

Universidad Abierta Interamericana

Facultad de Ciencias de la Educación y Psicopedagogía

Profesorado Universitario para la Educación Secundaria y Superior



Trabajo Final

**LA IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN
EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA DEL TURNO NOCHE,
SU RELACIÓN CON LA MOTIVACIÓN Y LA ATENCIÓN**

Autora: Zulema Antonia Arias

Profesor: Jorge Alberto Sánchez

Diciembre, 2023

Buenos Aires, Argentina

Resumen

En la actualidad, los juegos digitales están al alcance de todos, en un instante. El aprendizaje mediante el juego, este proceso de manera educativa, no sólo lúdica, se lo conoce como “gamificación”, importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Iquise Aroni y Rivera Rojas, 2020; Abad Arroyo y López Proaño, 2023). Este trabajo tiene como finalidad rescatar los aportes de la gamificación, con el propósito de mejorar la atención, la motivación y como consecuencia obtener un mejor aprendizaje de los estudiantes (García-Barrios et al., 2022), en la educación universitaria de la UAI, turno noche de la materia clínica de adultos, su relación con la motivación y la atención. La falta de Atención y Motivación que existe en las clases de los estudiantes universitarios, especialmente en los estudiantes de turno noche es preocupante para los docentes. Los mismos, no deben abordar estas circunstancias como un problema, sino como un desafío que les motive y facilite la organización de sus clases de la mejor manera posible (Alcover et al., 2018). Surge la pregunta: ¿Cómo afecta la implementación de la aplicación gamificación en la educación universitaria del turno noche, su relación con la motivación y atención? Los resultados obtenidos confirmaron el aumento de la Atención y Motivación, cuando se utiliza la gamificación en las clases.

Palabras claves: Gamificación, Atención, Motivación, Proceso de Aprendizaje-enseñanza.

Índice

Resumen	1
Índice	2
CAPÍTULO I	4
1. Introducción	5
1.1. Antecedentes de la investigación	5
1.2. Propósito y relevancia de la investigación	8
1.3 Objetivos	8
1.4. Hipótesis	9
CAPÍTULO II	10
2. Marco teórico	11
2.1. Gamificación.....	11
2.1.1. Kahoot	12
2.1.2. ¿Cómo funciona el Kahoot?	13
2.2. Atención	14
2.3. Motivación.....	14
2.4. Proceso de enseñanza y aprendizaje	15
2.5. La Gamificación, la motivación y atención	16
2.6. La gamificación, proceso de enseñanza y aprendizaje	16
CAPÍTULO III	18

3. Trabajo de campo	19
3.1. Descripción del trabajo: metodología, procedimiento.....	19
3.2. Resultados	19
3.2.1. Caracterización de la muestra	19
3.2.2. Análisis el cuestionario	20
3.2.3. Transcripción literal, agrupamiento de las respuestas y análisis	22
CAPÍTULO IV	27
4. Conclusiones	28
CAPÍTULO V	30
5. Bibliografía	31
CAPÍTULO VI	36
6. Anexos	37

CAPÍTULO I

1. Introducción

Uno de los temas que se vienen hablando, entre los diferentes profesores, es la falta de atención y motivación que existe en las clases de los estudiantes universitarios. Especialmente se ve muy marcada la diferencia entre los estudiantes de turno mañana con los de turno noche. Esta es una gran realidad, que la mayoría de los estudiantes de turno noche ya están cansados y es muy difícil mantener su atención, considerando que, al llegar el horario de sus clases, ellos han finalizado sus diferentes actividades, sean laborales o de otra índole. Los educadores, no deben abordar estas circunstancias como un problema, sino como un desafío que les motive y facilite la organización de sus clases de la mejor manera posible (Alcover et al., 2018).

Aunado a este tema, no se puede dejar de lado los cambios que han ido sucediendo a través del tiempo, junto con los cuales han evolucionado las tecnologías de información y comunicación (TIC), con una gran variedad de recursos que ha cambiado la vida cotidiana y clásica que todos tenían. La sociedad se ha convertido en una sociedad en red, siempre conectada con la tecnología. Los juegos digitales están al alcance de todos, en un instante, en sus manos, algo presencial, físico y virtual. En este aprendizaje mediante juegos, proceso que conlleva “jugar”, de manera educativa, no sólo lúdica, se lo conoce como “gamificación”. En la actualidad, debido a los juegos online, es extraño ver a niños o adolescentes jugar en parques. Entonces, usar las TICs o, específicamente la gamificación, es importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Iquise Aroni y Rivera Rojas, 2020).

1.1. Antecedentes de la investigación

En las aulas en donde los estudiantes van a aprender, adquirir conocimiento, es donde se requiere de manera urgente, la reestructuración de los procesos de aprendizaje y enseñanza de las instituciones, así como también tener en cuenta, como ya fue mencionado, la falta de atención y motivación de los estudiantes. Esto se debe a la saturación de contenidos, exigencias y el estrés que va en aumento entre los estudiantes (Pulido Rull et al., 2011).

Alcover et al. (2018) hizo alusión a que los profesores deben realizar capacitación continua en su área específica, pero también en las distintas metodologías que se debe emplear para conseguir desarrollar las competencias de cada estudiante. En su investigación abordó la utilización de las estrategias de juego como herramientas de

aprendizaje y de trabajo de competencias en varias asignaturas de Estadística impartidas en diferentes Grados de Ingeniería de la Universitat Politècnica de Valencia (UPV). Propusieron el diseño de actividades innovadoras utilizando la plataforma Kahoot. De esa forma, las actividades desarrolladas durante la clase permitieron establecer diferentes dinámicas de trabajo con los alumnos, motivando la asistencia y el trabajo autónomo de cada estudiante.

Pertegal Felices y Lorenzo Lledó (2019), investigaron sobre la gamificación como una de las metodologías de enseñanza más eficiente en los estudiantes. Demostrando que la implementación de los mismo resultó útil en todos los niveles educativos. Dichas investigaciones demostraron como aumentó el nivel de motivación, entre otras cosas. Como así también se puso de manifiesto, los beneficios para el profesor, considerando que los juegos otorgaban un valioso e inmediato feedback de los conocimientos de los estudiantes. Ellos utilizaron la aplicación “Kahoot”. Se obtuvo como resultado un mayor interés en las clases, un aumento en el nivel de motivación y en la asistencia a clase.

Al siguiente año, Sampedro Piquero (2020), en su investigación sobre el aumento de la motivación y el interés de los estudiantes, utilizando diferentes dinámicas de juegos. En la materia de Psicología, la estrategia fue presentar diferentes casos clínicos reales, los estudiantes en pequeños grupos y de forma colaborativa resolvían los mismos. Aquellos alumnos que realizaban correctamente las actividades recibieron más puntos. La misma se presentó de forma voluntaria a los estudiantes de Psicología de la Universidad de Málaga. Dentro de estas estrategias de gamificación se proporcionó un feedback rápido y continuo para aumentar aún más la motivación de los alumnos, se proporcionará un ranking final donde cada grupo, mediante el nombre que ellos eligieron para su equipo, veían sus puntos y su posición respecto a los demás.

