

# Gamificación en Educación Infantil

**Autores:** Espinosa Moreno, Carmen (Maestra de Educación Infantil, Maestra de Educación Infantil); Gregorio Olivares, María (Maestra de Educación Infantil y postgraduada en Exclusión e Inclusión social y educativa, Maestra de Educación Infantil).

**Público:** Maestros de Educación Infantil. **Materia:** Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. **Idioma:** Español.

**Título:** Gamificación en Educación Infantil.

## Resumen

La sociedad en la que nos encontramos va cambiando cada vez de forma más rápida. La educación no puede quedar al margen de estos cambios, ya que debe preparar a los individuos para vivir en el mundo en el que se encuentran. Actualmente, vivimos en la sociedad de la información y la comunicación, donde las nuevas tecnologías ocupan un lugar muy importante. Estas tienen múltiples aplicaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Este artículo, girará en torno a la gamificación, una de estas valiosas aplicaciones que, bien usada, puede tener múltiples beneficios para el alumnado de Educación Infantil.

**Palabras clave:** Gamificación, Educación Infantil, tecnologías de la información y la comunicación, sociedad de la información.

**Title:** Gamification in Early Childhood Education.

## Abstract

The society in which we find ourselves is changing ever more quickly. Education cannot stay aside from these changes, because it must prepare individuals to live in the world that are. Today, we live in the society of information and communication, where new technologies occupy an important place. These have many applications in the process of teaching and learning. This article focuses on the gamification, one of these valuable applications which, well used, can have multiple benefits for students of early childhood education.

**Keywords:** Gamification, early childhood education, information and communication technologies, information society.

Recibido 2018-08-10; Aceptado 2018-09-07; Publicado 2018-09-25; Código PD: 099054

## INTRODUCCIÓN

La educación, lejos de permanecer estática a los cambios que suceden en la sociedad en la que vivimos, debe ir adaptándose a estos e incorporando aquellas mejoras que sean de utilidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, las tecnologías de la información y la comunicación se presentan como un gran aliado si se saben aprovechar de forma óptima todas las potencialidades que estas ofrecen.

Son muchas las aplicaciones educativas que de estas se derivan, tales como blogs, wikis, webquests, realidad aumentada, códigos QR, cazas del tesoro, robótica, etc. En este caso, este artículo se centra en la gamificación que es otra de las posibilidades de gran utilidad que las nuevas tecnologías aportan al aula.

Como toda práctica educativa, por supuesto, también va a depender de las características del entorno y el alumnado, así como las del docente, pues, en este sentido, existen opiniones tanto a favor como en contra de la aplicación de las nuevas tecnologías en el aula de Educación Infantil. No obstante, y al margen de cualquier opinión, lo que no se puede cuestionar es que son una realidad cada vez más presente en las vidas del alumnado, cada vez más son los procesos que se deben realizar a través de ellas, sufriendo así una informatización de nuestra vida cada vez mayor.

Del mismo modo, los docentes no pueden permanecer impasibles a estos cambios y debe haber un incremento de la formación en este sentido, ya que, sin ella, se están truncando las oportunidades de aprendizaje del alumnado.

A lo largo de este artículo, se explica en qué consiste la gamificación y cuáles son las ventajas que nos aporta en el aula de Educación Infantil, así como algunas orientaciones para su puesta en práctica en el aula de esta etapa educativa.

## CONCEPTO DE GAMIFICACIÓN

Tal y como ya se ha dicho anteriormente, la gamificación es una de las nuevas posibilidades que ofrece la presencia de las nuevas tecnologías en las aulas educativas, cada vez más presentes en estas. En esta línea, se puede hablar de gamificación educativa, apreciando la presencia de recursos que potencian así un mayor aprendizaje significativo.

Ahora bien, ¿qué entendemos por gamificación?

En un sentido amplio, Prieto, Díaz, Montserrat y Reyes (2014), se refieren a la gamificación como “la aplicación de elementos conceptuales propios del diseño de videojuegos a entornos distintos del juego como la empresa, el marketing comercial o la educación”.

Centrándonos ya en la gamificación educativa, Sánchez i Peris (2015) afirma que “esta metodología denominada “gamificación o ludificación” se ha venido asociando con los “juegos serios” surgidos a partir de la utilización de las tecnologías lúdicas, los videojuegos, para acciones educativas” (p .13).

Mauricio, Serna y Vallés (2015) hacen referencia a la gamificación como “el término utilizado para referirnos a la aplicación de mecánicas de juego en ámbitos que normalmente no son lúdicos” (p.2).

