

Los textos publicados en la revista son responsabilidad exclusiva de los autores

Artículo científico

# Gamificación, herramienta didáctica en la formación de maestrandos en docencia universitaria

*Gamification, a didactic tool in the training of master students in university teaching*

Jacqueline Lucía Vega Cifuentes

Maestría en Docencia Universitaria

Universidad de San Carlos de Guatemala

[Licda.vegacifuentes@gmail.com](mailto:Licda.vegacifuentes@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0003-3169-9398>

## Referencia

Vega Cifuentes, J. L. (2022). Gamificación, herramienta didáctica en la formación de maestrandos en docencia universitaria. *Revista Docencia Universitaria*, 3(2), 1-10.

<https://doi.org/10.46954/revistadusac.v3i2.47>

Recibido 16/02/2022

Aceptado 26/06/2022

Publicado 10/07/2022

## Resumen

**OBJETIVO:** conocer la relevancia de la gamificación en la formación docente para los maestrandos en docencia universitaria de la escuela de postgrado de FAHUSAC del campus central de Guatemala. **MÉTODO:** se consultó a maestrandos de docencia universitaria, quienes recibieron una capacitación extracurricular básica de la gamificación como una herramienta didáctica impartida por la investigadora, entrevistándoles antes y después de la capacitación, se analizaron las respuestas en cada pregunta se observó la tendencia grupal y se utilizó además el programa de análisis de datos QDAminer como soporte técnico para evidenciar la notoriedad de la gamificación en la educación universitaria actual; la población sostenida fue de 32 alumnos activos de la maestría en mención, con ello se comparó el resultado de la entrevista previo y posterior. **RESULTADOS:** hallados en el análisis comparativo de las respuestas de maestrandos, lo cual proporcione indicadores de

aceptación e interés, demostró que, si existe un amplio interés en esta estrategia aplicada a la educación universitaria, efectivamente aumentaron su percepción en forma positiva, se demostró con ello que la capacitación de gamificación como herramienta tecnológica y didáctica de educación fue productiva. **CONCLUSIÓN:** las tendencias grupales, reflejaron representativamente la formación obtenida por los alumnos sobre gamificación, la misma fue conocida, bien recibida y aumentó significativamente en ventaja, lo que generó una propuesta para su posible incorporación e implementación en la maestría en docencia universitaria.

**Palabras clave:** gamificación, herramienta didáctica, docencia universitaria, capacitación

### Abstract

**OBJECTIVE:** to know the relevance of gamification in teacher training for master's students in university teaching at the FAHUSAC graduate school on the central campus of Guatemala. **METHOD:** university teaching students were consulted, who received basic extracurricular training on gamification as a didactic tool given by the researcher, interviewing them before and after the training, the answers to each question were analyzed, the group trend was observed and the It also used the QDAminer data analysis program as technical support to demonstrate the notoriety of gamification in current university education; the sustained population was 32 active students of the master's degree in question, with which the result of the previous and subsequent interview was compared. **RESULTS:** found in the comparative analysis of the responses of master students, which provided indicators of acceptance and interest, showed that, if there is a broad interest in this strategy applied to university education, they effectively increased their perception in a positive way, it was demonstrated with Therefore, the training of gamification as a technological and didactic tool of education was productive. **CONCLUSION:** the group trends, representatively reflected the training obtained by the students on gamification, it was known, well received and significantly increased in advantage, which generated a proposal for its possible incorporation and implementation in the master's degree in university teaching.

**Keywords:** gamification, didactic tool, university teaching, training

## Introducción

El presente artículo, transmite los hallazgos de la investigación, la cual se desarrolló bajo la línea de Investigación: formación y capacitación docente multi, inter y transdisciplinaria, la idea surgió de la actualización docente sobre gamificación educativa como una herramienta tecnológica y didáctica con la pertinencia de las TICs y las TACs, como motivación en el aula, por medio de una capacitación enfocada para los maestrandos de DU, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, en la Escuela de Postgrado de la FAHUSAC, vinculado al contexto educativo a raíz de la pandemia.

Ante este escenario, se dio respuesta a las preguntas de investigación y se sustentó el objetivo general de manera afirmativa, se estableció la percepción de aceptación e interés de los maestrandos en DU con relación a la aplicación de la gamificación como herramienta didáctica en la educación universitaria; y los objetivos específicos también fueron alcanzados; se identificó el conocimiento que poseían previo a la capacitación y el que adquirieron posterior a la misma, sobre el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación.

