



XVI
Congreso Nacional de
Investigación Educativa
CNIE-2021

La gamificación como propuesta didáctica para el desarrollo de competencias socioemocionales en los adolescentes

Claudia Alejandra Morales Escareño
claudia.moralesesc@uanl.edu.mx

Área temática 18. Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación.

Línea temática: Innovación educativa y tecnología digital.

Porcentaje de avance: 40% de porcentaje de avance.

Trabajo de investigación educativa asociada a tesis de grado.

Programa de posgrado: Cuarto Semestre del Doctorado en Filosofía con Acentuación en Estudios de la Educación.

Institución donde realiza los estudios de posgrado: Universidad Autónoma De Nuevo León.



Resumen

Las nuevas características de la profesión docente tienden a adecuarse a los vertiginosos cambios sociales principalmente ante una pandemia inminente, es necesaria la diversificación de estrategias innovadoras que trasciendan en los estudiantes como lo es la gamificación, su inventiva del aprendizaje motivacional a través de los elementos del juego mismos que funcionan como aliciente en los educandos para el desarrollo y regulación de habilidades, competencias y actitudes que se transmiten en ambientes virtuales o presenciales regulados por el profesorado. El alcance del uso de los elementos del juego en actividades gamificadas para el desarrollo habilidades socioemocionales son expuestas en la fundamentación teórica de avance de tesis de grado doctoral, en donde se detallan los procesos pedagógicos para favorecer la expresión de sentimientos, emociones y la participación colaborativa desde una visión analítica de la teoría. La metodología exploratoria, ahonda en la búsqueda de expertos en el tema, a través del método secundario como soporte de la recopilación del marco teórico con los recursos digitales de acceso libre disponibles en la web. El presente documento es un extracto del avance de tesis con el tema: La gamificación como propuesta didáctica para el desarrollo socioemocional de los adolescentes.

Palabras clave: *gamificación, competencia socioemocional, rol docente, adolescentes.*

Introducción

El proceso continuo de cambio en la anhelada búsqueda de la sustentabilidad tecnológica que afrontamos en día a día conlleva la exigencia del empleo de recursos tecnológicos de la información y la comunicación (TIC) principalmente en la educación por los profesores en sus aulas, de tal manera que la innovación educativa y la tecnología digital han sobrepasado el rol del docente frente a grupo.

Vivir en una época postmoderna con la tecnología desbordada de información indiscriminada, puede ser una ventaja para el docente que está inmerso en ambientes tecnológicos, por lo que introducir aulas gamificadas en el sistema educativo, promueve las habilidades cognoscitivas, emocionales y sociales con una gran capacidad de resolución de problemas, esto significa que la innovación en la creación de ambientes favorables para el desarrollo del conocimiento también impactan en el desarrollo de las competencias socioemocionales que permiten al alumno manifestar de forma apropiada sus sentimientos. (Cabezas et. al, 2009; Lumsden et al., 2016; Luhmann, 1988).

Las expectativas del Sistema Educativo Mexicano, a partir de las Reformas Educativas efectuadas a partir del 2018, concede al docente frente a grupo la capacidad de integrar procesos didácticos y metodológicos que consideren el uso de herramientas tecnológicas como apoyo de nuevas estrategias didácticas innovadoras, entre éstas la gamificación ha cobrado auge en el ámbito pedagógico para crear oportunidades únicas en el empoderamiento del aprendizaje y las competencias socioemocionales en los adolescentes. Nietzsche (1887, citado en Cabezas et. al, 2009) afirmaba en su discurso posmoderno sobre la guerra de civilizaciones que, en nuestra época posmodernista, ya se vive la guerra de la información sin tomar en cuenta el derecho o valores del hombre, que los hace irreconocibles, por lo que su aplicación trasciende a todo el mundo, evolucionando hasta la hoy llamada inteligencia artificial, su aplicación ha conducido a una gran cantidad de docentes a mejorar sus estilos de enseñanza con actividades innovadoras, creativas y dinámicas para captar la atención de los estudiantes, la contingencia ha traído cambios en los procesos y actores de la educación es indispensable el desarrollo integral y armónico con la finalidad de potenciar el aprendizaje positivo y constructivista (SEP, 2017; Lozada y Betancur, 2017; Kapp, 2012; Lee y Hammer, 2011).

