizaje para la implementación del sistema integrado de gestión como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje*. En Aparicio-Gómez, Oscar-Yecid (Ed.), *El Uso Educativo de las TIC* (pp. 233-250). Bogotá, Colombia: Universidad Central. ISBN: 978-958-26-0316-8