

Estrategias de gamificación en la universidad: el uso de ClassDojo

LILIANA GUERRERO ABRIL

RESUMEN: La gamificación consiste en trasladar las técnicas de los videojuegos a la educación para que los contenidos se efectivicen en el menor tiempo posible con creatividad y expectativa inducida en la planificación. Bajo este marco, la presente investigación se propone elevar la motivación conjuntamente con el pensamiento crítico en los estudiantes universitarios mediante la aplicación de ClassDojo, que fomenta hábitos y valores hacia la integralidad del ser desde la creación y acumulación de insignias. Para ello se ha realizado un estudio cuantitativo con 65 estudiantes de la UTPL y los resultados se evidencian mediante un instrumento aplicado a fin de ciclo.

PALABRAS CLAVE: Ludificación; Educación superior; Innovación educativa; Constructivismo creativo; Educación consciente.

HISTORIA DEL ARTÍCULO: Recibido: 19–diciembre–2018 | Aceptado: 14–enero–2019.

¿QUÉ SIGNIFICA GAMIFICAR?

Se puede observar, de manera cada vez más frecuente en los ámbitos profesionales y cotidianos, cuán importante es la tecnología para comunicarse y también para momentos de ocio, en especial con el uso de los videojuegos; ya que a la mayoría de personas —de una u otra manera— les gusta divertirse y la ludificación es una alternativa agradable en el desarrollo de habilidades por medio de retos. Dentro de este contexto, se empieza a analizar de qué manera las mecánicas de los videojuegos pueden asegurar el éxito esperado en ámbitos serios, y después de alcanzar resultados muy positivos, el término «gamificación» empieza a conocerse ampliamente en el año 2010 (Deterding y Dixon 2011). Entonces, en el campo educativo se logra integrar los componentes y mecánicas de un videojuego y, a la vez, mantener una alta motivación mediante procesos lúdicos sistemáticos que potencian valores y no solo calificaciones.

Es significativo denotar que el proceso de gamificación se enfoca en insignias, puntos extras y todo tipo de premios para motivar a los participantes dentro del proceso, pero desde un conductismo innovador y con miras a la metacognición. Dicho de otra manera, es muy importante que un método educativo conlleve a un discente hacia niveles elevados de procesamiento de información, como la contextualización de la misma, además del uso responsable de la tecnología que le permita una retroalimentación inmediata que consolide, y desarrolle, sus niveles de procesamiento de información. Desde la perspectiva que se ha venido señalando, gamificar en educación es el

Liliana Guerrero Abril (✉)
Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador
lguerrero2@utpl.edu.ec



proceso formal mediante el cual se aplican los métodos y técnicas de los videojuegos con el fin de activar, procesar y consolidar conocimientos de manera creativa, espontánea, motivadora.

Considerando la educación superior, es necesario denotar que se está teniendo un alto impacto en los cursos de formación combinada E-Learning, y los docentes pioneros en gamificación son los de Ciencias de la computación (Dicheva et al. 2015). Hay que mencionar, al tiempo, que en un estudio primario se descubre que la gamificación estuvo enfocada en un 46% (Sousa Borges et al. 2014) y actualmente se ha desarrollado hasta un 78% (Pessoa Borges et al. 2018). Entonces, se puede denotar un interés progresivo en prácticas y estudios de ludificación en la educación superior pero hay que tomar muy en cuenta que la gamificación implica «un proceso más complejo y más estratégico, basado en fundamentos no solamente del videojuego, sino también en la neuropsicología» (Contreras y Eguia 2016, 21). Paralelamente, es muy importante plantear estrategias lúdicas motivadoras pero adaptadas al contexto del aula clase para evitar la monotonía y un mero conductismo.

QUÉ ES CLASSDOJO Y SUS IMPLICACIONES

ClassDojo es una aplicación de gamificación gratuita que permite: personalizar avatares, almacenar insignias como recompensa a los retos planteados en clase o premiación por buen comportamiento, retroalimentar automáticamente los resultados, trabajar en equipo, evidenciar lo trabajado en clase mediante un portafolio interactivo, enviar mensajes motivadores, crear rápidamente informes tanto individuales como grupales de la clase, relacionar al profesor con los padres de los estudiantes. En definitiva, es una herramienta bastante intuitiva y/o sencilla en su uso para toda la comunidad educativa.

En este contexto, y a pesar de todas las ventajas que brinda la aplicación mencionada, no se ha encontrado documentación del uso de esta herramienta en la universidad, y el presente estudio pretende brindar un aporte inicial de los beneficios que aporta el ejecutar ClassDojo en la educación superior. La muestra del presente estudio comprende 65 estudiantes de diversas carreras y edades que cursaban la asignatura denominada Desarrollo Espiritual II —ética y antropología filosófica— en el periodo abril – agosto 2018 en la Universidad Técnica Particular de Loja y se desarrolla en el marco de un proyecto denominado «Gamificación de las Ciencias Humanas hacia la consolidación de hábitos». A la mitad del ciclo se estructuró un cuestionario abierto para conocer todos los puntos de vista posibles frente a la aplicación; seguidamente, con dicha información se estructuró un instrumento cuantitativo para medir el impacto de la aplicación al finalizar el ciclo y los resultados son los siguientes:

La herramienta permite que el estudiante se involucre mucho más en el aula puesto que el nivel de motivación se eleva progresivamente y se empata con la participación en el salón de clase en un 63.1%, que es la máxima complacencia en el sistema de insignias como se puede observar en el gráfico 1. Además, se puede vislumbrar que los discentes han cultivado diversos valores, tanto de manera intrínseca como extrínseca, puesto que se denota una distribución normal con el 50.8% de participantes especificando que regularmente participan en clase solamente para obtener una nota.