Entre los procesos innovadores en la enseñanza y el aprendizaje está la gamificación como una herramienta didáctica que puede influir positivamente en el comportamiento de los estudiantes al incrementar la motivación y beneficiar con aportes más significativos la participación en el aula, la colaboración y la mejora de la comunicación entre iguales, por lo que se amplía una gran gama de aplicación de actividades a través de mecanismos didácticos versátiles que permiten incentivarlos hacia un descubrimiento guiado en la construcción de andamiajes y la promoción continua de comportamientos deseados.

Desarrollo

La problemática va enfocada a que la atención del docente frente a grupo está direccionada al desarrollo de contenidos cognitivos dejando de lado el desarrollo socioemocional del educando, aunque la intención pedagógica esté orientada para influir positivamente en la conducta psicológica y social del estudiante, ésta dista mucho de ser la ideal en la realidad del contexto. Por lo que el reto más significativo para el educador, según la Organización Mundial de la Salud (2020) indica que los proveedores de servicios educativos propician el desarrollo y la adaptación de los adolescentes cuando surjan problemas. Entonces, la educación integral es una premisa para cultivar en los jóvenes la convicción, la motivación y la capacidad necesaria para contribuir al logro del desarrollo personal en una sociedad más incluyente, responsable, capaz de ejercer y defender sus derechos de tal manera que mejore su entorno social, profesional y académico porque involucra sentimientos y emociones tanto positivas como negativas, de logro y fracaso, de orgullo y temor, esto se vincula estrechamente con la competencia social, donde el sujeto a través del juego desempeña diversos roles, papeles e identidades que le permiten tomar decisiones ante nuevas situaciones con la finalidad de obtener resultados favorables. Entre los estudios más significativos sobre el tema, el Tecnológico de Monterrey (2018, citado por EduTrends, 2016) indica que el 77% de los estudiantes de secundaria les hace falta incluir actividades socioemocionales para integrarse en nuevos ambientes académicos (SEP, 2017; PISA, 2015 citado por OECD, 2015).

Ante la necesidad de diseñar propuestas didácticas innovadoras para la integración social del educando en el contexto escolar con la finalidad de prevenir el abandono y el bajo rendimiento académico, según las investigaciones anticipan la gran influencia que tiene la gamificación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, en las emociones y en los procesos de socialización que se generan a lo largo del proceso cognitivo en el aula. Por ello, la dicotomía del proceso de autoconstrucción de las capacidades del objeto de estudio propuestos por los agentes socializadores del conocimiento, juegan un rol de vital importancia en los procesos pedagógicos y metodológicos al integrar nuevos modelos de enseñanza en el aula con herramientas tecnológicas como apoyo en el diseño de actividades gamificadas, que a su vez, crean un paralelo de oportunidades únicas dentro del marco formativo para el empoderamiento de las competencias socioemocionales (SEP, 2017; Lumsden et al. 2016, UNESCO, 2019).

El objetivo general para la fundamentación teórica que se contempla es la reflexión de las propuestas didácticas gamificadas disponibles para el desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes de edad escolar entre 13 y 15 años.

Entre los principales objetivos específicos están:

- Describir la vinculación que existe entre la gamificación y el desarrollo de las competencias socioemocionales.
- Comprender la relación que existe entre la gamificación y el desarrollo de las competencias socioemocionales en la educación.

- Considerar la correlación que existe entre gamificación y el desarrollo de las competencias socioemocionales en el ámbito educativo.

El cuestionamiento central del tema de investigación que surge es ¿Qué reflexiones sobre el diseño de las propuestas didácticas gamificadas se derivan para el desarrollo competencias socioemocionales en los adolescentes de Educación Básica?