Ese mismo año, Iquise Aroni y Rivera Rojas (2020), investigaron la importancia de la gamificación como una estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, presentando a las clases tradicionales, como poco motivadoras y con bajo nivel de atención por parte del estudiante. Por otro lado, encontraron a la gamificación como una buena opción frente a las estrategias tradicionales. Obtuvieron como resultado que los profesores no utilizan estas herramientas digitales por falta de capacitación, de conocimiento. Llegando a la conclusión de que en pocas clases que utilizaron gamificación surgió el interés y la motivación por aprender.

Según Magadán-Díaz y Rivas-García (2022), quienes estudiaron las percepciones que tenían los estudiantes universitarios cuando se utilizaba la aplicación Kahoot en el aula (estudiantes del Máster y Enseñanza de idiomas en la Universidad Nebrija). Realizaron entrevistas en las cuales identificaron las variables que experimentaron la mayoría de los estudiantes que jugaron con Kahoot. Los resultados obtenidos en el análisis cualitativo de dichas entrevistas, concluyó que la percepción de los estudiantes en relación con el uso de esta aplicación es positiva. La gamificación tiene un impacto positivo en el compromiso, la motivación y la dinamización del aula.

Siguiendo con investigaciones sobre el tema, ese mismo año, Cangalaya - Sevillano, Casazola - Cruz & Farfán Aguilar (2022), estudiaron la gamificación como mejora del proceso enseñanza aprendizaje. Ellos utilizaron dos cuestionarios: uno para medir la pertinencia de la gamificación y el otro para medir la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje. Aplicándolo en el curso de Robótica de la Universidad Nacional del Callao. Las clases se basaron en la implementación de juegos que dieron posibilidad a un proceso de aprendizaje didáctico, dinámico e interactivo. Como resultado dio que la relación entre la gamificación y el proceso de enseñanza aprendizaje es directamente proporcional y fuerte. Finalmente, la gamificación mejoró el proceso enseñanza aprendizaje y la buena percepción de los estudiantes.

Finalmente, Abad Arroyo & López Proaño (2023), este último año, en su investigación expresaron que las nuevas generaciones han tomado consciencia del proceso de aprendizaje teniendo en cuenta la utilización de las tecnologías, metodologías de enseñanza innovadoras (gamificación), que estimulan las clases, haciéndolas interesantes para los estudiantes, que ayudan a la motivación, aplicando los conocimientos obtenidos en sucesos de la vida real. Investigaron sobre el nivel de motivación que tienen los estudiantes de la educación superior, diseñaron una propuesta dirigida a hacer más atractivos los contenidos impartidos en el. Los resultados que obtuvieron dieron a conocer que la mayoría de los estudiantes presentaron un bajo nivel de motivación académica y desinterés por aprender. Se propuso fortalecer el nivel de motivación académica en los estudiantes usando gamificación.

Todo lo mencionado anteriormente apunta a la exigencia del docente a preparar clases de excelencia, utilizar estrategias pedagógicas implementando la creatividad, la inteligencia, el pensamiento crítico y, por supuesto, las nuevas tecnologías (Ortíz, 2015; Gil, 2015; Pherez et al., 2018). La renovación y el desarrollo de la metodología del docente tienen como objetivo mejorar la motivación de los estudiantes en las aulas universitarias (Luesma et al., 2019). Usar las nuevas tecnologías en la educación es parte de la vida, del tiempo que se vive, todos los estudiantes tienen acceso a las tecnologías, todos tienen sus propios dispositivos electrónicos (Rodríguez - Fernández, 2017). En donde se ha propuesto elaborar programas más atractivos con los contenidos impartidos, utilizando la gamificación (Abad Arroyo & López Proaño, 2023).

1.2. Propósito y relevancia de la investigación

Esta investigación tiene como finalidad rescatar los aportes de la gamificación, con el propósito de mejorar la atención, la motivación, dando como consecuencia obtener un mejor aprendizaje de los estudiantes (García-Barrios et al., 2022). Se requieren educadores inclinados en la construcción del conocimiento por parte de los estudiantes, que juntos logren alcanzar la comprensión y el significado de los contenidos aprendidos (Pherez et al., 2018).

De esta manera, la investigación contribuirá no solo a ampliar el campo de conocimiento sobre la temática estudiada, sino también resultará un aporte para las instituciones educativas en cuanto al desarrollo de nuevas herramientas de enseñanza como es la tecnología, para así obtener motivación, atención en los estudiantes y como consecuencia un mejor aprendizaje de los mismos.

Considerando lo mencionado anteriormente, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo afecta la implementación de la aplicación gamificación en la educación universitaria del turno noche, su relación con la motivación y atención?

1.3. Objetivos

Determinar la relación que existe entre la implementación de la Gamificación en la educación universitaria de la UAI, turno noche de la materia clínica de adultos y, su relación con la motivación y la atención.

Para lograr este objetivo se plantearán las siguientes preguntas:

¿Cuáles son las percepciones de los profesores de la materia de Clínica de Adultos, sobre el uso de la gamificación en las clases?

¿Qué variables se identifican en las entrevistas (motivación, atención, aprendizaje, etc.) que experimentan la mayoría profesores en la utilización de la gamificación?

1.4. Hipótesis

Cuando en la educación universitaria de la UAI, turno noche de la materia de Clínica de Adultos, se implementa la gamificación, el nivel de atención y motivación es mayor en los estudiantes.

CAPÍTULO II

2. Marco teórico

A continuación se expondrán los principales constructos teóricos que permiten problematizar conceptualmente el tema de este trabajo y que surgen de la exploración del estado del arte realizado a tales fines.

2.1. Gamificación

Ormart y Navéz (2014), hicieron referencia a que la gamificación representaba “una potente alternativa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado”. Para Sampedro Piquero (2020), la gamificación es una de las estrategias de enseñanza más populares en la actualidad. Contreras Espinosa y Eguia, (2016), dicen que la gamificación consiste en la utilización de las técnicas de los videojuegos, conduciendo al “usuario a través de acciones predefinidas y manteniendo una alta motivación”. Asimismo, la gamificación digital también añade un nivel complementario en la motivación y compromiso (Holbrey 2020).

Hamari et al. (2018) define la gamificación como la aplicación, en contextos educativos, de juegos, diseño, dinámica y/o elementos de los mismos, con el fin de cambiar los comportamientos y actitudes de los estudiantes, trabajando sobre su motivación, con la finalidad de alcanzar objetivos determinados.

De acuerdo a Gaitan (2019), “La Gamificación es un método de instrucción que traslada la mecánica de los juegos al entorno educativo-profesional con el fin de lograr mejores resultados”. Además, lo comprende como el uso de mecánicas de juego en el proceso no lúdico que logra aumentar la motivación para de esa forma adquirir nuevos conocimientos.

