



Percepción de una estrategia educativa gamificada en modalidad de presencialidad remota

Perception of a Gamified Educational Strategy in Remote Presence Mode

 **Gonzalo Ramirez Gómez**

gonzaramirezg@gmail.com

Universidad Industrial de Santander



Palabras clave: gamificación; educación virtual; presencialidad remota; juego.

Keywords: gamification; virtual learning; open learning systems; game.

Introducción: la emergencia sanitaria del SARS-CoV ha replanteado todos los ejes de la vida cotidiana, la economía, la cultura, las relaciones interpersonales y la educación han sufrido drásticos cambios alrededor del mundo. En este escenario, la UIS, implementó la modalidad de “Presencialidad remota” (UIS, 2020), que busca ofrecer al estudiante educación de calidad mediada por TIC. Por parte del profesor surge la necesidad de integrar métodos y técnicas de enseñanza alternativas a los utilizados en la enseñanza presencial. El propósito de este trabajo es presentar los hallazgos en el desarrollo de una estrategia gamificada aplicada a la educación en la modalidad de presencialidad remota. La estrategia se desarrolló en el segundo semestre académico de 2020 en la UIS.

Metodología: gamificación educativa. plataforma Myclassgame. título: "líneas temporales relativas para viajar de la oscuridad a la cibernsiedad" Fases: 1. Narrativa, 2. Reglas del juego, 3. Despliegue del juego, 4. Actividades de la misión (evaluación: Infografía, Comentario, batalla de preguntas, Relatoría en Grupo). Herramientas TIC: Plataforma Myclassgam, Socrative, kahoot, Padlet y Zoom.

Resultados: se encontró que los sujetos participantes incrementan la interacción en clase y consideran que la gamificación orientada a la educación posibilita nuevas formas de aprendizaje, también se evidenció una percepción positiva de los encuentros virtuales mediados por gamificación en oposición a lo que se considera un modelo de clase tradicional. La gamificación busca adaptar el aprendizaje a las expectativas y los tipos de inteligencias de los estudiantes-jugadores y propiciar el cumplimiento de sus metas educativas.

En el trabajo de investigación se encontró que los estudiantes plantean la oposición entre clase tradicional o los encuentros virtuales con organizaciones similares a las desarrolladas en clases presenciales y un espacio denominado “nuevas formas de aprender”, que reúne las percepciones en torno al uso de gamificación en el aula.



Conclusiones y recomendaciones: se constató que la inmersión de los estudiantes en el juego los llevó a mejorar habilidades sociales, negociación, resolución de problemas y toma de decisiones. Además de lo anterior, se hizo evidente un desarrollo de habilidades TIC orientadas a la educación lúdica, el uso e interiorización de diversas plataformas gamificadas por parte de los participantes permitió, en sus palabras, romper el carácter impersonal de los encuentros virtuales.

Finalmente, se resalta el aporte y la importancia del juego en las dinámicas de la educación, con especial interés para este estudio en las modalidades de presencialidad remota y virtual. Asimismo es relevante la contribución de las estrategias gamificadas para romper la pasividad en el aula, contribuir a la participación activa del estudiante y el aprendizaje independiente, autónomo y flexible.

Resumen gráfico:





Herramientas TIC

The collage displays four different educational technology interfaces:

- Mmarques:** A dashboard with a navigation menu (Inicio, Ejercicios, Actividades, Herramientas) and icons for 'Examen', 'nave espacial juego', and 'Encuesta final'. A 'CENTRO' section includes 'MC' (Tipo test), 'TF' (Verdadero / Falso), and 'SA' (Respuesta corta).
- Kahoot!:** A game interface titled 'La Investigación Dramatológica atiende fundamentalmente: El discurso natural y la interacción'. It shows a 'Correcto' (Correct) status and a 'Falso' (False) option.
- GoConqr:** A test results page showing a 33% completion rate, 1 minute 7 seconds taken, 2 questions answered incorrectly, and 150 of 450 points. It includes a 'Compartir en Facebook' button and a 'Empieza' button.
- Quizizz:** A quiz interface for 'Etnografía' with 15 questions. It lists various topics like 'Etnología', 'Etnografía social', 'Etnografía cultural', 'Etnología', 'Etnografía social', and 'Etnografía cultural'.

Resultados