Lo anteriormente expuesto se analiza como parte del proceso durante la investigación, así como para la elaboración de los supuestos teóricos que con referencia al tema de estudio y al análisis de la indagación fundamentada a través del uso de recursos digitales se resaltan los siguientes:

Existe la vinculación entre la gamificación y el desarrollo de competencias socioemocionales en los adolescentes esta afirmación implica debatir cómo es esa vinculación gamificada y qué diseños pedagógicos se emplean para el desarrollo competencias socioemocionales en los adolescentes cuando se usan como propuesta didáctica. Sin embargo, en este trabajo de tesis se considera que no existen suficientes propuestas didácticas por lo que dicha escasez se precisa como área de investigación del planteamiento didáctico existente entre la gamificación y el desarrollo de competencias socioemocionales en adolescentes para facilitar su aplicación en el contexto educativo de Educación Básica de la Región Sur del Estado de Coahuila (Aranda y Caldera, 2019,).

Marco Teórico

La investigación educativa es una actividad encaminada hacia la creación de conocimientos científicos que son de interés para los educadores. La metodología exploratoria, con la búsqueda de expertos en el tema, se utilizó el método secundario como soporte de la recopilación del enfoque teórico como sustento a la investigación con los recursos digitales de acceso libre disponibles en la web (Travers, 1979).

La gamificación y los elementos que la componen

Proviene de la idea de incitar un comportamiento deseado; el origen anglosajón de gamificación o gamification, en su raíz *game*, juego, y los afijos *i-fica-ción* indica un proceso, es decir, hacer, convertir en, producir o la puesta en juego en la innovación de actividades orientadas al juego desde la antropología y la pedagogía. Por su inicio en el sector empresarial desde el 2011, en los negocios lo refieren a la aplicación de elementos del juego con el fin de atraer, animar y persuadir a los usuarios para realizar cierta acción; por lo tanto, la idea de usar el pensamiento y los mecanismos del juego para persuadir a la audiencia, utiliza como eje principal el juego, mismo que data de las primeras civilizaciones hasta el día de hoy acompañado de vivencias, alegrías,

sentimientos de placer y plenitud emocional; siendo éste un componente activo en todas las culturas por ser inherente a la naturaleza humana, debido a que desde la niñez es parte del esparcimiento y diversión, entonces como sistema motivador no es del todo nuevo, pues esta tendencia se proyecta con el uso de medios digitales al adherir los elementos principales del juego como herramienta de ventas y marketing. Entonces enunciar la gamificación sitúa las mecánicas del juego y sus dinámicas en la promoción de comportamientos deseados; en la resolución de problemas y en el sustento de la toma de decisiones por medio de un proceso divertido y motivador (Zichermann y Cunningham, 2011; Gómez, 2015).

Por otro lado, algunos investigadores indican que para construir los andamiajes del aprendizaje gamificado en el aula, el mayor reto para el docente es la ambientación del contexto escolar, la planificación y organización de las tareas para marcar objetivos innovadores y motivadores, los cuales deben de contribuir al desarrollo de capacidades y talentos para despertar la pasión y el entusiasmo en los educandos para que se enganchen en el juego. Entre las clasificaciones de motivos editada por psicólogos se detallan diez inmersos en el juego: disfrutar, controlar, cooperar, socializar, cazar recompensas, superar retos, descubrir, competir, aventurarse y contribuir, a cada una de estas palabras se le atribuye un perfil motivacional el cual el jugador en su rol corresponde a un patrón o función de acuerdo con el contexto (Valderrama, 2015).

Entre los elementos principales de la gamificación se encuentran el descubrimiento, la incorporación, los andamios y el final de juego, su estructura principal para ganar se encuentra la motivación, la mejora de la productividad y el compromiso (Yu-kai, 2013). Por otro lado, el Tecnológico de Monterrey, describe la intención con la que se pueden aprovechar y aplicar los principios y elementos del juego para el desarrollo de competencias.