En la actualidad se puede encontrar una gran diversidad de aplicaciones en gamificación, entre ellas Quizlet, Socrative y Kahoot, las cuales sirven como instrumento de apoyo para realizar un aprendizaje activo en los estudiantes. Cada una de estas se pueden implementar en el aula a través de diferentes dispositivos, como celulares inteligentes, tabletas o computadoras portátiles (Magadán-Díaz y Rivas-García, 2022).

En la actualidad, en las aulas se usan cada vez más las herramientas virtuales, tecnológicas, y el acceso a ellas por parte de nuestros estudiantes, quienes pertenecen a la primera generación digital o “generación Z”. Ingresan a través de sus propios dispositivos electrónicos: Smartphone, Tablet, ordenadores, etc. (Cerezo, 2016; Valenzuela, 2013; Rodríguez-Fernández, 2017; Wang & Tahir, 2020).

Este cambio “cultural” por parte de nuestros estudiantes. El Espacio Europeo de Educación Superior, plantea la propuesta de renovar la metodología docente y desarrollar metodologías que mejoren la calidad de la docencia y la motivación de los estudiantes en las universidades (Luesma et al., 2019; Ormart y Navés, 2014) hace que la gamificación, que traslada el juego al aula, se presente como una potente alternativa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes (Contreras y Eguia, 2017; García-Barrios et al., 2020).

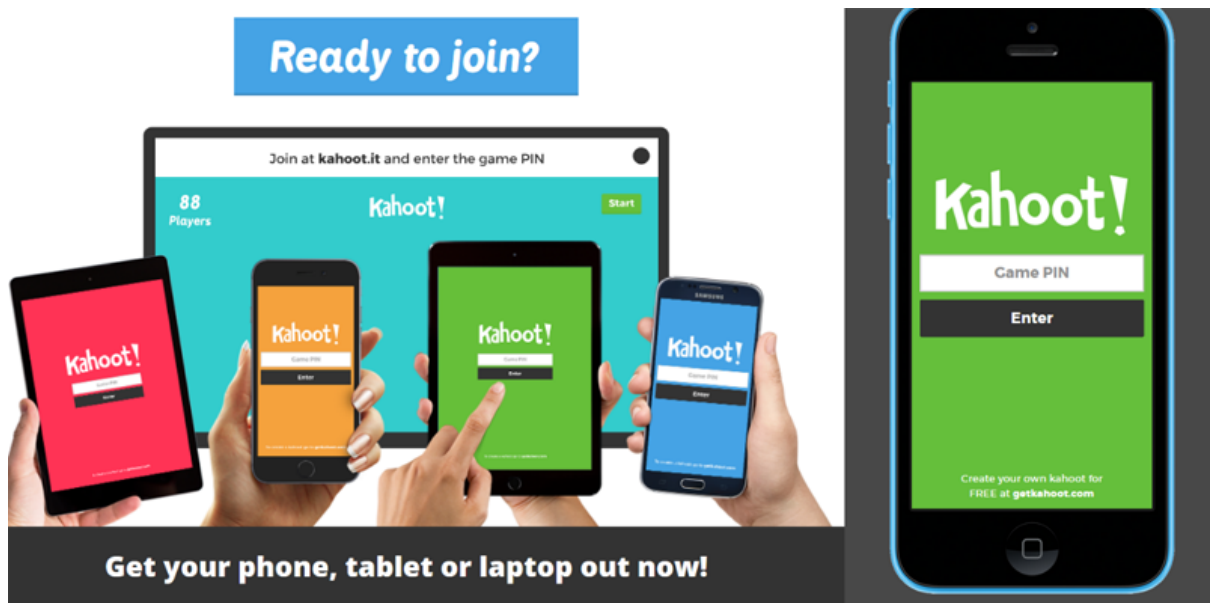
Según Cabanillas-Carbonell et al. (2020) la gamificación debe comprenderse desde tres características: metodológico, práctico y social. Desde lo metodológico, es primordial incorporar estrategias nuevas para mejorar el aprendizaje, para lograr la atención, aprovechando las posibilidades que ofrecen las tecnologías (Alarcón- Díaz et al., 2020). En cuanto a la característica práctica, se comprende que los docentes universitarios han comprendido la utilización de los cursos a distancia como parte del trabajo docente (Baldwin, 2019). Terminando con la característica social, en donde la integración consiste en que los individuos interactúen con otros compañeros, impulsando a lograr determinada actividad propuestas en conjunto.

2.1.1. Kahoot

La aplicación *Kahoot*, permite crear escenarios didácticos online en donde se realizan la resolución de preguntas a través de figuras, cuestionarios, videos, etc. El mismo facilita los procesos de enseñanza - aprendizaje (Comité científico internacional, 2018). Posee funciones de entretenimientos y juegos que al aplicarlos puede aumentar la motivación de los participantes. Se puede utilizar, además de lo que se ha mencionado anteriormente, para realizar evaluaciones y/o revisión de los contenidos ya vistos, a través de juegos, música, gráficos, puntos con calificaciones que llevan a la competencia (Magadán-Díaz y Rivas-García, 2022).

2.1.2. ¿Cómo funciona el Kahoot?

Los estudiantes deben ingresar a <https://kahoot.it>, se encontrarán con la siguiente pagina:



En donde dice Game PIN se debe colocar el PIN que el profesor comparte con los estudiantes. Cada uno de ellos irán entrando con el PIN y además colocaran sus nombres que permitirá identificarlos. Luego las preguntas irán apareciendo en la pantalla general, en frente de los estudiantes, con cuatro opciones de un color diferente. Los estudiantes, verán en su celular, los cuatro colores que deberán presionar según la elección que realicen, según su respuesta. La aplicación tiene un temporizador de cuenta regresiva y recibirán la retroalimentación de forma inmediata. Después del recuento de cada respuesta se clasifican los estudiantes según la precisión y velocidad. Obtiene la puntuación más alta, el que primero responde correctamente. Al finalizar, se muestra una tabla de posición. Cada profesor, después de la actividad podrá descargar una tabla con los nombres de los estudiantes, cantidad de respuestas correctos e incorrectas. Esto también ayuda a poder tener una calificación de cada estudiante, pasar saber cuales fueron las preguntas problemáticas y saber quienes son los que tienen mayor dificultad en el aprendizaje. Esta aplicación es gratuita hasta 40 estudiantes, luego se podrá acceder a mayor capacidad abonando un pago mensual o por única vez (Magadán-Díaz y Rivas-García, 2022).

2.2. Atención

Con respecto a las variables en cuestión, por un lado, Stevens & Bavelier (2012) mencionan la Atención como la que se encarga del proceso de selección de la información dentro del sistema nervioso, elemento fundamental que articula los procesos cognoscitivos, dirige y selecciona la información a procesar. El ser humano está limitado en la cantidad de cosas que puede prestar atención, al mismo tiempo. Dentro de este proceso, cuando se habla de atención selectiva, se hace referencia a la función cognitiva encargada de seleccionar, focalizar e ignorar, suprimir información irrelevante o de distracción, necesario en el proceso de aprendizaje (Rojas Meléndez, 2022).

