

Abstract: The experience of virtual classes has led to the relatively widespread use of resources provided by ICT. Learning to use digital media and integrating them into educational practices has led to the emergence of new teaching methods as a result of isolated initiatives. Therefore, it makes sense to consider hybrid modalities in an attempt to capitalize on the acquired knowledge, especially regarding the incorporation of digital resources into workshop-based learning. It's not about abandoning traditional practices but about anticipating what will inevitably become the future of higher education: the disciplines of design will be deeply influenced by new technologies.

Keywords: Architecture - teaching - ICT - innovation - extended classroom.

Resumo: A experiência das aulas virtuais impôs a generalização relativamente generalizada da utilização dos recursos TIC. O aprendizado do uso dos meios digitais e sua posterior integração nas práticas educativas configuraram novas didáticas a partir de iniciativas isoladas. Portanto, faz sentido pensar em modalidades híbridas buscando capitalizar as aprendizagens adquiridas, especialmente aquelas relacionadas à incorporação de recursos

digitais à modalidade oficina. Não se trata de abandonar as práticas tradicionais, mas de antecipar aquele que será inevitavelmente o futuro do ensino universitário: o futuro das disciplinas de design será atravessado pelas novas tecnologias.

Palavras chave: Arquitetura - ensino - TIC - inovação - sala de aula expandida

(*) Julián M. Velázquez: Especialista en Docencia Universitaria - UNLP (2018). Arquitecto FAU-UNLP (1998). Cursando Maestría en Conservación, Restauración e Intervención del Patrimonio FAU-UNLP. Docente de la FAU-UNLP desde 1998. Actualmente ejerce en el Área de Comunicación y en el Área de Ciencias Aplicadas. Participa en proyectos de Extensión e Investigación.

Daniel Aratta: Arquitecto FAU-UNLP (1991). Ingresó en la docencia en esa casa de estudios (2002), hoy la ejerce en talleres de Arquitectura, Teoría, Comunicación, Sistemas de representación y la materia electiva Arte + Ciudad. Participa en proyectos de Extensión e Investigación, actualmente se encuentra cursando la especialización en docencia universitaria.

El juego en contextos de la enseñanza universitaria

Fecha de recepción: junio 2022
Fecha de aceptación: agosto 2022
Versión final: octubre 2022

Aguilera, Soledad y Casaretto, Eleonora (*)

Resumen: El actual contexto de la educación a nivel superior marca desafíos importantes en el trabajo académico. Los docentes universitarios nos enfrentamos a nuevos desafíos en el empleo de estrategias metodológicas para motivar e incentivar a los estudiantes. Las formas de enseñanza tradicionales son percibidas por muchos estudiantes, según Contreras y Eguía (2016) como algo aburrido y en ocasiones poco eficaz. En este contexto, planteamos la necesidad de innovación en la enseñanza y el aprendizaje mediante técnicas innovadoras utilizando elementos lúdicos. Pertenecemos a un proyecto de investigación titulado *La gamificación como recurso de apoyo para el aprendizaje en la educación superior*, el cual se desarrolla en la Facultad de Turismo y Urbanismo de la Universidad Nacional de San Luis, Argentina. Nuestra experiencia se refiere al uso de la gamificación a través del diseño de juegos tangibles en la asignatura Administración de Personal. La actividad gamificada que presentamos, se realizó en contexto áulico con estudiantes de 2do año de la Licenciatura en Hotelería. Planteamos como objetivo utilizar esta estrategia metodológica para fortalecer aprendizajes adquiridos en la asignatura Administración de Personal. Para los estudiantes fue una actividad didáctica innovadora donde pudieron afianzar sus conocimientos a través del juego y la participación activa de todos, generando diversión y aprendizaje experimental.

Palabras clave: Gamificación - educación superior - experiencias estudiantiles - Facultad de Turismo y Urbanismo - Universidad Nacional de San Luis.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 75]

Aplicación de la actividad gamificada

El presente trabajo está enmarcado en un proyecto de investigación que lleva por nombre *La gamificación como recurso de apoyo para el aprendizaje en la educación superior*, el cual se desarrolla en la Facultad de Turismo y Urbanismo de la Universidad Nacional de

San Luis, Argentina. Este proyecto tiene sus inicios en el año 2020 y se dividió en dos etapas.