Tabla 1. Aplicación de los principios y elementos del juego

Elementos del juego	Apoyo en el Sistema de Evaluación
Retos, misiones y desafíos	Aplica conocimientos y realiza tareas específicas. (Vinculación con la praxis del área cognitiva y motriz).
Narrativa	Favorece el aprendizaje de contenido declarativo, asociación de hechos, ideas y conceptos. (Vinculación con asignaturas de español, historia y lenguaje).
Reglas y restricciones del juego	Demuestra el área actitudinal. (Vinculación con el desarrollo de competencias socioemocionales).
Elegir entre diferentes rutas	Demuestra habilidades de liderazgo, resolución de problemas y creatividad. (Vinculación con la asignatura de geografía)
Múltiples oportunidades para realizar una tarea, múltiples vidas, puntos de restauración.	Favorece el desarrollo de resiliencia, dominio de conocimientos específicos. (Vinculación con el desarrollo de habilidades socioemocionales ante el reto, la derrota y la frustración.)
Equipos, juego de roles, batallas.	Emplea el trabajo colaborativo, resolución de problemas, liderazgo, integración. (Vinculación con Educación Física, juegos y deporte educativo).
Puntos de experiencia, niveles, barras de progreso y acceso a contenido bloqueado.	Información sobre el progreso, logros de objetivos, feedback o retroalimentación. (Vinculación con la regulación del agón).
Insignias, niveles, puntos, logros, resultados obtenidos.	Evidencia de la adquisición de habilidades y el dominio de conocimientos. (Vinculación con la evaluación)
Cuenta regresiva	Valora la eficiencia del proceso, optimización de recursos, toma de decisiones y solución de problemas

Fuente: Edutrends (2016, p.13) Análisis de la vinculación propia.

En el análisis de la tabla 1, la evaluación en el campo educativo tiene principios pedagógicos donde se evidencian los conocimientos, habilidades, actitudes y valores para garantizar los niveles educativos deseados. También busca que el estudiante aprenda a organizar, estructurar y utilizar sus aprendizajes para resolver problemas con argumentos y elementos válidos para la autorregulación cognitiva, la mejora de sus aprendizajes y la metacognición (EduTrends, 2016; SEP, 2017).

Desarrollo de las competencias socioemocionales

La educación socioemocional en el contexto escolar es descrita como un proceso de aprendizaje que integra en la vida del adolescente los conceptos, valores, actitudes y habilidades para aprender a vivir en sociedad, lo cual implica trabajar en lo individual y luego en sociedad; sensibilizar el autoconocimiento con el objetivo de que cada individuo comprenda y maneje sus emociones, para que se autorregule y contribuya en la construcción de la identidad personal, misma que se verían reflejadas en la convivencia, la colaboración, la empatía al mostrar atención y cuidado así mismo y a los demás, así como aprender a afrontar situaciones retadoras para resolverlas de manera constructiva y con ética. Entonces para establecer la regulación emocional, se requiere aumentar, mantener o disminuir cualquier resultado de una respuesta emocional en donde se involucre la experiencia y el comportamiento expresivo para favorecer el aprendizaje y la convivencia social, esto significa comprender las emociones desde el componente psicológico, es decir, conocer y percibir los pensamientos, actitudes y creencias relacionadas con los estados emocionales vinculados para lograr la autorregulación y mejorar el estado de ánimo, de esta manera verá la vida desde un efecto constructivista para el futuro y se consolidar como una competencia clave para la supervivencia (SEP, 2017, Goleman, 2011).

Las emociones y el adolescente

La OMS (2020) define la adolescencia como el periodo de crecimiento y desarrollo humano que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y los 19 años. El término adolescente se entiende como la etapa del desarrollo donde sucede la transición hacia el estado adulto. Según los adolescentes tratan de conceptualizarse a sí mismos entre los cambios fisiológicos, emocionales e intelectuales que pueden alterar su autoconcepto desde la formación de la identidad, los rasgos físicos, el pensamiento, las creencias, los valores y las relaciones sociales (Lozano, 2014).

El rol del docente

El docente tiene grandes responsabilidades, ser promotor del conocimiento, de la formación integral, generar ambientes educativos de aprendizaje activo. Harris (1968) lo describe como el hombre que goza de la capacidad intelectual, moral y el temperamento innato que lo hace un ser único. La preparación del personal docente en servicio cuando hace uso de la correcta aplicación de estrategias innovadoras para incentivar al educando deberá estar unificada a una serie de técnicas reflexivas que permitan constantemente revisar las visiones sobre la enseñanza, el aprendizaje, y las diferencias individuales, esto implica que el profesor diseñe e implemente dichos recursos tecnológicos y pedagógicos en actividades atractivas y retadoras para que guíen al alumno a la experiencia y el desarrollo de competencias vinculadas con la enseñanza y el aprendizaje de contenidos específicos a través de la gamificación (Ardila-Muñoz, 2019; Paz, 2014).