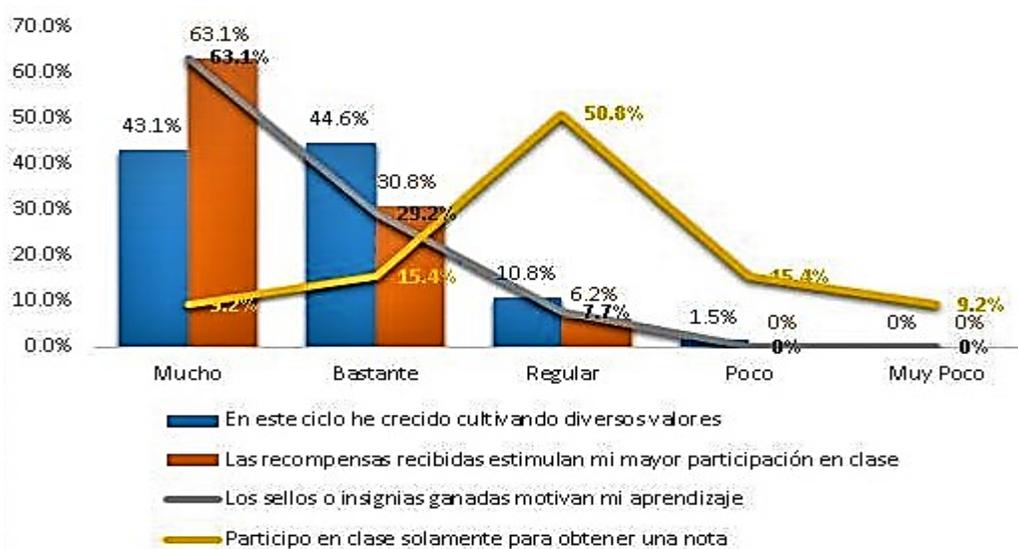


Gráfico 1. Percepción de los estudiantes de la aplicación ClassDojo; inmersa en la estrategia denominada «Ahorrando valores». Fuente: Elaboración propia a partir de las repuestas obtenidas en el cuestionario aplicado para medir el impacto del proyecto.

En el ámbito cognitivo, se mantienen valores altos —por encima de la media— y se ha logrado integrar la teoría con la práctica. También, como se puede observar en el gráfico 2, un 58.5% indica que se mejora mucho las calificaciones. A la vez, se puede apreciar que los juegos o retos han permitido desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo en su máxima satisfacción al 56.9% de discentes. Por último, cabe resaltar que el proceso de gamificación mantiene en un 61.5% mucha expectativa y/o atención a lo largo del ciclo que casi se relaciona con las calificaciones.

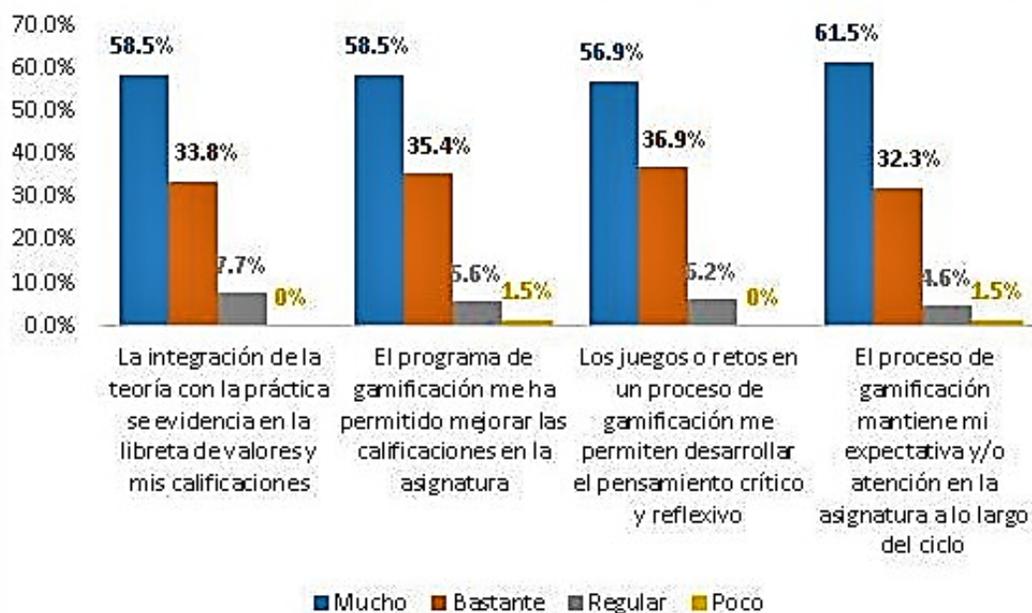


Gráfico 2. Ámbito cognitivo. Fuente: Elaboración propia a partir de las repuestas obtenidas en el cuestionario aplicado para medir el impacto del proyecto.

