



LA GAMIFICACIÓN COMO DESAFÍO DE INNOVACIÓN PARA RESIGNIFICAR LAS ACTIVIDADES DEL CURSO PRÁCTICAS PROFESIONALES EN EL PROGRAMA DE PSICOLOGÍA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y HUMANIDADES (ECSAH) DE LA UNAD

GAMIFICATION AS AN INNOVATION CHALLENGE TO REDEFINE THE ACTIVITIES OF THE PROFESSIONAL PRACTICES COURSE IN THE PSYCHOLOGY PROGRAM OF THE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES, ARTS AND HUMANITIES (ECSAH) OF THE NATIONAL OPEN AND DISTANCE UNIVERSITY (UNAD).

Sus autoras

Maritza Andrea Villarraga
Neyda Rosario Flórez

Fuerte Militar de Tolima, Nilo - Cundinamarca • Colombia

Resumen

Con el objetivo de desarrollar acciones que contribuyan a la innovación educativa y el aprendizaje significativo de los estudiantes del programa de psicología de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), se llevó a cabo una investigación de tipología interactiva bajo la modalidad de investigación acción I-A apoyada en la encuesta en Google forum para la recolección de la información y uso de Excel para el tratamiento y análisis de los datos obtenidos, lo anterior con el objetivo de diseñar una propuesta educativa basada en la gamificación, como estrategia para fortalecer las competencias de los docentes de la institución educativa

Por lo anterior, el proyecto tuvo como población objetivo a los docentes del programa de psicología que realizan acompañamiento a los dos cursos de prácticas profesionales, por lo cual se lleva a cabo la aplicación de encuesta de caracterización que permitió reconocer los conocimientos, percepción y existencia de procesos de gamificación en las actividades que se desarrollan por parte de los docentes en su praxis cotidiana, esta información fue el insumo principal para la creación de propuesta didáctico pedagógica gamificada que consistió en un guion de un kit gamificado que sirva a los e-mediadores en el proceso de orientación y acompañamiento de los estudiantes del curso de prácticas profesionales del programa de psicología.

Palabras clave

E-mediadores; Gamificación; Juego; Estrategias; Tecnologías de la información y la comunicación (TIC); Conocimiento; percepción, aprendizaje.

Problema de investigación

Las instituciones educativas tienen el reto permanente de realizar procesos de innovación educativa que favorezcan el proceso de enseñanza aprendizaje de los futuros profesionales, en este caso el proyecto de investigación se llevó a cabo con el propósito de diseñar una propuesta didáctico pedagógico para motivar el uso de la gamificación entre los docentes que acompañan los cursos de prácticas profesionales del programa de psicología de la escuela de ciencias sociales, artes y humanidades (ECSAH) de la UNAD, lo anterior teniendo en cuenta que la universidad desarrolla sus actividades en ambientes virtuales de aprendizaje y que la práctica profesional del psicólogo requiere de profundización y apropiación de los conocimientos adquiridos en su formación académica.

Es por esta razón que el proyecto de investigación nace a partir de la necesidad de fortalecer las

estrategias que dinamizan las acciones de acompañamiento docente a través de la gamificación, encaminados a generar metodologías innovadoras que puedan ser utilizadas por el docente, buscando la aplicación teórico y práctico de los conocimientos por parte de los estudiantes, es por esta razón que se plantea el problema del proyecto de la siguiente manera:

- La gamificación es una herramienta de aprendizaje innovadora porque contribuye al diseño de nuevas estrategias didáctico pedagógicas en la orientación de los estudiantes en su práctica profesional.
- Los cambios acelerados que han tenido los modelos de aprendizaje, plantea retos en los sistemas educativos alrededor del mundo, demandando que los docentes se actualicen y cualifiquen para tener las competencias y capacidades de innovación y creación de nuevas prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación.

Marco Teórico

Teniendo en cuenta que el proyecto de investigación trabaja en torno al concepto de gamificación es necesario indicar que este término es relativamente nuevo y surgió en el ámbito del comercio y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), permitiendo su incursión rápida en el ámbito educativo, teniendo en cuenta las ventajas que aporta para aprender mientras se juega bajo estrategias con objetivos claros. Dado lo anterior, es necesario mencionar que la gamificación en el contexto educativo es considerado.

Un enfoque serio para motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas en un determinado entorno. En dicho entorno la gamificación se traduce en brindar a los estudiantes una motivación adicional inmediata que permite alcanzar una tarea de aprendizaje a largo plazo (Reyes, P. G., 2018, p. 8 como se citó en Villarraga y Flórez, 2021, p. 52).