Por otro lado, encontramos el modelo de Kahneman (2012) que también presenta a la atención como el recurso limitado que se puede compartir en función de la atribución de actividades, para una o para varias tareas. Este autor menciona que la capacidad atencional varía en función de la motivación y de la activación o arousal. Se puede agregar, en otras palabras, que también ha sido definida como un mecanismo partícipe en la activación y funcionamiento de las operaciones y los procesos de selección, distribución y mantenimiento de la actividad psicológica (García, 2008).

2.3. Motivación

La motivación, la otra variable para tener en cuenta, es la que permite lograr gratificación al realizar alguna actividad, la misma acrecienta la atención y el aprendizaje. No solo se basa en obtener gratificación, sino que incluye más procesos. Su función principal es generar emociones positivas, para que el organismo aumente la frecuencia de la conducta y, de esa forma evitar la desaparición del comportamiento (Haber & Knutson, 2010).

Etimológicamente, el vocablo motivación procede del latín motus, y se relaciona con lo que activa a la persona para efectuar una actividad. Entonces, se la define como un proceso por el cual el sujeto se plantea un objetivo, utiliza los recursos adecuados, manteniendo una determinada conducta, con el deseo de lograr una meta (Trechera, 2005).

Willis (2009), con respecto a la motivación, nos dice que la dopamina, además de reducir el estrés, favorece la perseverancia, la curiosidad y, la sensación de placer: reír, ser optimista, ayudar a alguien, expresar gratitud, bailar, escuchar música, hacer ejercicio, son actividades que ayudan a disparar la hormona del placer y muchas de estas actividades pueden ser aplicadas en el aula de clases.

Referente al tema, Boza Carreño y Toscano Cruz (2012), mencionan que se entiende por motivación educativa como motivación consciente para el aprendizaje o como aprendizaje motivado consciente. Mientras que Meece (1991), dice que la motivación en educación se relaciona con el rendimiento, y la misma puede influenciar en el aprendizaje. Cuando un estudiante logra sus metas de aprendizaje, esto le motiva a ponerse nuevas metas y desafíos (Boza Carreño & Toscano Cruz, 2012).

Considerando lo dicho anteriormente, se supone que son muchos los factores que pueden influenciar en la motivación de los estudiantes: factores personales, sociales, ambientales, sus expectativas, sus reacciones afectivas, la materia de estudio, la actitud del profesor, las metodologías didácticas que se utilizan, etc. (López, 2013).

2.4. Proceso de enseñanza y aprendizaje

Varios autores hablan del proceso de enseñanza, entre ellos esta Ormrod (2018) quien menciona que el aprendizaje es un proceso a través del cual se obtienen nuevas destrezas, valores, conocimientos y actitudes por medio de la experiencia, la práctica y la reflexión. Por otro lado, Gagne & Wager (2018) dicen que la enseñanza es un proceso en donde los docentes tienen la responsabilidad de facilitar el aprendizaje de los alumnos. Esto implica la planificación, organización y ejecución de diferentes estrategias y recursos para que los alumnos puedan desarrollar diversas habilidades y conocimientos.

El proceso de enseñanza según Iquise Aroni y Rivera Rojas (2020), se comprende como el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales sobre un área específica. En el campo educativo, en este procedimiento los estudiantes asimilan y aprenden conocimientos, efectuando una serie de destrezas y valores, los cuales producen en ellos cambios sociales, intelectuales y

emocionales. La enseñanza también se da como consecuencia de la relación personal del profesor con el estudiante, donde el docente utiliza métodos, técnicas y estrategias, que sirven para que el estudiante logre un aprendizaje significativo. Teniendo en cuenta esta relación entre el docente-estudiante y también entre estudiantes, se da el aprendizaje como un proceso de reconstrucción de los significados en donde cada individuo efectúa conforme a sus conocimientos previos.

Para lograr esta enseñanza y aprendizaje se propone a los docentes dejar la zona de confort, adaptarse a lo nuevo, a las necesidades actuales de los alumnos. Esto significa innovar y, que cada docente deje de lado el miedo al cambio, el miedo a lo desconocido, a las TIC. Se espera que el estudiante deje de ser pasivo y se transforme en un sujeto activo, siendo parte de la construcción de su propio proceso de enseñanza aprendizaje (Cangalaya-Sevillano, Casazola-Cruz, & Aguilar, 2022).

2.5. La Gamificación, la motivación y atención

Díaz y Rivas-García (2022), en su artículo sobre la gamificación llegaron a la conclusión de que la utilización de estas en las clases, genera una motivación positiva en los estudiantes, llevándolos a aprender, promoviendo la participación activa, facilitando la discusión en clase y, asimismo, mejorando los resultados de aprendizaje. Así como también, aumenta la interacción del profesor con el estudiante, reduciendo las distracciones, favoreciendo la evaluación formativa y mejora la capacidad de atención de los estudiantes, haciendo mas divertidas las mismas y permitiendo que se enfoquen en los temas en cuestión (Wang & Tahir, 2020).

2.6. La gamificación, proceso de enseñanza y aprendizaje

Como se viene analizando la gamificación es comprendida como una estrategia de enseñanza aprendizaje, a través de la cual, se utilizan juegos en el aula. La gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje tiene como propósito mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, el interés y la motivación hacia el aprendizaje (Zurita Vera et al., 2023).

De acuerdo con Tovar Diez (2023), la gamificación dentro del aula es como una herramienta efectiva e innovadora que sirve para motivar y producir compromiso en los estudiantes en el aprendizaje. Esto se logra mediante la utilización de la

tecnología y del juego, el mismo da la posibilidad de transformar el aula de enseñanza en una experiencia educativa participativa y atractiva. Muchas de las clases son percibidas, para los estudiantes, como difíciles y aburridas. La gamificación ha cambiado esta percepción, convirtiendo el aprendizaje en un proceso emocionante, interactivo y desafiante. Esto se hace posible con la introducción de juegos, que llevan a la competencia, con niveles y recompensas. Como resultado, se observa el aumento del interés de los estudiantes y la motivación a participar en forma activa en su aprendizaje.

CAPÍTULO III

3. Trabajo de campo

3.1. Descripción del trabajo: metodología, procedimiento.

En este apartado se plasmará la metodología que guiaron el trabajo de campo y que permiten dar cuenta de distintos aspectos que fueron puestos a consideración en este trabajo.

El presente trabajo se realizó en la Universidad Abierta Interamericana de Buenos Aires, Argentina, basándose en información obtenida de la cátedra de Clínica de Adultos, turno noche. Participaron seis docentes de la cátedra, de forma voluntaria y anónima. El mismo se realizó en el mes de diciembre del año 2023. Para este trabajo se utilizó un cuestionario hecho en google form, solo dos preguntas sociodemográficas (edad y sexo) fueron incluidas en el cuestionario.

