



Implementación de gamificación, asignatura Estandarización de Procesos Agroindustriales y Evaluación de Producto

Implementation of Gamification, Standardization of Agro-industrial Processes and Product Evaluation Subject

 **Doris Eugenia Suárez Monsalve**
doris.suarez@gmail.com
Universidad Industrial de Santander



Resumen: la implementación de la estrategia de gamificación se realizó con estudiantes de sexto semestre de Producción Agroindustrial, quienes se caracterizan por tener edades entre 18 y 60 años. La mayoría de ellos residen en el área rural y tienen dificultades de acceso a internet, sin embargo, todos cuentan con un dispositivo móvil, lo que les permite utilizar las diferentes herramientas que ofrece la gamificación para dinamizar el aprendizaje.

Abstract: the implementation of gamification was executed with sixth-semester students of agro-industrial production program who are characterized by being between 18 and 60 years old. Most of them are in rural areas and have difficulties accessing to Internet. However, all of them have a mobile device, which allows them to use the different tools offered by gamification to revitalize learning.

Palabras clave: aprendizaje; Información pedagógica; ambiente de aprendizaje; proceso de aprendizaje.

Keywords: learning; pedagogical information; learning environment learning process.

Introducción: las dificultades que trajo la pandemia del COVID -19 influyó directamente en la enseñanza- aprendizaje, llevando a los profesores a implementar procesos de aprendizaje dinámicos que generen en los estudiantes motivación e interacción con las diferentes herramientas TIC y apropiación de conocimiento. La gamificación ofrece herramientas acordes a estos procesos de formación.

De igual forma, es importante señalar que la edad de los estudiantes del programa de Tecnología Agroindustrial oscila entre 18 y 60 años. En su mayoría, están ubicados en el área rural del departamento, lo que les ocasiona algunas dificultades en el acceso a internet. Sin embargo, todos cuentan con un dispositivo móvil, lo que les permite utilizar las diferentes herramientas que ofrece la gamificación.



Metodología: inicialmente, el alumno participa en la prueba realizada con la aplicación Socrative y los puntos alcanzados se llevan a la calificación. Asimismo, se establecen tablas de puntos para premiación. Posteriormente, participa en la infografía, la cual le otorga puntos que se suman a la calificación de la actividad y a la tabla de puntos continuar acumulando estos. A continuación, el alumno realiza la actividad de un video quiz utilizando el aplicativo Educapley, la cual le da puntos que se reflejan en la calificación y en el cuadro de puntos. Finalmente, se recompensa a los mejores puntajes. Terminado este proceso, la utilización de estas herramientas de aprendizaje es evaluada por los estudiantes mediante una encuesta de opinión.

Resultados: para evaluar el uso de la estrategia se aplicó una encuesta donde los estudiantes manifestaron lo siguiente:

- Actividad, cuestionarios sobre materia prima y producto terminado: el 85% la considera excelente y el 14,8% buena. La actividad realizada y la obtención de puntos agradó a los estudiantes.
- Elaborar una infografía: al 66,7 le parece excelente y al 37% buena. La mayoría de los estudiantes considera agradable la actividad, sin embargo, algunos estudiantes desconocían el manejo de plantillas, lo que dificultó el ejercicio.
- El video quiz: el 81,5% lo consideró excelente y el 14,8% bueno. A gran parte de los estudiantes les gustó esta actividad, pero se debe tener en cuenta la dificultad que enfrentan algunas personas con la conectividad.
- La recompensa en puntos 003A al 74,7% excelente y al 25,9% le pareció buena. El obtener puntos adicionales fue del agrado de todos los estudiantes, incluso los que tuvieron inconvenientes con la conectividad.
- La utilización de gamificación: les pareció al 96,3% agradable, el 22,2% la considera muy fácil, el 44,4% fácil, y el 18,5% ni fácil ni difícil. Se observó facilidad y acceso en la navegación de actividades, excepto para los estudiantes que, por su ubicación geográfica tenían dificultad de acceso a internet.

Conclusiones y recomendaciones: se encontraron aspectos positivos, como la dinamización del proceso de aprendizaje, mayor participación y motivación en los estudiantes por aprender. La estrategia de evaluación fue dinámica y agradable para los estudiantes. De igual forma, la asignación de puntos adicionales en la calificación contribuyó a mejorar el desempeño en las actividades.

Por otra parte, se deben tener en cuenta los aspectos por mejorar, como las dificultades de conectividad que tienen los estudiantes de Producción Agroindustrial, ya que muchos se encuentran ubicados en el área rural, con limitaciones en el acceso a internet. En este caso, las actividades sólo se podían realizar los sábados, día de clase. De igual forma, se presentó dificultad porque no todos los estudiantes estaban matriculados al inicio del semestre, por tanto, no todos tenían acceso a las actividades propuestas en el tiempo establecido.

Es importante implementar el uso de la gamificación en las diferentes asignaturas, porque facilita el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes. Así mismo, el otorgamiento de puntos es un factor motivador para mejorar el desempeño en las diferentes actividades.



Resumen gráfico:



Referencias:

Acuña, M. (2019). *Las 5 mejores herramientas de gamificación*. Evirtualplus. <https://www.evirtualplus.com/herramientas-de-gamificacion-para-universitarios/>

Corchuelo, C. (2018) Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29-41. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>

Mora, T., & Zapata, E. (2021). La gamificación como eje motivador y creativo en la práctica pedagógica en ingeniería. *Revista digital Educación en Ingeniería*, 16(31). 64-71. <https://doi.org/10.26507/rei.v16n31.1147>

Pontificia universidad católica Valparaíso. (2017). *La gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje*.

Vélez, I. (2016). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Rastros Rostros*, 18 (33), 27-38. <https://doi.org/10.16925/ra.v18i33.1683>