Tal y como puede observarse en las distintas definiciones aportadas, todas confluyen en una misma característica, que es el carácter lúdico de la aplicación de la gamificación. A través de videojuegos y otras aplicaciones tecnológicas se persigue la motivación, el interés del alumnado, pero siempre partiendo de ese requisito imprescindible que es el juego.

En relación a los tipos de gamificación, Markzewski (2013) distingue gamificación de capa fina y gamificación profunda:

- Gamificación de capa fina: Es la que se añade a un sistema y proporciona algo de entretenimiento con premios que se reciben al realizar determinadas acciones. Este tipo de gamificación incluye los premios y bonus que proporcionan pequeñas recompensas a corto plazo y la interficie de usuario que produce un registro de los méritos acumulados por cada jugador ordenados por clasificación en una tabla de líderes y de metas a largo plazo y, por tanto, permanece con el usuario durante el tiempo que el usuario o jugador usa el sistema.
- Gamificación profunda: Es la que pretende implicar en profundidad e incluye el sentimiento épico o narrativo que apela a la motivación intrínseca. Una asignatura bien planteada con una trama narrativa convincente y atractiva para los alumnos desencadena este tipo de motivación.

En cuanto a las estrategias de gamificación educativa más importantes, Prieto, Díaz, Montserrat y Reyes (2014) destacan las siguientes:

- Establecer una narrativa.
- Dar premios como puntos o certificaciones a cambio de la realización de acciones.
- Introducir elementos personalizadores, de proximidad social y realimentación.
- Introducir elementos que hagan del aprendizaje una actividad más divertida.

Definido el concepto de gamificación, cabe preguntarse cuál es el principal objetivo de esta. Tal y como afirma Marín (2015), la gamificación trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego a fin de alcanzar el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, la integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos, etc.

Una vez aclarado el concepto de gamificación, se pasa a enunciar algunas de las ventajas e inconvenientes que este recurso posee.

## **VENTAJAS DE LA GAMIFICACIÓN**

Existen numerosas ventajas de la gamificación educativa como práctica en el aula de Educación Infantil. Algunas de ellas son las que se enumeran a continuación.

En primer lugar, Marín (2015), resalta que algunas de las potencialidades son:

- Despertar la curiosidad por conocer y desarrollar habilidades.
- Reforzar la autoestima.
- Favorecer el valor de uno mismo y de la comunidad.

Por otro lado, Marín, López y Maldonado (2015) también destacan con beneficios de la gamificación:

- Aumento de la autonomía.
- Mejora de la autoconfianza.
- Refuerzo de la autoestima.
- Mayor motivación del alumnado.

Del mismo modo, Saorín, Meier, de la Torre, Rivero y Melian (2015), también destacan otras ventajas de la gamificación, pues afirman que se presenta como una herramienta de gran utilidad, ya que ayuda a desarrollar las habilidades espaciales a partir de juegos como puede ser Blokify, potencia la motivación por el uso de las tecnologías en el aula, etc.

Además, otra de las ventajas es que se muestra como un recurso ideal para la inclusión, pues, a través de los videojuegos, se proporciona una visión de equidad, socialización e igualdad, necesarias para la inclusión de los individuos en la sociedad (Sampedro y McMullin, 2015), además de favorecer el trabajo colaborativo, tal y como mostraron Villalustre y del Moral (2015) en sus investigaciones.

Por tanto, aplicada a la docencia, se puede decir que la gamificación consigue aumentar la motivación y hacer más partícipes a los alumnos del proceso de enseñanza y aprendizaje (Mauricio, Serna y Vallés, 2015), pasando de ser un receptor pasivo de información a un individuo más activo en el proceso educativo. De esta forma, se consiguen impulsar cambios de hábitos en los estudiantes (Cortizo, 2011), yendo encaminada, de esta forma, la función docente a convertir al alumno en un sujeto activo.

Siguiendo con Mauricio, Serna y Vallés (2015), estos también añaden que la gamificación fomenta una participación activa de todos los miembros del aula, fomentándose además el trabajo en grupo y mejorando, por ende, las relaciones de compañerismo entre el alumnado.