Para obtener los datos necesarios para este trabajo, se estableció contacto con la profesora titular y, luego con los profesores de la cátedra de Clínica de Adultos de la UAI, explicando la relevancia de este trabajo. Una vez que estuvieron de acuerdo en participar, se les envió el cuestionario a través de google form, quedando abierta al dialogo. Finalizado el proceso se les agradeció a los docentes por su buena predisposición y participación.

3.2. Resultados

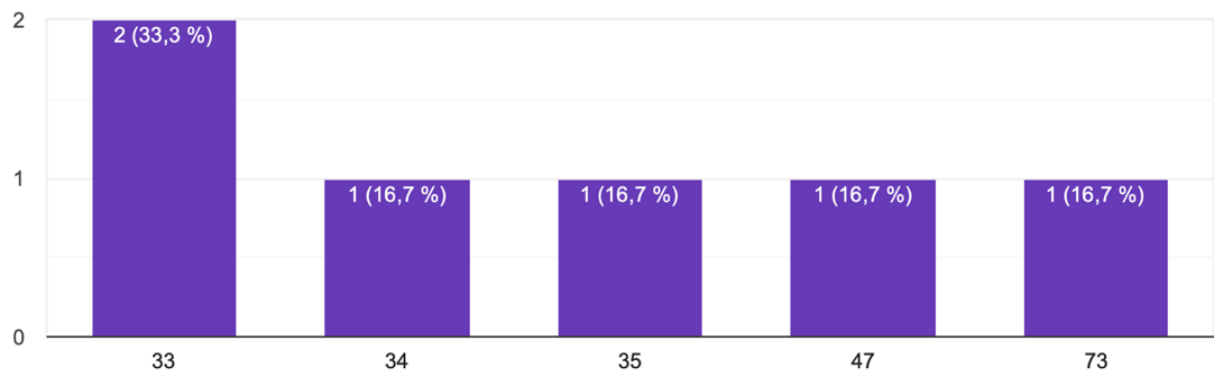
3.2.1. Caracterización de la muestra

En lo que refiere al análisis de la categoría docente se exponen los datos que integraron la muestra en cuanto a los datos sociodemográficos.

Gráfico 1. Porcentaje de la variable Edad en la muestra

EDAD:

6 respuestas

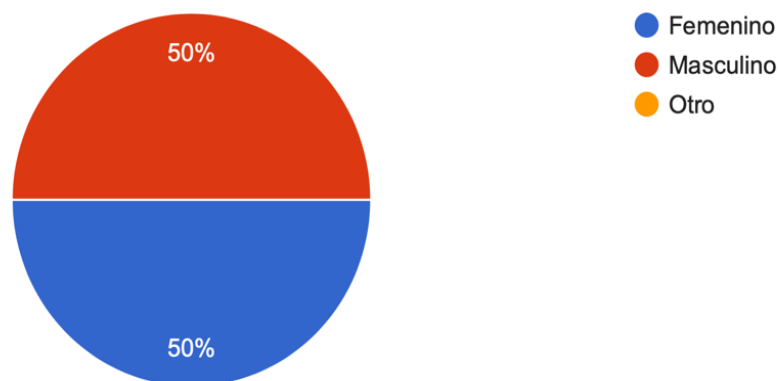


En la variable Edad, siendo seis participantes, se encontraron dos docentes de 33 años, y luego uno de 34, de 35, 47 y 73 años. Presentando un promedio de edad de los docentes es de 37 años. Se puede observar en el gráfico 1, que el docente menor es de 33 años y el mayor de 73 años.

Gráfico 2. Porcentaje de la variable Sexo

SEXO:

6 respuestas



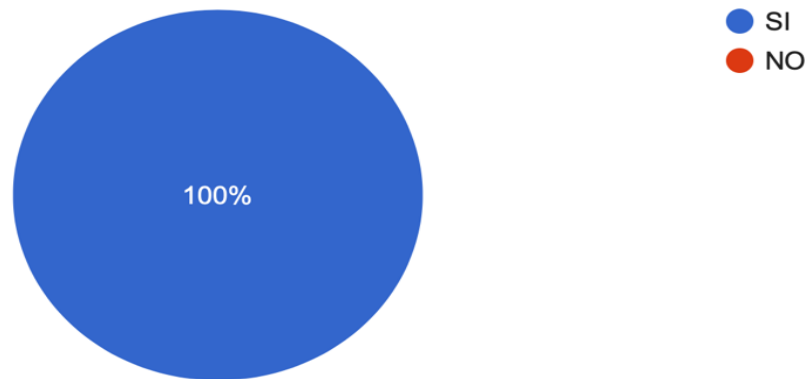
En lo que respecta la variable sexo, en el gráfico 2, se observa que el 50% fueron masculinos y el 50% femeninos.

3.2.2. Análisis el cuestionario

Gráfico 3. Porcentaje de la Utilización de tecnología en sus clases.

¿Utiliza la tecnología en sus clases?

6 respuestas

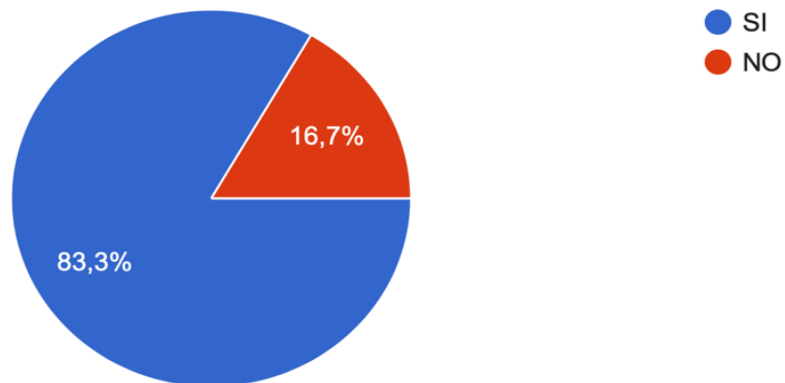


Se encontró que el 100% de los docentes encuestados utiliza la tecnología en sus clases.

Gráfico 4. Porcentaje de la utilización de la gamificación en sus clases

¿Ha utilizado la gamificación en sus clases?

6 respuestas

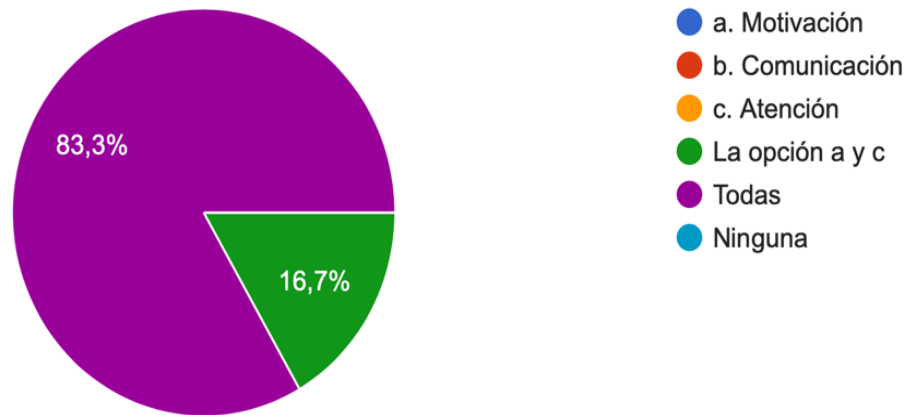


Se puede observar que el 83,3% utilizó la gamificación en sus clases. Solo el 16,7% no utilizó esta metodología.