Consideraciones finales

Evidenciar la importancia de identificar la vinculación que existe entre la gamificación y la competencia socioemocional en el ámbito Educativo invita a la reflexión pedagógica del docente en las actividades didácticas diseñadas para los educandos, ¿cuántas veces se elabora una planeación contemplando a parte de las orientaciones cognitivas, las emociones, sentimientos, o, en otras palabras, las competencias socioemocionales?

Los procesos psicopedagógicos en la enseñanza y el aprendizaje conllevan el desafío metodológico en la implementación de actividades gamificadas para el desarrollo de competencias socioemocionales, la invitación a un cambio de diseño que incluya los elementos del juego en actividades serias en el aula va más allá de los planes de estudio. Esto significa, que la dedicación injertada por maestro en sus adecuaciones metodológicas, según se analizó en el marco teórico, indica que es posible ejecutarlas en estudiantes de diversos niveles educativos.

Referencias

- Ardila-Muñoz, J., (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84.
- Cabezas, D. et al. (2009). Nietzsche: el primer posmoderno. Filósofos clásicos hoy. Barcelona, España: La Busca Ediciones. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=396065>
- EduTrends (2016). Gamificación. *Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey*. Nuevo León, México. <https://observatorio.tec.mx/edutrendsgamificacion>
- Goleman, D. (2011). *The Brain and Emotional Intelligence: New Insights*. Barcelona, España: Kariós

- Gómez, I. (2015). Gamificación como recurso de la ingeniería en comunicación social. *Razón y Palabra*, (90). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1995/199538784009>
- Gross, J. (2015). The Extended Process Model of Emotion Regulation: Elaborations, Applications, and Future Directions, *Psychological Inquiry*, (26)1, 130-137.
- Harris, M. (1968). *El desarrollo de la teoría antropológica. Historia de las teorías de la cultura. The rise of anthropological theory. A history of theories of culture*. Primera Edición en Español. España: Siglo XXI de España.
- Kapp, K. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos y estrategias de juego para la formación y la educación*. Pfeier.
- Lee, J. y Hammer, J. (2011). "Gamification in education: What, how, why bother?", *Acad. Exch. Q.*, (15)2, p. 146.
- Lozano, A. (2014). Teoría de Teorías sobre la Adolescencia. *Ultima década*, 22(40), 11-36. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362014000100002>
- Lozada, C. y Betancur, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática*. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31). https://www.researchgate.net/publication/323465181_La_gamificacion_en_la_educacion_superior_una_revision_sistemica
- Luhmann, N. (1998). *Complejidad y modernidad: De la unidad a la diferencia*. Madrid: Trotta.
- Lumsden, J. Edwards, E.A., Lawrence, N.S., Coyle, D., Munafò, M.R. (2016). Gamification of Cognitive Assessment and Cognitive Training: A Systematic Review of Applications and Efficacy. *JMIR Serious Games* 4(2). <https://games.jmir.org/2016/2/e11>
- OECD (2015). Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) 2015-Resultados, París, *Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico*, 2016. Recuperado de <https://www.oecd.org/pisa/>
- Organización Mundial de la Salud (2020). *Desarrollo en la adolescencia. Salud de la madre, el recién nacido, del niño y del adolescente*. https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/
- Paz, C. (2014). *Competencias docentes para la atención a la diversidad: Investigación acción en la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán de Honduras (Tesis de doctorado)*. Universidad de Alicante, España.
- Secretaría de Educación Pública, SEP. (2017). *Educación Socioemocional. Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Plan y programas de estudio para la educación básica*. México.
- Travers, R. (1979). *Introducción a la investigación educacional*. Paidós: Buenos Aires.
- UNESCO (2019). *Las TIC en la educación*. Recuperado de: <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>
- Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación. *Revista Capital Humano*. (295) p. 75. www.capitalhumano.es
- Yu-kai, C. (2013). *Gamification Design: 4 Phases of a Player's Journey*. <http://yukaichou.com/gamification-examples/experience-phases-game/>
- Zichermann, G., y Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Canada: O'Reilly Media. [https://www.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkposzje\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1808930](https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkposzje))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1808930)