En este sentido, la gamificación en la educación tiene un papel importante porque favorece la motivación y se convierte es una estrategia interesante para lograr los objetivos de aprendizaje desde la autonomía del estudiante, es por esta razón que Oliva, H. A. (2016) como se citó en Villarraga M. y Flórez N., 2021, menciona que la gamificación.

Palabra española que proviene del inglés gamification, es una dinámica que aglomera

componentes que, en forma recurrente, vemos en juegos de video, en los que se pretende como fin último cómo la integración de una serie de dinámicas que permiten aumentar la participación de los estudiantes en sesiones educativas motivantes y útilmente entretenidas, hasta conseguir desarrollar un proceso formativo que pueda llenar las expectativas del “querer aprender” por parte del sector estudiantil (p. 32).

Dado lo anterior, se encuentra que la gamificación es una estrategia innovadora que hace uso del juego y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) con el fin de brindar motivación a los estudiantes y dinamizar las acciones de enseñanza – aprendizaje propuestas en las aulas de clase, siendo una oportunidad para favorecer el proceso de acompañamiento de los estudiantes que realizan sus prácticas profesionales en psicología.

Por otra parte, y teniendo en cuenta los principales modelos teóricos consultados en el desarrollo de la investigación, se destacan principalmente los siguientes trabajos:

En primer lugar, Garrido, Rivilla y Romero (2011) como se citó en Villarraga M. y Flórez N. (2021), proponen que “las innovaciones en el aula son tan variadas como intensas y tienen como principales protagonistas al profesorado y a equipos de trabajo” (p. 86).

En segundo lugar, Oliva (2016) como se citó en Villarraga M. y Flórez N. (2021), afirma que “la gamificación contribuye en la motivación, el comportamiento y la personalidad (...), buscando que el docente asegure aplicar principios didácticos y de evaluación del aprendizaje en el que aprender le implique al estudiante medir un avance en lo que aprende” (p. 37).

En tercer lugar, González – Moreno et al. (2019) realiza un trabajo de investigación con docentes del tecnológico de Monterrey donde se encuentra que al principio del proyecto la mayoría de las personas tenían claridad sobre el concepto de gamificación sin embargo no había claridad sobre la forma de aplicarlo en el aula de clase, por lo cual una vez realizado el proyecto y recibir información y capacitación sobre el tema, los docentes se sintieron preparados para hacer uso de esta herramienta educativa en el desarrollo de sus actividades docentes, logrando un proceso exitoso de aplicación de la gamificación en la praxis educativa.

Por su parte, Sampedro Piquero, P. (2020), lleva a cabo un proyecto en el cual se propone a los estudiantes de psicología, trabajar casos clínicos propios de su formación académica, a través de competencias de fútbol con el ánimo de solucionar las situaciones planteadas en los casos y ayudar a consolidar sus conocimientos en torno a eventos que van a enfrentar en su ejercicio profesional.

Metodología

Teniendo en cuenta el planteamiento del problema y la construcción del marco teórico, se encuentra pertinente realizar el proyecto a través de la investigación interactiva en la modalidad de investigación acción IA. De este modo, se diseñó una encuesta para la recolección de información que tenía 4 ejes articuladores buscando reconocer los conocimientos, percepción y uso de la gamificación en la praxis del docente unadista. En este sentido la población correspondió a 168 docentes vinculados al curso de prácticas profesionales del programa de psicología de la ECSAH en el año 2021, de las 65 sedes a nivel nacional que tiene la UNAD, logrando una muestra de 92 docentes que fueron seleccionados al azar por muestreo aleatorio simple.



Dado lo anterior y tomando como referencia el método investigativo del proyecto se considera pertinente trabajar bajo el modelo de investigación interactiva desde la modalidad de (IA), ya que en términos de Borderleau (1987), este tipo de investigación contribuye al aumento de las probabilidades de alcanzar el objetivo del proyecto a partir de la recolección de información sobre los efectos que se producen a partir del desarrollo de una acción, donde estos datos se convierten en oportunidades para reorientar las actividades que se llevan a cabo desde la práctica del investigador. Por lo tanto, la investigación interactiva fue acertada porque en el proyecto se logró la reflexión sobre las acciones que realizan los docentes en su proceso de acompañamiento del curso de prácticas profesionales y por ende el aprendizaje logrado en los estudiantes, buscando la mejora continua de las acciones didácticas y pedagógicas que desarrollan los docentes en su cotidianidad, propiciando la innovación en las estrategias y herramientas que contribuyen al aprendizaje autónomo de los estudiantes.