Gráfico 5. Porcentaje de lo que favorece a la aplicación de la gamificación en las aulas

¿En qué favorece a los estudiantes aplicar la gamificación en las aulas?

6 respuestas

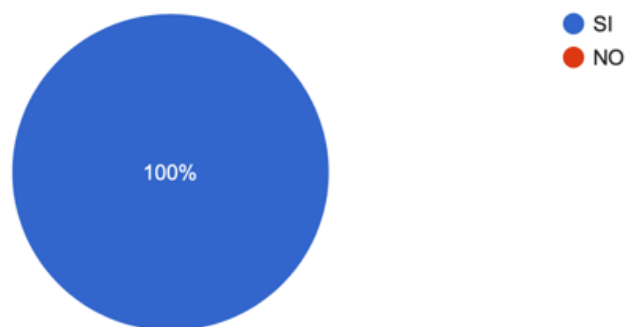


El 83% de los docentes dijo que utilizar gamificación en el aula favorecería a los estudiantes en la motivación, comunicación y atención y el 16,7% dijo que favorece solo en la Motivación y Atención.

Gráfico 6. Porcentaje de Cuando los alumnos se divierten, aprenden y adquieren conocimientos.

Cuándo los alumnos se divierten, y se lo pasan bien, ¿realmente aprenden y adquieren mejores conocimientos nuevos?

6 respuestas



El 100% de los encuestados dijo que cuando los alumnos se divierten y la pasan bien, aprenden y adquieren conocimientos nuevos.

3.2.3. Transcripción literal, agrupamiento de las respuestas y análisis.

A continuación, se presenta la recopilación de las respuestas literales de los docentes entrevistados.

Pregunta	Respuesta	Categorías de primer orden
¿Cómo definiría la gamificación?	1. Clases lúdicas donde se busca la interacción de la audiencia mediante herramientas tecnológicas. 2. La definiría como aplicar el mismo sistema utilizado en juegos, en espacios de estudio. 3. Como una técnica de aprendizaje que hace uso de la tecnología para lograr resultados en el ámbito educativo. 4. Promover el aprendizaje a través de estrategias lúdicas que saquen al alumno de un aprendizaje lineal. 5. Como transformar la educación en un juego interesante y competitivo para los alumnos. 6. La implementación de actividades lúdicas para el aprendizaje.	Tecnología Juegos Aprendizaje Lúdico
¿Qué ventajas y desventajas consideran que pueda tener?	1. Facilita el aprendizaje, sostiene la atención, permite incorporar más fácil el conocimiento. Desventaja la falta de acceso a las tecnologías por costes. 2. Las ventajas podrían ser la atención de los alumnos o el interés por aprender y una desventaja podría ser el tiempo que lleva desarrollar este tipo de clases o de actividades. 3. Ventajas uso de algo actual. Desventajas distracción. 4. Ventajas: consideró que se fortalece el contenido aprendido. Desventaja: necesita práctica por parte del docente porque mal aplicada entorpece el aprendizaje. 5. ventajas: que se aprende mucho mejor y mas rápido. Desventajas: que el alumno	Atención Tecnología Juegos Aprendizaje Lúdico Motivación

	solo queda atrapado en lo divertido y no considera valioso lo que no constituye un desafío lúdico. 6. Ventajas: un clima favorecido por la actividad lúdica que permite un aprendizaje de relaciones mas distendido, más motivador y menos estresante. Desventajas: que se confunda la clase en solo actividades de juego.	
Algún otro comentario que crea pertinente hacer sobre el tema.	1. – 2. Creo que es muy beneficiosa la gamificación, más allá del tiempo que lleve planificarla. 3. Creo que es necesario adaptarse y utilizar los nuevos recursos también en el ámbito educativo. 4. No. 5. Hacen falta materiales interesantes para los docentes 6. Las actividades deben planificarse de acuerdo con los objetivos curriculares para que lo lúdico tenga una coherencia adecuada.	Lúdico Planificar

A continuación, se presentan las categorías de primer orden, así como ejemplos de los segmentos de sentido que las fundamentan y permiten definirlas.

Tecnología

Herramientas tecnológicas utilizadas para que las clases fueran más interactivas. Se utilizó la gamificación a través de sus celulares, computadores, etc.

“Clases lúdicas donde se busca la interacción de la audiencia mediante herramientas tecnológicas.”

Juegos

Juegos educativos, interactivos a través de la tecnología como es la aplicación de la gamificación en sus clases. En las cuales los estudiantes podían jugar a través de sus dispositivos con el objetivo específico del aprendizaje.

“...utilizado en juegos, en espacios de estudio.”

Aprendizaje

El objetivo principal era la adquisición de conocimientos, para ello se utilizan diferentes técnicas, una de ellas es la tecnología siempre buscando el mismo resultado y en la institución educativa correspondiente.

“...técnica de aprendizaje que hace uso de la tecnología para lograr resultados en el ámbito educativo.”

Lúdico

Se considera que lo lúdico es perteneciente o relativo al juego. Debe ser algo recreativo, divertido o entretenido para los participantes, para los estudiantes. Siempre con el objetivo de que aprendan.

“...aprendizaje a través de estrategias lúdicas que saquen al alumno de un aprendizaje lineal.”

Atención

Kahneman (2012) decía que la capacidad atencional variaba en función de la motivación y de la activación. Definida como un mecanismo partícipe en la activación, funcionamiento de los procesos de selección, distribución y mantenimiento de la actividad psicológica (García, 2008).

“...la atención, permite incorporar más fácil el conocimiento.”; “...atención de los alumnos o el interés por aprender...”

Motivación

Permite lograr gratificación al realizar alguna actividad, la misma acrecienta la atención y el aprendizaje e incluye más procesos, genera emociones positivas, para aumentar la frecuencia de la conducta (Haber & Knutson, 2010).

“...la actividad lúdica que permite un aprendizaje de relaciones mas distendido, más motivador...”

Planificar

Las clases deben ser planificadas metódicamente de acuerdo con el currículo establecido por la institución educativa, deben ser organizada para lograr un objetivo determinado. Cada actividad, debe ser determinada con anticipación, los tiempos, las exposiciones, etc. Todo tiene que apuntar a lograr los objetivos establecidos en la clase.

“Las actividades deben planificarse de acuerdo con los objetivos curriculares para que lo lúdico tenga una coherencia adecuada.”