En una primera etapa de la investigación, se diseñaron actividades gamificadas para implementar en varias asignaturas a través del uso de la aplicación Genially. Las asignaturas elegidas fueron diversas como Gestión

Operativa de los Servicios Gastronómicos, Administración de Personal, Informática, Metodología de la Investigación y Organización de los Servicios Hoteleros, las cuales, pertenecen a distintas carreras como Licenciatura en Hotelería y Licenciatura en Turismo, a fin de trabajar con una muestra heterogénea en cuanto a contenidos y a grupos de estudiantes.

En una segunda etapa de la investigación, se llevó a cabo el uso de la gamificación a través del diseño de juegos tangibles, a ser desarrollados en el aula, donde a las asignaturas mencionadas precedentemente se incorporaron otras como Inglés, Contabilidad General y Seguridad e Higiene, pertenecientes a las carreras Tecnicatura Universitaria en Gestión Hotelera y Tecnicatura Universitaria en Gestión Turística. Como objetivo se planteó determinar si la aplicación de la técnica de gamificación tiene influencia significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Turismo y Urbanismo. De acuerdo a lo mencionado por Oliva (2016), la gamificación es entendida como una oportunidad para motivar, mejorar la atención, la crítica reflexiva y el aprendizaje significativo de los estudiantes. Esto ayuda al docente a transformar sus clases en atractivos momentos educativos, en donde además de mejorar sus resultados académicos, el estudiante participa activamente de la clase.

Gamificación en el aula

Una de las experiencias que se llevó a cabo, fue en la asignatura Administración de Personal, dictada en el primer cuatrimestre del año 2022 para estudiantes del segundo año de la Licenciatura en Hotelería y la Tecnicatura en Gestión Hotelera. La gamificación se llevó a cabo como actividad obligatoria en un momento previo al examen parcial que habitualmente tienen, finalizando los contenidos de las unidades 1, 2 y 3 de la asignatura. Para aplicarla en el aula y con el objetivo de realizar las comparaciones necesarias para nuestra investigación, se trabajó con actividades convencionales y gamificadas.

Primero, se proporcionó a los estudiantes actividades convencionales que debían resolver. Concluidas éstas, se realizó una actividad gamificada a través de un juego tangible utilizando materiales como tablero, fichas, reloj de arena, dados y cartulinas con preguntas de la temática abordada en las actividades convencionales. Para el diseño del juego se hizo una investigación exhaustiva sobre distintos tipos de juegos de mesa como carrera de mente, juego de la oca, destreza mental, preguntados, etc. También se buscaron distintas opciones de tableros y piezas para adecuar la dinámica, la mecánica y los elementos del juego a los contenidos propuestos en la asignatura. Una vez elegido el diseño del juego, empezó la confección del mismo utilizando diferentes materiales que permitieron un bosquejo minucioso y colorido. Por un lado, se diseñó el tablero utilizando cartón duro como base, donde se pegaron celdas de diversos colores. Las fichas se realizaron con goma eva en forma de corazones, utilizando 4 colores definidos para los diferentes grupos o equipos.

Finalizado el diseño y la confección del juego realizamos algunas pruebas pilotos con docentes, para verificar las jugadas y evaluar posibles errores o situaciones

que podrían surgir al momento de ponerlo en práctica con los estudiantes. Teniendo en cuenta todas las observaciones que se manifestaron durante la prueba piloto, se plasmaron las reglas o condiciones del juego, redactadas de manera clara para ser leídas a los estudiantes el día en que se realiza el juego.

Terminada esta instancia, llegó la tan esperada clase para poner en práctica el juego llamado *El que sabe, sabe, y el que no...* El juego se desarrolló formando 4 equipos de 2 personas y consistió en colocar la mayor cantidad de fichas en el tablero. A cada pareja se le entregaron 8 fichas de un color, las cuales deberán ir colocando en el tablero a medida que sus respuestas fueran correctas. Antes de empezar el juego se otorgó a los estudiantes 10 minutos para que cada equipo pueda armar una pregunta, acertijo o ahorcado, adivinanza o la técnica que prefieran de cada uno de los siguientes contenidos de la asignatura:

- Capacitación;
- Contrato laboral;
- Calidad de vida laboral;
- Remuneración y liquidación de haberes.