En resumen, las ventajas aportadas anteriormente, se podrían resumir en las que proporcionan Prieto, Díaz, Montserrat y Reyes (2014) con respecto a la enseñanza tradicional:

- Diversión durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Se aprende errando, pues la evaluación es formativa y vas ganando puntos o no, por lo que la consecuencia de no ganarlos no es tan angustiosa.
- Retroalimentación inmediata, lo que hace que les motive a seguir intentándolo.
- Reintentar se ve de forma positiva.
- Experiencia multijugador, reforzando las relaciones sociales y el trabajo en equipo.
- Trato individualizado, personalizado, ya que el juego responde a lo que hace cada jugador.
- Narrativa que motiva al alumnado durante todo el desarrollo del proceso.
- Sistema de pequeñas recompensas por acciones que animan a continuar jugando.
- Se trabajan diversos ámbitos de desarrollo: razonamiento crítico, psicomotricidad, relación social, etc.

Descritas algunas de las ventajas que presenta la gamificación, cabe señalar que, como toda práctica o modelo educativo, esta no está exenta de inconvenientes, los cuales son importante conocer también a fin de tenerlos en cuenta y poder solventarlos de la mejor forma posible.

## **INCONVENIENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

Son diversas las ventajas que se han enunciado anteriormente, pero la realidad es que la gamificación, como otros recursos, también presenta inconvenientes que es importante conocer para tener en cuenta a la hora de llevarlo al aula.

En este sentido, Mauricio, Serna y Vallés (2015), destacan algunos inconvenientes que se pueden presentar durante la puesta en práctica de la gamificación:

- Elevado número de alumnos en el aula que puede disminuir la atención individualizada y dificultar el desarrollo de los juegos, ya que si la cantidad de alumnos por equipo es muy elevada se entorpece la toma de respuestas consensuada, habiendo alumnos que no participan.
- Falta de recursos tecnológicos para su puesta en práctica en algunos centros.
- Carencias en la formación del profesorado en este ámbito que limita la puesta en práctica de la gamificación.

Borrás (2015) añade otros a los expuestos, tales como:

- Caer en la explotación, creando ambientes hostiles, tensos y competitivos.
- Basar una actuación de gamificación en puntos, niveles y badges sin un motivo de fondo detrás.
- Favorecer comportamientos no éticos sin tener en cuenta la cooperación y colaboración.

A pesar de los inconvenientes que pueden presentar, pues ninguna práctica educativa está exenta de ellos, es importante que se supere algunas de las visiones negativas que se tiene acerca del uso de las nuevas tecnologías en el aula y, concretamente, de la gamificación, ya que, tal y como se ha podido comprobar, las ventajas que se derivan de su uso son mayores.

Una vez especificadas las ventajas e inconvenientes que su puesta en práctica supone, cabe señalar algunas orientaciones para su aplicación en el aula de Educación Infantil.

#### **APLICACIÓN AL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL**

Tal y como ya se ha enunciado anteriormente, son diversas las ventajas que presenta la gamificación a la hora de llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje. Pero, cabe preguntarse, ¿se están aprovechando estas potencialidades en las aulas? ¿Poseen los docentes la suficiente formación para su puesta en práctica?

En primer lugar, Borrás (2015) describe, de forma general, cuáles son los pasos para la puesta en práctica en el aula de la gamificación. En este sentido, destaca los siguientes (p. 25):

1. Identificar motivo o propósito (cambio de comportamiento, mejorar eficiencia, etc.): averiguar qué les gusta y cómo pasan su tiempo libre, aspectos o motivaciones, etc.
2. Definir objetivos pedagógicos concretos, teniendo en cuenta el grupo de alumnos.
3. Identificar elementos de juego: momento, diversión, etc.
4. Identificar mecánicas del juego: recompensas, retos, niveles, etc.
5. Establecer los puntos e insignias donde se quieren lograr las competencias deseadas.
6. Definir zona de flujo.
7. Definir el pensamiento de juego y el guion: construir escenarios.
8. Aplicarlo a un componente o unidad de un curso, tomando las dinámicas y mecánicas que pueda tener, actividades posibles, etc.
9. Tener presente el factor lúdico siempre.
10. Ponerlo en práctica en el aula y recordar que nada saldrá perfecto, en principio, y se tratará de ir mejorando a partir de los errores.

Con respecto a las modalidades para su puesta en práctica, estas pueden ser muy variadas. Mauricio, Serna y Vallés (2015), destacan dos:

- Concurso: Consiste en dividir la clase por equipos y en cada uno de ellos hay un portavoz que será en el encargado de dar respuesta a la pregunta planteada una vez finalizado el tiempo. Es importante que la respuesta sea consensuada por todo el grupo y debe ser argumentada. Si el grupo que pide el turno responde de forma incorrecta, pasa el turno al otro grupo. Con cada respuesta correcta se da una pieza de un enigma, puzle,

rompecabezas, etc., teniendo que ordenarnos en la fase final para dar respuesta a la última pregunta. Para ello, también tendrán un tiempo limitado.