En el ámbito psicosocial existe una fuerte relación entre la mejora de autoestima del estudiante e interacción con el profesor, con un 60%, como se puede visualizar en el gráfico 3. El discente, al sentirse bien consigo mismo y con el maestro, fortalece la relación con sus compañeros, puesto que un 81.5% de estudiantes consideran que se ha impulsado el trabajo en equipo.

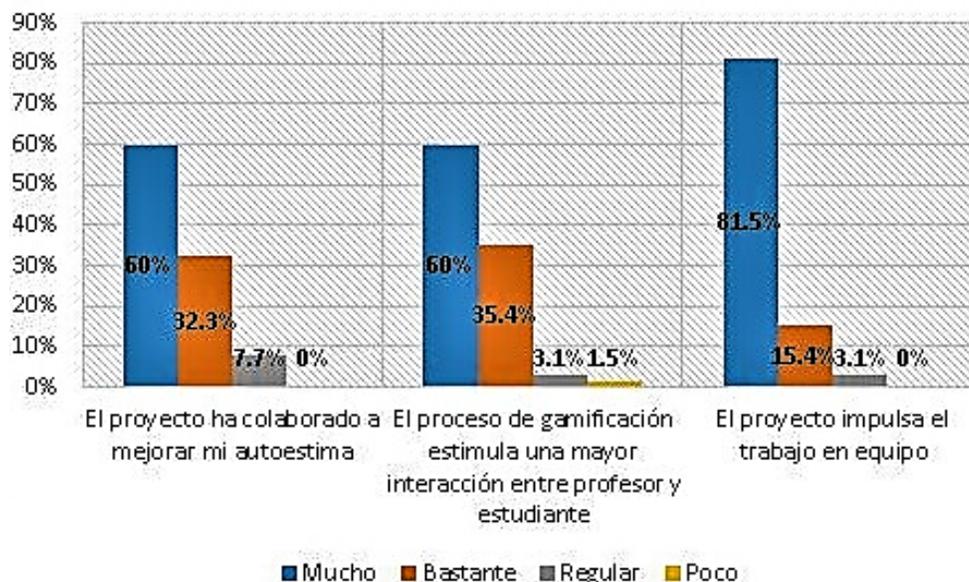


Gráfico 3. Resultados psicosociales. Fuente: Elaboración propia a partir de las repuestas obtenidas en el cuestionario aplicado para medir el impacto del proyecto.

CONCLUSIONES

Como se mencionó anteriormente, no se ha evidenciado en las bases de datos científicas el uso de ClassDojo en la educación superior y con el presente estudio inicial se pretende exponer el potencial de la herramienta en las aulas universitarias. Sentadas las anteriores premisas, en la UTPL esta aplicación permite que el nivel de motivación sea muy alto y sea equivalente a la participación en el aula. Además, se fomentan valores con motivación tanto intrínseca como extrínseca, que se evidencia en la integración de la teoría con la práctica y la mejora continua de las calificaciones.

Finalmente, se tiene como consecuencia el mantener la expectativa en la materia y desarrollo del pensamiento crítico, puesto que la estrategia colabora a subir la autoestima del discente con mayor involucramiento tanto con el docente como con los compañeros.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Contreras, Ruth, y José Luis Eguia, eds. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, y Lennart Nacke (2011). «From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”». En *MindTrek '11 Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, pp. 9–15. Tampere.

<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.

Dicheva, Darina, Christo Dichev, Gennady Agre, y Galia Angelova (2015). «Gamification in Education: A Systematic Mapping Study». *Educational Technology & Society* 18 (3): pp. 75–88.

Pessoa Borges, Rosemary, Pablo Roberto Fernandes Oliveira, Romulo Galdino Rocha Lima, y Rommel Wladimir Lima (2018). «A Systematic Review of Literature on Methodologies, Practices, and Tools for Programming Teaching». *IEEE Latin America Transactions* 16 (5): pp. 1468–75. <https://doi.org/10.1109/TLA.2018.8408443>.

Sousa Borges, Simone, Vinicius Durelli, Helena Macedo Reis, y Seiji Isotani (2014). «A Systematic Mapping on Gamification Applied to Education». En *SAC '14 Proceedings of the 29th Annual ACM Symposium on Applied Computing*, pp. 216–22. Gyeongju. <https://doi.org/10.1145/2554850.2554956>.



LILIANA GUERRERO ABRIL
Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador
(✉) laguerrero2@utpl.edu.ec
iD <https://orcid.org/0000-0002-8084-9711>