Para el desarrollo del juego se plantearon los siguientes objetivos:

- Fortalecer aprendizajes adquiridos en la asignatura *Administración de Personal*.
- Comprobar si existe mejora en la motivación y el aprendizaje ante la realización de actividades gamificadas.
- Conocer la valoración de los estudiantes frente a la implementación de una actividad no convencional.

El día que se implementó el juego en el aula, los docentes explicaron detenidamente cuáles eran las consignas, reglas y condiciones del juego a través de la lectura detallada de las mismas, dando así inicio a la jornada de gamificación en el aula. Cada grupo tiró el dado para dar un orden o secuencia en el juego, el grupo que sacó el número más alto fue quien empezó la jugada.

El juego planteado contenía diferentes tipos de preguntas:

- Preguntas con opciones que debían ser respondidas solo por un jugador del grupo.
- Preguntas sin opciones, en este caso, el jugador podía solicitar ayuda a su compañero.
- Casos prácticos de resolución rápida.

Las preguntas estaban divididas en 4 temáticas que corresponden a contenidos de las unidades 1, 2 y 3 de la asignatura *Administración de Personal* y cada temática tenía un color que la representaba dentro del tablero. El tiempo determinado para que los estudiantes dieran una respuesta fue de 30 segundos (con reloj de arena), si la respuesta era correcta el jugador dejaba su ficha en el casillero, si su respuesta era incorrecta, no dejaba ficha y seguía el siguiente equipo. En caso que algún equipo le llegara a un casillero ocupado por otra ficha, el equipo que ya estaba en ese casillero (dueño de esa ficha) debía realizar una pregunta de la temática

correspondiente según el color, defendiendo su lugar en el tablero. Esto permitió a los estudiantes ser partícipes activos a través del intercambio de roles dando lugar a instancias de debate entre compañeros. El juego terminaba cuando cada equipo había utilizado los 9 intentos, o colocado las 8 fichas en el tablero y respondiendo la pregunta incógnita de cada equipo como instancia final.

Resultados obtenidos

Terminada la actividad gamificada mediante el juego presencial en el aula, se llevó a cabo la recolección de los datos a través de un cuestionario de google enviado a cada uno de los estudiantes mediante un link. Todos los datos que se recabaron fueron analizados, codificados y tabulados en una planilla de Excel.

La gamificación es entendida como la técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje, introduciendo elementos del juego con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula (Foncubierta y Rodríguez, s.f.). Por nuestra parte, destacamos que, una vez dentro del aula, no observamos reacciones o conductas desfavorables hacia la participación del juego por parte de los estudiantes. Mediante la observación realizada durante la aplicación del juego los estudiantes mostraron:

- Concentración y predisposición al juego;
- Entusiasmo, motivación e interacción;
- Compañerismo, solidaridad, comunicación;
- Discusión y debate;
- Como pueden ver son todos aspectos positivos.

Por otra parte, el cuestionario de valoración que respondieron los estudiantes constaba de 16 preguntas. Dentro de los resultados obtenidos, queremos compartir tres de ellas. Una de las preguntas, refería a la concentración durante la realización de la actividad, donde el 86% de los estudiantes respondió *“estuve más atento y concentrado que en una actividad convencional”*, el 14% de los estudiantes respondió *“estuve poco concentrado”* y ninguno de ellos estuvo distraído. Esto nos sugiere una buena participación de los estudiantes. Luego, ante la pregunta *“¿Cómo te sentiste al realizar esta actividad?”*, encontramos que, *MOTIVADO*, *INTERESANTE* y *DIVERTIDO* fueron las respuestas que superaron el 50%, destacando que la palabra *Divertido* superó el 70%. Esto sugiere que los estudiantes disfrutaron del momento en que se aplica el juego.