- Mini-juegos: En este caso, se hacen equipos y a cada uno se le da un lote de varios juegos que deben ir resolviendo sucesivamente en el menor tiempo posible. El equipo ganador es aquel que antes los resuelva de forma correcta.

Del mismo modo, con respecto a las aportaciones para su aplicación en el aula de Educación Infantil, Figueroa (2015) lo define como un recurso ideal para el aprendizaje de una segunda lengua, presentando diversas metodologías que se pueden emplear para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje de otro idioma a través de videojuegos. Para ello, presenta tres categorías: líderes, premios o recompensas y logros. Sin embargo, afirma que para que este proceso se pueda desarrollar con éxito son esenciales los factores personales y la motivación.

Por último, algunos ejemplos concretos para la aplicación al aula de la gamificación podrían ser las siguientes aplicaciones: Captain UP, Open Badges Factory, Credly, Badges OS, ClassDojo, Duolingo, Codecademy, Socrative, RibbonHero, BoomWriter, etc.

Presentado qué es la gamificación, algunas de las ventajas e inconvenientes que presenta, así como algunas orientaciones para su aplicación práctica, cabe pasar a extraer las principales conclusiones de lo expuesto.

## CONCLUSIÓN

Como conclusión, cabe señalar que es preciso aprovechar las potencialidades que las nuevas tecnologías y, en este caso, la gamificación, nos aporta para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de nuestros alumnos, haciéndolo cada vez más motivador e interesante para ellos.

En este sentido, es obvio señalar que este proceso deberá estar formado por la combinación de diversas estrategias metodológicas, no únicamente de aquellas últimas que forman parte de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Es en esta combinación donde reside la riqueza, en coger aquello más valioso de cada método, en adaptar cada recurso a las características del alumnado y el entorno en el que nos encontramos.

Para ello, será imprescindible que el profesorado abogue por una formación continua en todos los sentidos, en una formación que le permita seguir conociendo las innovaciones que, prácticamente, se suceden de forma cada vez más rápida. El hecho de conocer los diferentes recursos, las diferentes metodologías de enseñanza será el que cree un gran bagaje para poder trasladar al aula posteriormente.

Por último, es importante destacar el carácter lúdico de la etapa de Educación Infantil donde, casi todo el tiempo, se intenta que los niños aprendan jugando. Sin embargo, este carácter se va perdiendo conforme los niños van ascendiendo en las posteriores etapas educativas. Es importante que, como docentes, este carácter no se pierda, pues les va a permitir realizar aprendizajes realmente significativos a lo largo de toda su etapa educativa. A pesar de que este artículo se ha centrado en la etapa de Educación Infantil, se puede y debe extrapolar a etapas posteriores.

## Bibliografía

- Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Madrid: GATE.
- Cortizo, J. C. et al (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. Recuperado de [http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46\\_Gamificacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y](http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Figueroa, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*, (21), 32-54.
- Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, (27), 1-4.
- Marín, V., López, M. y Maldonado, G. A. (2015). Can Gamification be introduced within primary classes? *Digital Education Review*, 27(27), 55-68.
- Markzewski, A. (2013). Thin layer vs Deep Level Gamification. Recuperado de [http://marczewski.me.uk/2013/12/23/thin-layer-vs-deep-level-gamification/#.Uzmkxah\\_vvh](http://marczewski.me.uk/2013/12/23/thin-layer-vs-deep-level-gamification/#.Uzmkxah_vvh)
- Mauricio, M. D., Serna, E. y Vallés, S. (2015). Experiencias en la aplicación de la gamificación en 1º Curso de Grado de Ciencias de la Salud. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/93483/1583-3118-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Prieto, A., Díaz, D., Montserrat, J. y Reyes E. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *ReVisión*, 7(2).
- Sampedro, B. E. y McMullin, K. J. (2015). Videojuegos para la inclusión educativa. *Digital Education Review*, (27), 122-137.
- Sánchez i Peris, F. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society*, 16 (2), 13-15.
- Saorín, J. L., Meier, C., De la Torre, J., Rivero, D. y Melian, D. (2015). Blokify: Juego de modelado e impresión 3D en tableta digital para el aprendizaje de vistas normalizadas y perspectiva. *Digital Education Review*, (27), 105-121.
- Villalustre, L. y del Moral, M. E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, (27), 13-31.