A partir de lo anterior, es necesario mencionar que teniendo presente lo propuesto por Hurtado (2010) el proyecto de investigación se realizó desde la tipología interactiva, ya que se indagó sobre los conocimientos y aplicación que tienen los docentes sobre la gamificación en su práctica pedagógica en el acompañamiento de los cursos de prácticas profesionales. Una vez obtenida esta información, se logró desarrollar una propuesta educativa basada en la gamificación para ser integrada al programa de psicología, en busca de nuevos proyectos de investigación, innovación e intervención educativa desde las acciones que emprenden los docentes en la práctica profesional del psicólogo.

De acuerdo con la metodología propuesta, los pasos para la aplicación de los instrumentos se llevaron a cabo de la siguiente forma:

1. Solicitud de autorización y aval por parte de los líderes nacionales del programa de psicología y el curso de prácticas profesionales para poner en marcha el proyecto de investigación
2. Validación del instrumento por 5 pares evaluadores de la UNAD
3. Realización de prueba piloto del instrumento con una muestra de 15 docentes del programa de psicología.
4. Diligenciamiento de consentimiento informado por parte de los participantes para autorizar su participación, manejo y tratamiento de datos.

5. Envío de enlace de encuesta diseñada en Google fórum a través de correos electrónicos a los docentes

Resultados

El desarrollo del proyecto permitió la generación de los siguientes resultados:

- El 63% de los docentes participantes refieren conocer el concepto de gamificación y lo definen como "una estrategia innovadora que hace uso del juego en busca de favorecer las acciones de enseñanza – aprendizaje por parte de los estudiantes" (Villarraga M. y Flórez N., 2021, p. 137).
- El 82% de los docentes participantes del proyecto reconocen la pertinencia, interés y disposición para llevar a cabo el uso y la implementación de la gamificación en el proceso de acompañamiento de las actividades del curso de prácticas profesionales en psicología.
- Se realiza el diseño de historia orientadora en un contexto simulado de prácticas profesionales llamado "Psicolandia y las prácticas profesionales del psicólogo", lo que permite la construcción de guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado que consiste en una propuesta innovadora educativa para incorporar la gamificación en el curso de prácticas profesionales en la UNAD.

Conclusiones

- La gamificación es vista como una oportunidad de innovación permanente en las actividades de acompañamiento que se realizan a los estudiantes del curso de prácticas profesionales en psicología por parte de los docentes, encontrando que es viable para los docentes su incorporación en las labores de acompañamiento, dando que son estrategias que contribuyen a generar motivación y fortalecer las relaciones interpersonales entre docentes y estudiantes.
- Se logra reconocer la percepción y conocimientos sobre gamificación, aplicación e implicación de la gamificación que están realizando los docentes en el curso de prácticas profesionales y la percepción de los e-mediadores para el empleo de la gamificación en el curso académico, lo cual permitió reconocer los beneficios de la gamificación en las acciones educativas y el acompañamiento que se lleva a cabo a los estudiantes como apoyo al aprendizaje autónomo y significativo.
- Se encuentra que este tipo de proyectos son pertinentes porque responden a las necesidades de innovación permanente que desde el contexto educativo se requieren desarrollar, permitiendo que se puedan realizar nuevos proyectos de investigación orientado a los estudiantes.



Referencias Bibliográficas

Escuela Militar de Suboficiales Sargento Inocencio Chincá

Garrido, M. C. D., Rivilla, A. M., & Romero, C. S. (2011). *La Innovación en el aula: referente para el diseño y desarrollo curricular. Perspectiva educativa, formación de profesores*, 50(1), 61-86. <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333327289004.pdf>

González-Moreno, S. E., Cortés-Montalvo, J. A., & Lugo-Rodríguez, N. (2019). *Percepciones de docentes universitarios en el uso de plataformas tecnológicas gamificadas. Experiencias en un taller de formación. Innovación educativa (México, DF)*, 19(80), 33-55. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v19n80/1665-2673-ie-19-80-33.pdf>

Hurtado de Barrera, J. (2000). *Metodología de la investigación. Guía para la comprensión holística de la ciencia*. Caracas: Quirón Ediciones.

Oliva, H. A. (2016). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118.

Sampedro Piquero, P. (2020). *Gamificación en el aula universitaria: la liga de los casos clínicos en Psicología*

Villarraga, M. A. & Florez, N. R. (2021). *La gamificación como desafío de Innovación y creación para resignificar las prácticas profesionales en el Programa de Psicología de la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD.. [Proyecto de investigación]. Repositorio Institucional UNAD.* <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/44581>