Una de las preguntas realizadas en el cuestionario, invitaba a los estudiantes a expresar la valoración de ellos respecto de las dos metodologías aplicadas, la convencional y la gamificada, destacando las siguientes respuestas:

“Una actividad convencional te hace estudiar de una manera más estructurada y una gamificada ayuda a cerrar conceptos y aclarar algunos contenidos si se tiene alguna idea errónea”.

“Una actividad gamificada es más divertida y desestructurada, también favorece la interacción grupal”.

“A mí me parece que con las actividades convencionales los alumnos estamos más estresados mientras que en las actividades gamificadas estamos más tranquilos y proactivos a participar”.

“La actividad convencional es más individual y la gamificada es más dinámica, donde se puede conversar, salir de lo cotidiano y por ende uno se interesa más y aprende más”.

Observación durante la aplicación del juego en el aula

Durante la aplicación de la actividad gamificada, se llevó a cabo la observación por parte docente, tal es así que al inicio de la aplicación del juego en el aula se observó que los estudiantes mostraron alto grado de concentración y predisposición al juego. Si bien expresaban seriedad cuando escuchaban las consignas del juego, a medida que el tiempo avanzaba la actitud de los estudiantes cambiaba, manifestando entusiasmo y colaboración entre ellos, de esta manera se favorecía un aprendizaje compartido. Para la resolución de desafíos los estudiantes trabajaron con un elevado grado de compañerismo, ayuda y solidaridad entre los jugadores de cada equipo y también estos mismos atributos se observaba entre los distintos equipos.

La primera consigna del juego propició un espacio para la imaginación de los estudiantes, dado que ellos mismos debían elaborar consignas que luego serían propuestas a los otros equipos que participaban en el juego, para ello los estudiantes ingeniaron consignas utilizando diferentes propuestas como el juego del ahorcado, dígallo con mímica, unir con flechas, entre otros.

Avanzado el juego, los alumnos ya aplican el debate y discusión en cada desafío a superar, complementando esos momentos con risas y gestos que demuestran su entusiasmo y diversión en esta experiencia.

El escenario donde se desenvuelve el juego, el aula, permitió el desplazamiento de los alumnos por todos sus espacios y no solo en circunferencia al juego, utilizaron otros espacios cercanos al pizarrón, espacios libres para poder desplazarse según la consigna lo indicará y utilizaron elementos como fibras, pizarra, hojas, y sillas para poder llevar a cabo la resolución de problemas.

Es de suma importancia destacar que mientras un equipo de estudiantes resolvía la consigna, los equipos restantes, estaban expectantes trabajando sobre posibles respuestas repasando los conceptos teóricos relacionados a la consigna. Asimismo, durante la aplicación del juego, se detectaron algunas falencias en el juego que se fueron subsanando. Por ejemplo, en el tiempo de respuesta marcado por el reloj, 30 segundos para responder, debieron ampliarse a 1 minuto de acuerdo a la dificultad o tipo de resolución que ameritaba la pregunta. Otra observación a considerar fue que el juego pudo desarrollarse exitosamente dada la participación de varios docentes, indicando que esta actividad requiere de varios puntos de atención simultánea que un solo docente no podría trabajar al mismo tiempo. En nuestro caso, una persona se encargó de dictar las consignas, otro docente tomaba nota de los aciertos o errores en las respuestas de cada equipo para su evaluación y otro docente asistía con el reloj de arena u otra ayuda necesaria que surgía a medida que avanzaba el juego. Por último,

queremos destacar que los alumnos estuvieron realizando la actividad gamificada por más de una hora y media sin perder concentración.

Conclusión

Luego de aplicar la gamificación como actividad en el aula, y por todo lo investigado hasta este momento con el equipo de investigación, llegamos a la conclusión de que la gamificación es una actividad didáctica innovadora que permite afianzar conocimientos a través del juego y la participación activa de todos los estudiantes, estimulando la motivación y el pensamiento crítico.

Tal es así, que evidenciamos que la gamificación, como lo indican los autores Oliva (2016) y Foncubierta y Rodríguez (s.f.), es una herramienta que potencia el aprendizaje y permite la participación activa del estudiante, mejora habilidades, permite la resolución de problemas, fomenta la comunicación y el trabajo en equipo resultando en un aprendizaje significativo y compartido entre pares.

Referencias bibliográficas

- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y reflexión*, (44), 29–47.
- Foncubierta, J. M., y Rodríguez, C. (s.f.). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid. Editorial Edinumen. https://www.academia.edu/9753254/Did%C3%A1ctica_de_la_gamificaci%C3%B3n_en_la_clase_de_ELE

Abstract: The current context of higher education presents significant challenges in academic work. University professors are facing new challenges in employing methodological strategies to motivate and incentivize students. Traditional teaching methods are perceived by many students, according to Contreras and Eguía (2016), as boring and sometimes ineffective. In this context, we propose the need for innovation in teaching and learning through innovative techniques using playful elements. We are part of a research project titled “Gamification as a Support Resource for Learning in Higher Education,” which is being developed at the Faculty of Tourism and Urbanism of the National University of San Luis, Argentina. Our experience involves the use of gamification through the design of tangible games in the Personnel Administration subject. The gamified activity we present was carried out in a classroom context with second-year students of the Hotel Management degree. Our objective was to use this methodological strategy to strengthen the learning acquired in the Personnel Administration subject. For the students, it was an innovative didactic activity where they could reinforce their knowledge through gameplay and the active participation of everyone, generating fun and experiential learning.

Keywords: Gamification - higher education - student experiences - Faculty of Tourism and Urbanism - National University of San Luis.

Resumo: O contexto atual do ensino superior apresenta desafios importantes no trabalho acadêmico. Os professores universitários enfrentam novos desafios na utilização de estratégias metodológicas para motivar e incentivar os alunos. As formas tradicionais de ensino são percebidas por muitos estudantes, segundo Contreras e Eguía (2016), como enfadonhas e por vezes ineficazes. Neste contexto, levantamos a necessidade de inovação no ensino e aprendizagem através de técnicas inovadoras utilizando elementos lúdicos. Pertencemos a um projeto de pesquisa intitulado Gamificação como recurso de apoio à aprendizagem no ensino superior, que se desenvolve na Faculdade de Turismo e Urbanismo da Universidade Nacional de San Luis, Argentina. Nossa experiência refere-se ao uso da gamificação através do design de jogos tangíveis na disciplina de Administração de Pessoal. A atividade gamificada que apresentamos foi realizada em contexto de sala de aula com alunos do 2.º ano da Licenciatura em Hotelaria. Nosso objetivo é utilizar esta estratégia metodológica para fortalecer o aprendizado adquirido na disciplina de Administração de Pessoas. Para os alunos foi uma atividade didática inovadora onde puderam fortalecer seus conhecimentos através da brincadeira e da participação ativa de todos, gerando um aprendizado divertido e experimental.

Palavras chave: Gamificação - ensino superior - experiências estudantis - Faculdade de Turismo e Urbanismo - Universidade Nacional de San Luis.

(* **Aguilera, Soledad.** Licenciada en Recursos Humanos. Prof. Adjunta Interina en la Facultad de Turismo y Urbanismo de la Universidad Nacional de San Luis, Argentina. Desempeño docente en las asignaturas Administración de Personal, Administración y Gestión de Empresas Turísticas, Teoría de las organizaciones, Calidad de los servicios y Atención al cliente. Realizando la tesis en la Maestría en Desarrollo y Gestión del Turismo, Universidad Nacional de Quilmes. Integrante del proyecto de investigación “La gamificación como recurso de apoyo para el aprendizaje en la educación superior. Una experiencia innovadora en la Facultad de Turismo y Urbanismo. UNSL”.

Casaretto, Eleonora. Contadora Pública Nacional. Jefe de Trabajos Prácticos en la Facultad de Turismo y Urbanismo de la Universidad Nacional de San Luis, Argentina. Desempeño docente en las asignaturas Contabilidad General, Administración y Gestión de Empresas Turísticas, Economía del Turismo, Teoría de las organizaciones y Fundamentos de Gestión organizacional. Realizando la tesis en la Maestría en Desarrollo y Gestión del Turismo, Universidad Nacional de Quilmes. Integrante del proyecto de investigación “La gamificación como recurso de apoyo para el aprendizaje en la educación superior. Una experiencia innovadora en la Facultad de Turismo y Urbanismo. UNSL”.