

Experiencia en el aula sobre gamificación como actividad innovadora

Fecha de recepción: junio 2025
Fecha de aceptación: agosto 2025
Versión final: octubre 2025

Casaretto, Eleonora ; De Regibus Bravo, Sofia Verónica^(*)

Resumen: Este trabajo se enfoca en la gamificación como una herramienta educativa innovadora, aplicada dentro del contexto universitario, en particular en la asignatura Contabilidad General. Este trabajo surgió a partir de una Pasantía en Investigación y explora cómo la gamificación puede transformar las prácticas docentes y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Para realizar la experiencia gamificada se diseñó un juego llamado El código de Scratch, obteniendo como resultados que la experiencia gamificada en la asignatura Contabilidad General resultó en una forma de aprendizaje más dinámica, motivadora e interactiva demostrando que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para mejorar la enseñanza en contextos universitarios.

Palabras clave: gamificación – educación superior – actividad innovadora – aprender jugando – modos de enseñar

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 78]

Introducción

Una aproximación hacia la gamificación

Este trabajo se enmarca dentro de un Proyecto de Investigación PROIPRO denominado Gamificación y *Serious Game en situaciones de la Vida Universitaria*, Directora Mgtr. Marcela De Luca; elaborado específicamente a partir de una Pasantía en Investigación llevado a cabo por ambas autoras, siendo una de ellas la Directora de la Pasantía y otra la Pasante.

Cada vez que emprendemos año a año nuestra tarea docente debemos preguntarnos ¿qué queremos hacer? ¿Cuándo? ¿Para quién/es? ¿Con qué propósitos? ¿Qué cosas necesitan cambiarse y cuáles sí conviene mantener? Esto invita a repensar nuestras prácticas docentes y los objetivos que nos proponemos año a año, teniendo en cuenta a los estudiantes que tenemos. Debemos ayudarlos a ser sujetos críticos y analizar su realidad para cambiarla. En definitiva, nuestra motivación como docentes es transformar la vida de los estudiantes. ¿Pero cómo logramos esto? Un paso fundamental es promover su ingreso, permanencia y finalización de los estudios en la carrera elegida (Escalante, 2022). Actualmente, la enseñanza ha afrontado un cambio de paradigma, donde la clase magistral pierde protagonismo frente a metodologías que le otorgan al estudiante un papel más activo en las clases. A su vez, debemos comprender que los estudiantes forman parte de una generación inmersa en un mundo digitalizado y demandan la aplicación de herramientas dinámicas que favorezcan su proceso de aprendizaje, lo que conlleva a que el sistema universitario sea cada día más versátil y se adapte a las diferentes necesidades de formación de los estudiantes. Por ende, esta situación implica buscar nuevos métodos de enseñanza en donde la gamificación puede llegar a ser una posible solución.

Al hablar de gamificación, hoy en día existen definiciones que tal vez parezcan ambiguas o no proporcionan la información suficiente para definirla como tal, infiriendo que la gamificación es un concepto relativamente nuevo y amplio. Cabe destacar que, el término

gamificación es un neologismo que proviene de la palabra gamification, acuñado por Nick Pelling en el año 2002 (Santaren y Gaitero, 2016). A fin de ejemplificar lo mencionado se citan a continuación diversos conceptos propuestos por varios autores.

Para Gallego, Molina y Llorens (2014) se relaciona con el uso de estrategias, modelos, dinámicas, etc., que son propios de los juegos aplicados en contextos distintos con el objetivo de cambiar comportamientos, transmitir mensajes o contenidos por medio de una actividad lúdica que desarrolle la motivación, la implicación o la diversión. (citado en Sanguino et al., 2018, p. 252)

Por su parte, Rivera-Vargas et al. (2018) recuperan la definición de Kapp (2012) quien entiende la gamificación como “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p. 9). Finalmente, Teixes (2014) propone su mirada sobre la gamificación definiéndola como “la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámica, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación” (p.17). A pesar de las diferencias entre estas definiciones, todas coinciden en que la gamificación se centra en la participación activa del estudiante, destacando la motivación como un elemento clave. Su propósito en el ámbito educativo no es simplemente generar placer, diversión o relajo como sí lo tiene un juego tradicional (Castro Rivera, 2021), sino ayudar a la formación y aprendizaje de los estudiantes buscando generar experiencias de aprendizajes significativas y motivadoras. En este sentido, no se trata de que el estudiante memorice un concepto, sino de que sea capaz de comprenderlo, aplicarlo y utilizarlo para solucionar diversas situaciones que impactarán en su futuro profesional.