Al desarrollar el tema de investigación: “La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos”. (Gaitán, 2013. párr. 1).

Se tuvo a bien brindar la teoría y ofrece las ventajas de gamificación en el ejercicio profesional docente y los aportes académicos que genera el uso en la educación universitaria, además brinda motivación y es adaptable a los requerimientos curriculares actuales, a través del contenido pedagógico y la implementación de la didáctica con la tecnología.

Cabe mencionar que el enfoque de esta investigación fue cualitativo, con diseño exploratorio y de alcance fenomenológico; Se empleó la entrevista como instrumento principal o herramienta para la recolección de datos antes y después de la capacitación para cotejar la tendencia

y percepción grupal, fueron capacitados 32 maestrandos. También se apreció que la gamificación es una herramienta didáctica de interés para los maestrandos; demostrar la relevancia en tendencia grupal y llegó a conocer que es preciso su estudio y generó una propuesta para impulsar el uso en la maestría en DU.

## Materiales y métodos

La metodología empleada se basó en la preeminencia de la actualización de los maestrandos de Docencia Universitaria con relación a la tecnología de gamificación en la educación universitaria e identificar cuánto se sabía sobre el tema, se amplió el conocimiento de la muestra de 32 maestrando con la capacitación. Con relación a la gamificación los autores Lozada-Ávila & Betancur-Gómez (2017).; mencionan que: "...se logra evidenciar que este tema aún es novedoso y en algunos casos poco explorado en las diferentes áreas de conocimiento. Actualmente no se cuenta con una teoría unificada o un conjunto de lineamientos que permitan ver el concepto de manera holística y mucho menos cuando se trata de aplicarlo en la Educación." (p. 121).

En concordancia se puede agregar que la gamificación está estrechamente vinculada con la motivación en el aula, porque emplea mecánicas del juego sin que se limite únicamente a él, se estimularon y ampliaron los procesos de enseñanza, es incluyente, facilitó el conocimiento y las diferentes formas de aprendizajes como lo mencionó el psicólogo educativo David Kolb, al referirse a las características de los alumnos e igualmente va de la mano de la teoría de las inteligencias múltiples del también psicólogo Howard Gardner.

Durante la capacitación se les invitó a aplicar y profundizar sobre la gamificación en la labor docente, como una estrategia de motivación de componentes lúdicos que neuropsicológicamente que gratifican y generan interés, se llevó una propuesta para su implementación en la maestría, dado el interés de las respuestas de la muestra.

"La UNESCO comparte los conocimientos respecto a las diversas formas en que la tecnología puede facilitar el acceso universal a la educación, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación. La Organización examina el mundo en busca de ejemplos exitosos de aplicación de las TIC a la labor pedagógica ya sea en escuelas primarias de bajos recursos, universidades en países de altos ingresos o centros

de formación profesional con miras a elaborar políticas y directrices.” (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2020, párr 2-3)

Durante el proceso de investigación se tuvo a bien realizar una validación de expertos con 10 profesionales docentes que brindaron su opinión con calificativo de bueno y con tendencia a mejorar, en la adecuación y la pertinencia; esto con relación al instrumento principal fue reestructurado algunos aspectos, en octubre y noviembre de 2021. Posteriormente se realizó la prueba piloto o pilotaje del instrumento principal, con 11 maestrandos de Currículo, poseían características similares a la población, para evitar que hubiera influencia o se permeará la información a la muestra objetivo, llevándose a cabo en diciembre de 2021.

Por la perspectiva proyectada por los maestrandos en currículo, se realizaron ajustes a la formulación mantuvo las interrogantes de investigación en las preguntas del cinco al nueve. Así mismo se desarrolló un breve sondeo a la población; se detectó interés y disponibilidad para participar en la capacitación y compromiso; para afianzar la cooperación se ofreció compartir el material y un diploma de participación emitido por la investigadora.

Se desarrollaron cuatro instrumentos: el primero fue el para obtener la muestra; el segundo y cuarto fue la entrevista principal inicial: de nueve preguntas abiertas, aplicado antes y después de la capacitación; el tercero Instrumento o I3 fue un diario de campo. Fueron aplicados por google forms, con el consentimiento informado y la comunicación fue vía WhatsApp y correo electrónico. Cabe mencionar que 32 maestrandos concluyeron el proceso de entrevista-capacitación-entrevista.