CAPÍTULO IV

4. Conclusiones

A modo de conclusión se puede decir que en este trabajo se ha podido explorar las distintas percepciones que tienen los docentes, en contexto de sus aulas, con respecto al uso de la gamificación, vinculada a la educación universitaria del turno noche, de la cátedra de clínica de Adultos de la UAI con relación a la Atención y Motivación.

Según los objetivos propuestos, se han realizado entrevistas, con los docentes de la cátedra, quienes fueron los partícipes necesarios para poder arribar a la conclusión de este trabajo.

En consonancia con la bibliografía consultada, los docentes encuestados concuerdan en la importancia del uso de la gamificación en el aula, en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Iquise Aroni y Rivera Rojas, 2020; Cangalaya -Sevillano, Casazola-Cruz & Farfán Aguilar, 2022). Se tiene en cuenta, la falta de Atención y Motivación de los estudiantes (Pulido Rull et al., 2011). Asimismo, se hizo mención que los profesores no utilizan estas herramientas digitales por falta de capacitación (Iquise Aroni y Rivera Rojas, 2020; Alcover et al., 2018). El aumento en de la motivación mediante el uso de la gamificación es importante (Pertegal Felices y Lorenzo Lledó, 2019; Sampedro Piquero, 2020; Iquise Aroni y Rivera Rojas, 2020; Magadán-Díaz y Rivas-García, 2022).

Con respecto a la percepción de las docentes, analizando sus cuestionarios, la mayoría comprendía el concepto de gamificación, vinculándolo a la tecnología, al juegos, a lo lúdico, todo ello aplicado al aprendizaje, expresando: “fortalece el contenido aprendido”; “se aprende mucho mejor y mas rápido”. Referido a las ventajas, nuevamente surge el concepto de aprendizaje vinculado a la gamificación, facilitando este proceso. Aparecen nuevas relaciones con la Atención: “Facilita el aprendizaje, sostiene la atención, permite incorporar más fácil el conocimiento”; “la atención de los alumnos o el interés por aprender”. Y a la motivación: “permite un aprendizaje de relaciones más distendido, más motivador y menos estresante.” Con respecto a las desventajas expresaron: “falta de acceso a las tecnologías”; el tiempo que lleva desarrollar este tipo de clases” y la necesidad de conocimiento y práctica por parte del docente. Por último, los docentes expresaron: “es muy beneficiosa la gamificación”, pero también “es necesario adaptarse y utilizar los nuevos recursos”.

Como limitaciones de este trabajo, se puede mencionar que solo se administro la encuentra a los docentes de una sola catedra: clínica de adultos, para futuros trabajos podría extenderse a otros materias.

Finalmente, podemos decir que a través de este trabajo y, lectura de otros trabajos, también podemos dar cuenta de las múltiples dificultades que se presentan en esta situación inédita y, sobre todo, para el sistema educativo y principalmente para el abordaje de las estrategias pedagógicas, en principio para los docentes, quienes preparan las actividades, adecuadas a las necesidades de los estudiantes y a procurar alcanzar los objetivos de la materia que pueda lograr la continuidad pedagógica brindada por la Institución Educativa.

CAPÍTULO V

5. Bibliografía

- Alarcón-Díaz, A., Alarcón-Díaz, H., Rodríguez- Baca, S. y Alcas-Zapata, N. (2020). Intervención educativa basada en la gamificación: experiencia en el contexto universitario. *Eleuthera*, 22(2), 117–131. <https://doi.org/10.17151/eleu.2020.22.2.8>
- Alcover, R. M., Calduch-Losa, A. & Vidal-Puig, S. (19-20 de julio de 2018). *Nos divertimos y aprendemos con Kahoot! en las clases de Estadística* [ponencia]. Congreso In-Red. Valencia, España.
<http://dx.doi.org/10.4995/INRED2018.2018.8642>
- Baldwin, S. (2019). Assimilation in Online Course Design. *American Journal of Distance Education*, 33(3), 195–211. <https://doi.org/10.1080/08923647.2019.1610304>
- Boza Carreño, A. & Toscano Cruz, M. (2012). Motivos, Actitudes y Estrategias de Aprendizaje: Aprendizaje Motivado en alumnos Universitarios. *Profesorado, revista de currículum y formación del profesor*, 125 - 142.
<https://www.redalyc.org/pdf/567/56724377008.pdf>
- Cabanillas-Carbonell, M., Ñahuiña-Balbuena, H., Soto-Justiniano, J. y Casazola-Cruz, O. D. (2020). Mobile Application for the Monitoring and Control of the Diet in People with Anemia. *2020 International Conference on E-Health and Bioengineering (EHB)*, 1–4. <https://doi.org/10.1109/EHB50910.2020.9279877>
- Cangalaya-Sevillano, L. M., Casazola-Cruz, O. D., & Farfán Aguilar, J. A. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(23), 637–647.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.364>
- Gagne, R., & Wager, W. (2018). Principios del diseño educativo. Mejora del desempeño. *Open Access*, 44-46.

- Gaitan, V. (2013). Gamificación en el aprendizaje divertido. Educativa.
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García Barrios, A., Cisneros Gimeno, A. I., Rodríguez, J. B., Luesma Bartolomé, M. J., Barrio Ollero, E. & Whyte Orozco, J. (23-24 de septiembre de 2020). Gamificación y Kahoot en el aula de Anatomía Conference Proceedings. Civinedu 2020 4th International Virtual Conference on Educational Research and Innovation <http://www.civinedu.org/wp-content/uploads/2020/11/CIVINEDU2020.pdf>
- García Barrios, A., Cisneros Gimeno, A. I., Rodríguez, J. B., Luesma Bartolomé, M. J., Barrio Ollero, E. & Whyte Orozco, J. (2022). Gamificación en la enseñanza de la Anatomía Humana. *La innovación como motor para la transformación de la enseñanza universitaria*, 151-156.
- García, J. (2008). Psicología de la atención. Madrid: Síntesis.
<https://psb012.files.wordpress.com/2013/05/upla-atencic3b3n.pdf>
- Gil, R. L. (21 de junio de 2015). Neuroeducación, un nuevo paradigma educativo. El nuevo diario. <https://www.elnuevodiario.com.ni/opinion/362850-neuroeducacion-nuevo-paradigma-educativo/>
- Haber, S. N. & Knutson, B. (2010). The reward circuit: Linking primate anatomy and human imaging. *Neuropsychopharmacology*, 35(1), 4–26.
<https://www.nature.com/articles/npp2009129.pdf>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2018). ¿Funciona la gamificación?: una revisión de la literatura de estudios empíricos sobre la gamificación. *Educación Creativa* (8).
- Holbrey, C. E. (2020). Kahoot! Using a game-based approach to blended learning to support effective learning environments and student engagement in traditional lecture theatres. *Technology, Pedagogy and Education*, 29(2), 191-202.
doi:10.1080/1475939X.2020.1737568.