Avanzando con el tema, la gamificación hace uso de tres elementos interrelacionados los cuales permiten gami-

ficar las experiencias de aprendizajes. Dichos elementos son: las dinámicas, mecánicas y los componentes. Según Werbach y Hunter (2012), las mecánicas son los componentes básicos del juego que permiten su funcionamiento. Las dinámicas son la forma en que las mecánicas se ponen en marcha, vinculándose con las motivaciones de los participantes y sus comportamientos dentro del juego. Por último, los componentes son los recursos y herramientas que se emplean para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación.

Desarrollo

Experiencia y observación en el aula

Esta experiencia se llevó a cabo dentro de la asignatura Contabilidad General, la cual se dicta para alumnos de primer año de la Facultad de Turismo y Urbanismo (UNSL) de las carreras Licenciatura en Hotelería, Tecnicatura Universitaria en Gestión Hotelera y Tecnicatura Universitaria en Gestión Turística.

Para poder llevar a cabo esta experiencia, se les propuso a los estudiantes la aplicación de un juego planificado por la Pasante. Dicho juego se titula *El código de Scrach* el cual fue ideado para ser realizado en parejas. Esta modalidad adoptada permite fortalecer la comunicación entre pares, incentiva la cooperación en el aprendizaje y favorece la construcción de conocimientos de manera conjunta.

Previo al desarrollo del juego, se contextualizó a los estudiantes sobre la actividad planificada y luego se les otorgó acceso al juego proporcionándoles un link a través de correo electrónico comenzando así su propio recorrido de aprendizaje. Cabe destacar que los estudiantes se mostraron interesados en conocer la consigna del mismo.

Luego de haber sido divididos en grupo de a dos, se percibió que los estudiantes de cada grupo participaban para avanzar en los desafíos que el juego le presentaba. Si bien no realizaron consultas referentes al contenido teórico que abordaba el juego, realizaron una consulta referida al desafío n° 2 Código Morse. Por último, al finalizar el juego, los estudiantes manifestaron que se sintieron bien al trabajar con una modalidad diferente de aprendizaje advirtiéndole que pudieron aprender mediante el juego y/o actividad lúdica.

Resultados obtenidos

Para concluir la investigación se realizó una encuesta a los estudiantes que participaron en el juego cuyos resultados fueron ordenados mediante tablas y analizadas consecuentemente. Dentro de los resultados obtenidos se observó que el 90% de los estudiantes consideraron que el juego sí favoreció a fijar los contenidos trabajados en clase más que en una clase convencional. Respecto a cómo se sintieron trabajando con la actividad práctica propuesta, más del 50 % de los estudiantes se sintieron bien, seguido por un 40% que expresó que se sintió muy bien. Cabe destacar que ningún estudiante se sintió mal. Por otro lado, los estudiantes consideraron que el juego los ayudó en sus aprendizajes ya que les permitió comprender mejor los conceptos dados en clase o analizar bien la información. También expresaron que pudieron aprender a partir del error. Y en relación con el trabajo en equipo -en pareja- el juego les permitió integrarse

con el compañero y debatir aquellas preguntas que tenían dudas. Los datos obtenidos en esta pregunta sugieren que los estudiantes consideran que las actividades gamificadas influyen de manera positiva en su proceso de aprendizaje, ayudándolos a fijar y comprender contenidos puntuales de diversos temas tratados en la asignatura.

Asimismo, los estudiantes destacan que, al no tener puntuación, esto les permite realizar la actividad relajada pudiendo equivocarse sin temor.

Conclusión

Ante lo expuesto se concluye que, para los estudiantes de Contabilidad General (donde fue aplicada esta actividad gamificada), el juego favoreció el aprendizaje de los contenidos trabajados, permitiendo dejar en claro conceptos vistos en clase de manera más entretenida que una actividad convencional. Para los estudiantes fue un aprendizaje innovador, dinámico y divertido, sintiéndose más motivados al realizar una actividad. Tal es así que expresaron que prefieren la aplicación de este tipo de actividades con más frecuencia dentro de la planificación de la asignatura.

Referencias Bibliográficas

- Castro Rivera, D. (2021). *La gamificación aplicada en el sector turístico*.
- Escalante, A. (2022), *La importancia de medir el engagement en la Educación Superior*, Nimbi. <https://nimbi.edu.com/blog/importancia-medir-engagement-educacion-superior/>
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Rivera-Vargas, P., Neut, P., Luccini, P., Pascual, S., & Prunera, P. (2018), *Pedagogías Emergentes en la Sociedad Digital*. Universidad de Barcelona
- Sanguino, N. C., Mijangos, M. G., López, P. M., García, C. R., & Zavala, J. G. M. (2018), Serious Games y educación superior, *RIESED-Revista Internacional de Estudios sobre Sistemas Educativos*, 2(8), 250-268.
- Santaren, V. R., & Gaitero, F. G. (2016), *Gamificación en la educación: Reinventando la rueda*, Rev. DIM34.
- Teixes, F. (2014), *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*, Barcelona: Editorial UOC.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012) *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press, 2012

Abstract: This work focuses on gamification as an innovative educational tool applied within the university context, specifically in the General Accounting course. This work emerged from a research internship and explores how gamification can transform teaching practices and enhance student learning.