Igualmente se ofreció la capacitación a la muestra, en dos horarios para propiciar su asistencia, en el horario uno: los jueves 13 y 20 de enero a las 20 horas y el horario dos; los sábados 15 y 22 de enero del año 2022, por vía de la plataforma Zoom Meeting con un total de 03 horas para cada horario y se les proporciono el mismo contenido, dinámicas y ejercicios.

Se consultó la biografía, se creó y validó el instrumento principal, además la investigadora se ilustró en la temática de gamificación universitaria desde finales del año 2020, con el objeto de desarrollar la información adecuada en la capacitación para los maestrandos en DU; donde la tecnología ha sido empleada como una aliada. a consecuencia de pandemia.

## Resultados y Discusión

Se realizó el análisis empleándose además el programa en línea QDAMiner. Con ello se obtuvo la frecuencia y nubes de palabras del contenido representativo de las respuestas del instrumento principal en sus etapas I2 e I4 de entrevista antes y después. También se analizaron las respuestas de las cinco preguntas adicionada en I4 (de la 10 a la 14). La totalidad de los resultados obtenidos fueron mediante el trabajo de campo, siendo positivos; se probó la tendencia grupal y la notabilidad de la gamificación para la población.

**Tabla 1**

*Cuadro comparativo general de las respuestas de las preguntas 1 a la 9 de la entrevista o instrumento principal, en las etapas antes y después de la capacitación.*



Fuente: propia.

Cada nube hace referencia a la frecuencia de las palabras más empleadas en las respuestas de las entrevistas, por medio del Instrumento QDAMiner.

Se procedió a la comparación y al análisis general; se denotó que aun el conocimiento era limitado en la población, generó curiosidad en la mayoría e interés desde la fase inicial, previo a recibir la capacitación y

se demostró la utilidad y aceptación en la etapa posterior a cuando ya se conocía con mayor claridad lo relacionado a la gamificación, se confirmó que era de provecho la incorporación este recurso en la educación universitaria en los ejes de enseñanza-aprendizaje-evaluación.

Al trabajar con la gamificación en entornos educativos con condiciones coincidentes, se compararon resultados en ese sentido la motivación en el aula está implícita a la gamificación y el rendimiento de los alumnos a través de las concreciones.

Además en un proceso similar también se demostró en los resultados que arrojó la investigación del autor Sánchez Medina (2018) en donde menciona que: la revisión teórica permite información de la gran relación de cada uno de los aspectos de la clase con el rendimiento académico, dando con esto validez al re-pensamiento de los momentos de la clase, asimismo indicó que su importancia dentro de los procesos generación de motivaciones, captura de la atención y la posterior producción de nuevo pensamientos que se evaluará de acuerdo a su elaboración y finalmente establece como recomendaciones (p. 175). Siempre con referencia a los resultados de la aplicación de la gamificación académica universitaria

**Figura 2**

*Nube de palabras referente a las preguntas de la 10 a la 14 en la fase posterior, de la capacitación con relaciona a la formación recibida por los 32 maestrandos.*

*Frecuencia de palabras de las respuestas de las preguntas posteriores a la capacitación*



Fuente: propia.



La nube de palabras hace referencia al análisis de las palabras más empleadas en las respuestas de los 32 maestrandos que realizaron la capacitación y culminaron, haciendo énfasis en las preguntas adicionales de la 10 a la 14.

Los maestrandos en DU alcanzaron el conocimiento básico de gamificación, fue comprendido que es adecuada la aplicación en las ciencias de la educación, adaptables al contenido, genera motivación en el aula, la participación, el trabajo colaborativo y significativo, además de la equidad e inclusión y el trabajo en equipo. Al principio eventualmente algunos maestrandos mostraron resistencia la cual posteriormente con la capacitación disminuyó y aumento el interés.

Para otro investigador que trabajó con la gamificación a nivel universitaria, con relación los hallazgos y resultados explica que cuyo objetivo general fue realizar analizar la influencia que causa la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios del curso de psicoterapia conductual cognitiva de la Universidad Autónoma del Perú en el semestre académico 2019, es importante hacer énfasis en que también obtiene como resultados la aplicación de la gamificación optimiza el rendimiento académico de los estudiantes en los módulos estudiados del curso de psicoterapia al comparar los promedios de rendimiento pre-test (Anicama Silva, 2020).