- Iquise Aroni, M. E, y Rivera Rojas, L. G. (2020). La Importancia de la Gamificación en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje. Trabajo De Investigación para optar el grado académico de Bachiller en Educación, Facultad De Educación. Universidad San Ignacio De Loyola.
- Kahneman, D. (2012). *Pensar rápido, pensar despacio*. Random House Modadori, S.A. <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/icea/n9/r5.html>
- López, N. G. (2013). La motivación académica. [Trabajo de Fin de Máster Universidad de Almería Máster en Formación del Profesorado de Secundaria Especialidad de Economía, Empresa y Comercio]. <https://core.ac.uk/download/pdf/143456067.pdf>
- Magadán-Díaz, M.M. y Rivas-García, J.I. (2022). Gamificación del aula en la enseñanza superior online: el uso de Kahoot. *Campus Virtuales*, 11(1), 137-152. <https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.978>
- Mamani Coaquira, H., Sosa Gutiérrez, F, Condori Castillo, W. W. & Cruz Huisa, R. M. (2021). Implicancias de la neuroeducación y desempeño docente: desde la perspectiva del estudiantado. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 5(20), 1273–1287. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i20.276>
- Martínez-Fernández, J. R., & Galán, F. (2000). Estrategias de aprendizaje, motivación y rendimiento académico en alumnos universitarios. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 11(19), 35-50. <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaREOP-2000-11-19-5730/Documento.pdf>
- Ormrod, J. (2018). Aprendizaje humano. Editorial Pearson Hall.
- Ortiz, A. (2015). Neuroeducación. ¿Cómo aprende el cerebro humano y cómo deberían enseñar los docentes? *Revista Investigaciones en Educación*, XV (2), 207-211. <https://revistas.ufro.cl/ojs/index.php/educacion/article/view/1109>

- Pertegal Felices, M. L., Lorenzo Lledó, G. (2019). Gamificación en el aula a través de las TIC. *Revista INFAD 2019 N° 1(3)*, 553-562.
https://dehesa.unex.es:8443/flexpaper/template.html?path=https://dehesa.unex.es:8443/bitstream/10662/11391/1/0214-9877_3_1_553.pdf#page=1
- Pertuz Charris, J. J. (2021). *Estrategias lúdicas de pausas activas para potenciar el aprendizaje significativo en estudiantes de educación del nivel superior*. [Tesis doctoral, Universidad Simón Bolívar, Colombia].
<https://hdl.handle.net/20.500.12442/7491>
- Pulido Rull, M. A., Serrano Sánchez, M. L., Valdés Cano, E., Chávez Méndez, M. T., Hidalgo Montiel, P. & Vera García, F. (2011). Estrés académico en estudiantes universitarios, *Psicología y Salud*, 21(1), 31-37.
<https://doi.org/10.25009/pys.v21i1.584>
- Pherez, G., Vargas, S. & Jerez, J. (2018). Neuroaprendizaje, una propuesta educativa: herramientas para mejorar la praxis del docente. *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas* 18(34), 149-166.
<https://www.redalyc.org/journal/1002/100258345012/html/>
- Rojas Meléndez, E. (2022). *Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes Escuela Profesional de Educación Física, Facultad de Educación Universidad Nacional Mayor de San Marcos, 2018* [Tesis para optar el Grado Académico de Magíster en Educación con mención en Docencia en el Nivel Superior. Lima, Perú].
<https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/18749>
- Sampedro Piquero, P. (2020). Gamificación en el aula universitaria: la liga de los casos clínicos en Psicología. *INNOVAGOGIA 2020 Edición V*. Repositorio Institucional Universidad de Málaga.
https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/19572/Plantilla_INNOVAGOGIA_2020-1.pdf?sequence=4
- Stevens, C. & Bavelier, D. (2012). The role of selective attention on academic foundations: A cognitive neuroscience perspective. *Developmental Cognitive*

Neuroscience, 2, 30-48.

<https://www.researchgate.net/publication/225304965> The role of selective attention on academic foundations A cognitive neuroscience perspective

Tovar Diez, RV. (2023). La enseñanza de las matemáticas a través de la gamificación. Lo que sucede en nuestro cerebro. *Holón I*(4), 74-87. Universidad José Martí de Latinoamérica. <https://revistas.up.ac.pa/index.php/holon>

Trechera, J. L. (2005). Saber motivar: ¿El palo o la zanahoria? Editorial Desclee de Brouwer. <https://es.scribd.com/document/313309372/Saber-Motivar>

Wang, A. I., Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
[doi:10.1016/j.compedu.2020.103818](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818)

Willis, J. (2009). What you should know about your brain. *Educational Leadership*, 67(4), 1- 3. http://www.toolboxpro.org/secure/teachers/4481/el200912_willis.pdf

Zurita Vera, G. E., Mora Moncada, J. V., Infante Vera, A. E. y Salavarría Aveiga, L. E. (2023). La gamificación y su relación con el proceso de enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa "Rosa María Alava Moreira". *Maestro y Sociedad*, 20(4), 865-875. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu>

CAPÍTULO VI

6. Anexos

Sociodemográfico y cuestionario para docentes.

El siguiente cuestionario es completamente anónimo, por lo que se garantiza la plena confidencialidad de datos. La información obtenida se utilizará, solo para fines académicos-científicos, en el Trabajo final “La Implementación de la Gamificación en la Educación Universitaria del turno noche, su relación con la Motivación y la Atención”, la cual será presentada ante la Universidad Abierta Interamericana. Por favor, no deje ningún casillero sin responder. Desde ya agradecemos tu participación.

¿Usted está de acuerdo con participar de esta encuesta?

- a. Si
- b. No

SOCIODEMOGRÁFICO

Por favor, no deje ningún casillero sin responder. Desde ya agradecemos tu participación.

SEXO

- a. Femenino
- b. Masculino
- c. Otro

EDAD: _____

CUESTIONARIO

1. ¿Utiliza la tecnología en sus clases?

- Si

- No

2. ¿Cómo definiría la gamificación?

3. ¿Qué ventajas y desventajas consideran que pueda tener?

4. ¿Ha utilizado la gamificación en sus clases?

- Si

- No

5. ¿En qué favorece a los estudiantes aplicar la gamificación en las aulas?

a. Motivación

b. Comunicación

c. Atención

La opción a y c

Todas

Ninguna

6. Cuando los alumnos se divierten, y se lo pasan bien, ¿realmente aprenden y adquieren mejores conocimientos nuevos?

- Si

- No

7. Algún otro comentario que crea pertinente hacer sobre el tema.

Link del Google Form, utilizado para el sociodemográfico y el cuestionario para docentes:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdEI4-->

[kiRsG035To7KC2gjFjx7c2njLWq3PJL4Sv6kJ0Q2WQ/viewform?usp=sf_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdEI4--kiRsG035To7KC2gjFjx7c2njLWq3PJL4Sv6kJ0Q2WQ/viewform?usp=sf_link)