To carry out the gamified experience, a game called «The Scratch Code» was designed, with the results showing that the gamified experience in the General Accounting course led to a more dynamic, motivating, and interactive form of learning, demonstrating that gamification can be an effective tool for improving teaching in university contexts.

Keywords: gamification – higher education – innovative activity – learning through play – teaching methods.

Resumo: Este trabalho enfoca a gamificação como uma ferramenta educacional inovadora, aplicada no contexto universitário, em particular na disciplina de Contabilidade Geral. Este trabalho surgiu a partir de um Estágio de Pesquisa e explora como a gamificação pode transformar as práticas docentes e melhorar o aprendizado dos estudantes.

Para realizar a experiência gamificada, foi projetado um jogo chamado «O código de Scratch», obtendo como resultados que a experiência gamificada na disciplina de Contabilidade Geral resultou em uma forma de aprendizado mais dinâmica, motivadora e interativa, demonstrando que a gamificação pode ser uma ferramenta eficaz para melhorar o ensino em contextos universitários.

Palavras-chave: gamificação – educação superior – atividade inovadora – aprender jogando – modos de ensinar

(*) **Casaretto, Eleonora** – Contadora Pública Nacional. Docente en la Universidad Nacional de San Luis, Facultad de Turismo y Urbanismo. Docente integrante del Proyecto de investigación “Gamificación y Serious Game en situaciones de la vida universitaria”. **De Regibus Bravo, Sofía Verónica** - Licenciada en Hotelería. Docente en la Universidad Nacional de San Luis, Facultad de Turismo y Urbanismo. Docente integrante del Proyecto de Investigación titulado “Gamificación y Serious Game en situaciones de la Vida Universitaria”.

Experiencia del uso de Moodle en colegios de nivel secundario

Fecha de recepción: junio 2025

Fecha de aceptación: agosto 2025

Versión final: octubre 2025

Catuogno, Alicia Edith y Espinosa, Analía^(*)

Resumen: El presente trabajo se enmarca en el Proyecto de Investigación: Análisis de las potencialidades de las tecnologías de la información y comunicación en estudiantes y docentes de nivel secundario y universitario de la Universidad Nacional de San Luis. El objetivo es indagar sobre las potencialidades de las tecnologías a través del uso de la plataforma Moodle en colegios secundarios de Villa Mercedes y sus alrededores. Los resultados obtenidos muestran que fue una experiencia beneficiosa que se repetirá nuevamente con la incorporación de herramientas y recursos que permitan que la plataforma sea más amigable para los estudiantes.

Palabras clave: Moodle - Potencialidades - Tecnologías - Estudiantes - Escuelas Secundarias.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 80]

Introducción

En educación se puede innovar a través de la tecnología de múltiples formas para crear nuevas oportunidades de aprendizaje. Sin embargo, es importante tener en cuenta los desafíos y riesgos asociados con la integración de la tecnología en la educación, como la brecha digital, la privacidad de los datos y la necesidad de formación docente adecuada (UNESCO, 2023).

Colás, Pablos y Ballesta, en Calle M. (2021) establecen que “la integración de las TIC en el sistema educativo funciona como un factor dinamizador de los procesos de enseñanza-aprendizaje”, propiciando transformaciones en el rol de los docentes y de los estudiantes. Además, agrega Calle (2021), “integrar la tecnología de la información en la educación significa utilizar herramientas y recursos tecnológicos para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje”.

Coll, y Nikolopoulou, en Cuetos Revuelta y otros, (2020) expresan que es importante tener en cuenta que no es en las propias TIC en las que hay que buscar la clave para entender su impacto sobre la educación, sino en las posibilidades que éstas ofrecen para la interacción, la participación y la demostración activa de imaginación, producción, propósito, originalidad y valor, tanto a los profesores como a los estudiantes.

Las plataformas virtuales se han convertido en una herramienta muy poderosa para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje a distancia. Guzmán, Arambarri & Domingo (2024) afirman que “estas plataformas proporcionan entornos de aprendizaje virtuales que permiten a los estudiantes acceder a recursos de aprendizaje, participar en actividades interactivas, colaborar con otros estudiantes y recibir retroalimentación de parte de los profesores”. Agregan que “la implementación de una plataforma virtual de enseñanza como Moodle es impor-