Se demostró que existe ventaja si se incorpora en la maestría en docencia universitaria, aunado a que la Gamificación: es una herramienta didáctica y tecnológica vinculada a los procesos de enseñanza-aprendizaje-evaluación de los maestrandos.

Los aportes fueron varios, enriqueció el acervo cultural de los maestrandos, fortalecieron las competencias y las ventajas que tiene el implementar de alguna forma la Gamificación en los espacios educativos a nivel universitario. Los objetivos fueron alcanzados, se comprobaron los aportes significativos que la capacitación de gamificación. También se estableció el uso herramientas didácticas tecnológicas de gamificación para los maestrandos en mención por tanto si se obtuvieron los resultados proyectados de este proceso en cuenta a la tendencia grupal con base al antes y después de la capacitación brindada por la investigadora respecto a la gamificación.



Se evidenció de forma satisfactoria que efectivamente existe interés por parte de la muestra representativa de los maestrandos en DU con relación al conocimiento y el uso de la gamificación como una herramienta didáctica y tecnológica para fortalecer los conocimientos y propició con ello la motivación en el aula. Esto desde la perspectiva de los maestrandos de en docencia universitaria.

Además, se logró capacitar a 32 maestrandos (superando lo programado), se dio respuesta a todas las preguntas de investigación propició la aplicación y enfoque e interés en la temática de la gamificación y del proceso investigativo, se alcanzó los objetivos, generó una propuesta a modo de sugerencia para la incorporación de la gamificación en la práctica o en la malla curricular en un curso de la Maestría en Docencia Universitaria.

## Referencias

- Anicama Silva, J. C. (2020). *Influencia de La Gamificación en El Rendimiento Académico de Los Estudiantes de La Universidad Autónoma del Perú Semestre 2019-I*. Instituto Para La Calidad De La Educación seccion de posgrados. Lima Peru: Instituto Para La Calidad De La Educación seccion de posgrados. [https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6637/anicama\\_sjc.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6637/anicama_sjc.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gaitán, V. (2013). *Educativa*. Obtenido de Gamificación: el aprendizaje divertido: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Lozada-Ávila , C., & Betancur-Gómez, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. (R. i. Colombia, Ed.) *Revista ingenierias de la Universidad de Medellin Colombia*, 16(31), 121. doi:10.22395/rium.v16n31a5
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2020). *UNESCO Enseñar en Tiempos de covid 19 una guía teorico practico para docentes*. Recuperado el 7 de abril de 2021, de UNESCO Biblioteca Digital La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO): <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>

Sánchez Medina, J. J. (2018). *La gamificación a través de la plataforma Smartick para mejorar el rendimiento académico en matemáticas en estudiantes de la I.E.D. Tercera Mixta de Fundación Magdalena*. Universidad de la Costa Departamento de Posgrados, Universidad de la Costa Departamento de Posgrados. Barranquilla Colombia: Universidad de la Costa Departamento de Posgrados. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/67/85471669.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## Sobre la autora

Psicóloga clínica y áreas jurídicas-forenses en tribunales de protección de niñez y adolescencia; prevención de violencias contra la mujer; conocimiento en DDHH, cultura de Paz; tesis de grado y publicación de artículo académico, postgrado internacional Psicología forense y criminal, docente varias carreras, finalizando maestría en docencia universitaria con tesis gamificación didáctica tecnológica relación al artículo, investigó en psicología social comunitaria para ONGs; conferencista y capacitadora regional.

### Financiamiento de la investigación

Con recursos propios.

### Conflicto de intereses

Declara no tener ningún conflicto de intereses.

### Declaración de consentimiento informado

El estudio se realizó respetando el Código de ética y buenas prácticas editoriales de publicación. Con el consentimiento informado de los participantes involucrados en el estudio.

### Derechos de uso

Copyright© 2022 por Jacqueline Lucía Vega Cifuentes

Este texto está protegido por la [Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Usted es libre para compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato y adaptar el documento, remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente, siempre que cumpla la condición de atribución: usted debe reconocer el crédito de una obra de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace.