

LA GAMIFICACIÓN EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE
Sistematización de experiencias y buenas prácticas de docentes universitarios

Gamificación “El zodiaco” en Comunicación Social

Reisa Mirella Vega



redic
innova**CESAL**

ISBN: 978-607-96854-3-0



Foro Internacional de Innovación Docente 2019

© La Red CESAL, 29 de diciembre de 2020
Prol. Reforma 1190 - 2812
Ciudad de México, 05349



Esta obra está bajo la licencia de Reconocimiento-No comercial – Sin trabajos derivados 4.0 de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente, siempre que indique su autor y la cita bibliográfica; no la utilice para fines comerciales; y no haga con ella obra derivada.

Gamificación “El zodiaco” en Comunicación Social

Autor: Reisa Mirella Vega

Fecha del documento: 15 de febrero de 2019

Resumen: La gamificación como estrategia docente para motivar a los alumnos y lograr conocimientos innovadores en el desarrollo de contenido del curso es el objetivo de este proyecto de intervención educativa en el marco del Proyecto Innova -Cesal. La gamificación “El Zodiaco” como estrategia pedagógica innovadora aplicado a un grupo de 58 alumnos de primer año de Escuela de Comunicación y Tecnología Audiovisual de la Universidad Autónoma de Chiriquí, en la asignatura introducción a la comunicación. Se desarrollo en tres contenidos modulares, 1) tipos, formas y modelos de comunicación, 2) la comunicación y su relación con otras ciencias y 3) el ambiente comunicacional actual. El enfoque fue investigación acción y la técnica por agrupación “El Zodiaco”. Los alumnos valoraron la experiencia sobre el uso de tres estrategias digitales a través de la aplicación de una pregunta en la escala de Likert y los resultados fueron de regulares a buenos, lo que motiva a seguir experimentando este tipo de prácticas innovadoras en el aula.

Palabras clave: *gamificación, comunicación social, estrategias pedagógicas, estrategias digitales.*

Introducción

Pensar un modelo educativo diferente para que los alumnos logren aprender en el aula resulta sin duda un reto. Para innovar se requiere que el docente se apropie de las herramientas de las tecnologías de la información y comunicación, y de las estrategias de la gamificación. La experiencia de gamificación, en auge ya en todos los ámbitos de la vida, tiene escasas evidencias en el sistema educativo universitario panameño De Puy (2017). El uso de la gamificación, conocido: como el uso del juego con el objetivo de cambiar y motivar a los alumnos a alcanzar retos concretos y lograr aprendizajes significativos, es motivo de experimentación en el aula.

Se busca conocer el interés de los alumnos por el desarrollo de competencias, estimulados por retos con el uso de estrategias pedagógicas mediadas por el uso de las tecnologías de la información y comunicación (Tic).

¿Cómo la gamificación, el uso de la técnica de agrupamiento “El Zodiaco” y de estrategias digitales pueden ayudar a facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos del Curso Introducción a la Comunicación de primer año de la Escuela de Tecnología Audiovisual de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad Autónoma de Chiriquí?

1. Planeación

Los aspectos que serán evaluados en el curso son: (Interacción) con la técnica de agrupamiento “El Zodiaco” en Comunicación, en las dos primeras estrategias.Las (Dinámicas y mecánica del juego) Presentación de los retos e instrucciones.

Los instrumentos que van a ser utilizados para obtener la información son: registro de asistencia, selección de alumnos agrupados por la técnica “El Zodiaco” en Comunicación, el contenido suministrado el docente, copias de lecturas, guía para confeccionar el blog, instrucciones para elaborar el vídeo, entrevista grupal y encuesta.

Los aspectos del curso que van a ser evaluados son tres estrategias digitales: El Blog, el video y mixta (video - presentación digital, afiche y ensayo).

La información producto de la pregunta en la encuesta, valora el uso de las herramientas digitales utilizadas en los retos propuestos, además validará el uso de la técnica de agrupamiento "El Zodíaco" en grupos de alumnos numerosos (más de 30).

Contexto de la intervención

Esta investigación se realiza en el aula de primer año de la licenciatura en Comunicación y Tecnología Audiovisual de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad Autónoma de Chiriquí, con una matrícula registrada en la asignatura introducción a la comunicación de 58 alumnos: 38 hombres y 20 mujeres, con edades entre 18 y 25 años (generación Millennial; amor por la tecnología).

Descripción de la intervención

La asignatura Introducción a la Comunicación CS 100 A y B se imparte en dos semestres. Se dicta dos días a la semana con una duración de tres horas teóricas en horario vespertino. La parte A se organizo en cuatro módulos, a los cuales les corresponden los siguientes ejes temáticos, 1) concepto de comunicación y generalidades del proceso comunicativo, 2) tipos, formas y modelos de comunicación, 3) la comunicación y su relación con otras ciencias, 4) el ambiente comunicacional actual.

Los objetivos generales de la asignatura son: 1) expresar el concepto de comunicación, 2) distinguir los elementos del proceso de la comunicación, 3) explicar los tipos, formas y modelos de comunicación, 4) relacionar la comunicación con otras ciencias, 5) apreciar el desarrollo de la comunicación, evidenciado en el ambiente comunicacional actual.

Esta asignatura responde a las exigencias de las competencias capacidades y habilidades de la comunicación, aprovechando para ello los conocimientos actualizados y la tecnología al servicio de desarrollo humano.

Métodos empleados para el seguimiento y observación del cambio

La intervención se planificó para los tres módulos finales, ya que la asignatura en sus inicios era impartida por otro docente, que se retiró del curso por motivos personales, y solicitó que le impartiera la asignatura, por lo que se asumió el curso, con el interés de desarrollar una metodología didáctica innovadora para los alumnos. El docente en el primer módulo, aplicó 4 asignaciones, en un diagnóstico la técnica del FODA (fortaleza, oportunidades, debilidades y amenazas), un glosario, talleres individuales, talleres grupales, exposiciones y resumen.

En el segundo módulo, el diseño de la técnica de agrupamiento "El Zodíaco" en Comunicación se ideó debido a que los alumnos, previamente habían determinado sus formas de organizarse para trabajar en grupos, y por ser muchos impedían el desenvolvimiento (barreras de la comunicación) en actividades de exposición pendientes. Se planificaron 3 asignaciones prácticas, dos exámenes parciales y el examen semestral para cumplir con el desarrollo del curso.

En un inicio se observó a cada uno de los participantes del curso y como interactuaban entre ellos. Identificamos la interacción con el uso del celular y la computadora en su tiempo de ocio. Para dinamizar entre ellos el proceso de enseñanza aprendizaje grupal e individual, se elaboró la lista de alumnos por fecha de su nacimiento, coincidente con los 12 meses del año. Para trabajar el tema no. 1, se dividieron en seis grupos, dos meses del año de la siguiente manera: enero-febrero (9

alumnos), marzo-abril (9 alumnos), mayo-junio (6 alumnos), julio-agosto (7 alumnos), septiembre-octubre (9 alumnos) y noviembre-diciembre (9 alumnos) Total: 49 alumnos. Esta primera acción generó inquietudes favorables entre los alumnos, pues la conformación de los grupos motivo buscar en el aula cuales de sus compañeros cumplían años en determinado mes del año.

Presentamos una estrategia de enseñanza en formato power point y se elaboró de forma gráfica el tema: Gamificación el “Zodiaco” en Comunicación; mundos reales e imaginarios en la comunicación”, como reactivo para generar lluvia de ideas, se les solicita a los alumnos, pensar nuestro pasado y nuestro presente construyendo significados de lo que observan, donde se caracterizan las figuras de los doce caballeros dorados del zodiaco, la identificación de los colores y sus atributos positivos.



Durante la presentación se generaron conflictos cognitivos con dos estudiantes quienes cuestionaron si como docente creía en las predicciones zodiacales, se les explicó que era una estrategia de enseñanza creativa pensada para jóvenes en grupos numerosos, por lo que fue considerada por trabajar logros de aprendizaje grupal, basados en juegos y usando las herramientas tecnológicas, la actitud y motivación de los grupos de acuerdo a las características marcadas en el contexto social de cada signo del zodiaco.

Invitamos a los alumnos a ser parte del “El Zodiaco” en Comunicación e tomar identificarse en grupos afines para el desarrollo de estrategias de aprendizaje y trabajar los objetivos comunicacionales del curso Introducción a la Comunicación A. Mostrando que la utilización de la gamificación, lleva a mejores resultados en la organización de trabajos en grupos.

La estrategia de gamificación consiste en cumplir cinco retos establecidos previamente, tomando como referencia una herramienta digital, la confección del blog, el uso del nombre identificando al grupo y los colores de los meses como identidad de su equipo. Se evaluaría el resultado con un total, de puntos 50.

Los objetivos específicos eran: diferenciar los tipos de comunicación humana, explicar las divisiones o áreas de la comunicación, identificar los teóricos influyentes de la comunicación y definir los contextos o entornos de la comunicación. La actividad se debía entregar el jueves 24 de mayo de 2018 al correo del profesor para acceso al blog.

1. Asignación un Blog. Temas: las áreas y contextos de la comunicación.

Enero-febrero. Recibido el 26 de mayo de 2018. **9 alumnos**

<https://introduccionalacomunicacionzz.blogspot.com/>

Marzo-abril- Recibido el 24 de mayo de 2018. **9 alumnos**

<https://marxpril.blogspot.com/>

Mayo-junio. Recibido el 11 de junio de 2018. **6 alumnos**

<https://mybirthdayisinmayoyjunio.blogspot.com/>

Julio-agosto. Recibido el 21 de junio de 2018. (modificando) **7 alumnos**

<https://www.blogger.com/blogger.g?blogID=5340432490091395765#allposts>

Septiembre-octubre- Recibido el 24 de mayo de 2018. **9 alumnos**

<http://astrovisualunachi.blogspot.com/>

Noviembre-diciembre. Recibido el 24 de mayo de 2018. **9 alumnos**

<https://escorpio-comunicadores.blogspot.com/>

Total: 49 alumnos



Figura 1. <https://marxpril.blogspot.com/> Grupo de los meses de marzo y abril.



Figura 2. <https://escorpio-comunicadores.blogspot.com/> Grupo de los meses de noviembre y diciembre

2. Asignación subir al Blog un vídeo. Tema: La comunicación y su relación con las ciencias sociales: Psicología, sociología lingüística, semántica, antropología y filosofía.

<https://lacomunicacionnosune.blogspot.com/>

11 de junio de 2018. Agua. Integrantes: **9 alumnos.**

<https://grupodefuego.blogspot.com/>

7 de junio de 2018. Fuego. Integrantes: **10 alumnos.**

<https://comunicacionenelaire.blogspot.com>

7 de junio de 2018. Aire. Integrantes: **12 alumnos.**

[Video en la computadora.](#)

7 de junio de 2018. Tierra. Integrantes: **9 alumnos.**

Total: 41 alumnos



Figura 3. Video grupo de tierra



Figura 4. Blog y video de grupo de aire



Figura 5. Blog y video. Grupo de fuego

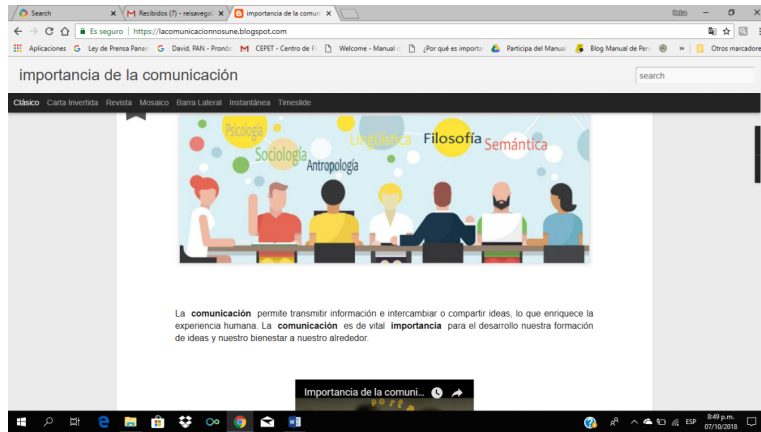


Figura 6. Blog y video. Grupo de agua.

3. Asignación tres recursos seleccionado por el docente, una elección por parte del alumno. Tema: El ambiente de la comunicación actual. Día de entrega 28 de junio de 2018.

Actividad	cantidad
Video o ppt	2 videos y 11 ppt
Ensayo	11
Afiche	11
TOTAL	35

Total: 35 alumnos



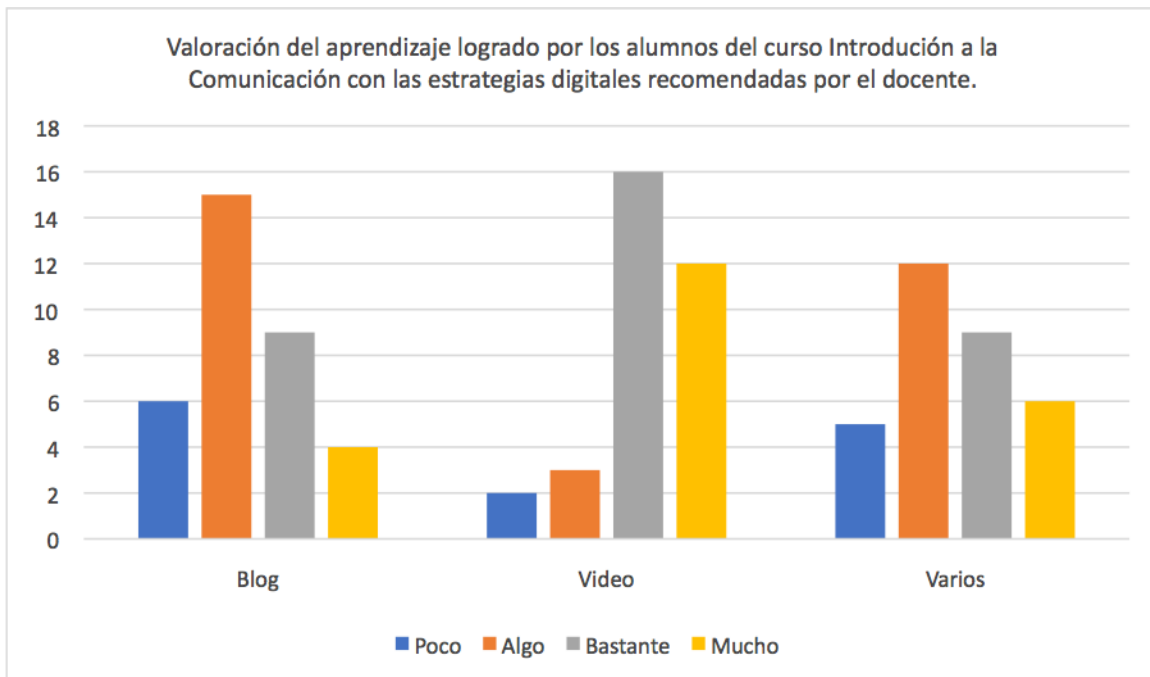
Figura 7. Afiche individual



Figura 8. Afiche individual

Valoración del aprendizaje logrado por los alumnos del curso Introducción a la Comunicación con las estrategias digitales recomendados por el docente						
Estrategia Digitales	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho	TOTAL
Blog	0	6	15	9	4	34
Video	0	2	3	16	12	33
A elección (ppt, afiche o ensayo)	0	5	12	9	6	32
TOTAL	0	13	30	34	22	

Tabla 1. Valoración del aprendizaje logrado por los alumnos del curso Introducción a la Comunicación con las estrategias digitales recomendados por el docente.



Gráfica 1. Valoración del aprendizaje logrado por los alumnos del curso Introducción a la Comunicación con las estrategias digitales recomendados por el docente.

Test aplicado a los alumnos el día 28 de mayo de 2018.

Resultados

La comunicación es esencial para realizar actividades en todos los ámbitos que potencian la dimensión humana, aplicada a la gamificación en la educación con el uso de herramientas tecnología, es un factor integrador decisivo.

El uso de herramientas actuales en la comunicación, fue vital para la comprensión de los ejes de transformación digital aplicados, donde los alumnos construyeron propuestas creativas en grupo e individualmente; a pesar que la evaluación según los criterios institucionales, en trabajos prácticos y talleres otorga sólo un valor de 35%; y sólo fueron evaluados con la estrategia gamificación tres trabajos: el 3, el 6 y el 7, el resto corresponde a tareas descritas asignadas por el docente anterior y el otro porcentaje a evaluar corresponde al 30% parciales y 35% el examen semestral.

Se hace necesaria una integración de las evaluaciones para medir los aprendizajes de manera flexible, dado que son estudiantes de carreras de comunicación social y deben desarrollar mayores destrezas y habilidades en el uso de herramientas tecnológicas y digitales, por lo que consideramos que es necesario valorar e incrementar el valor a 50% teoría (conocimiento) y 50% a la práctica (habilidades y destrezas).

Las estrategias utilizadas, permitieron la interacción con el uso de las herramientas tecnológicas digitales, hubo madurez en la organización de los grupos, el uso de la información suministrada para el desarrollo del curso contribuyo a lograr en los alumnos capacidad de síntesis, capacidad de análisis y trabajo colaborativo.

Las herramientas tecnológicas recomendadas por el docente, sometidas a valoración, permitió a los estudiantes reconocer y validar; de acuerdo a sus habilidades y uso de estas. ¿Con cuál se identifican más y cuál menos?

Al concluir el curso sólo 47 alumnos culminaron: 29 hombres y 18 mujeres con una deserción al final de nueve varones y dos mujeres. El resultado de las evaluaciones de los parciales y el semestral que mide conocimiento teórico, presente en la práctica, reflejaron grandes diferencias entre los alumnos que estudian y los que no estudiaron, lo que pareciera ser, que el esfuerzo práctico logrado no se evidencia con la nota final del curso en aquellos que no estudiaron y obtuvieron bajas calificaciones en los exámenes.

Los indicadores para la observación del cambio con las estrategias tuvo resultados positivos, por lo que la motivación a competir a través de juegos sanos en la organización grupal genera motivación, en especial en los alumnos que usa frecuentemente las herramientas tecnológicas digitales, por lo cual consideramos que en la práctica docente se debe compartir y esta será efectiva en la medida que los estudiantes valoren su utilidad para lograr aprender y los docentes no tengan miedo a innovar y se atrevan a usar la gamificación como una estrategia de enseñanza aprendizaje.

- UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIRIQUÍ -
Registro Oficial de Calificaciones
 (Para ser entregado en Secretaría General)

2019-02-15 05:55:22

Secretaría General - UNACHI. Ver. 2016

FACULTAD: COMUNICACION SOCIAL (DAVID) ESCUELA: COMUNICACION Y TEC.AUDIOV.
 MATERIA: CS-100A INTRODUCCION A LA COMUNICACION PERIODO LECTIVO: 1 Semestre - 2018
 CÓDIGO DE HORARIO: 3086 CÓDIGO DE ASIGNATURA: 22785

Estudiante Cédula	Asistencia %	Parciales 30%			Talleres, Tareas, Sustentaciones 35%							Ex. Final 35%		Calif. Semestre			
		1	2	%	1	2	3	4	5	6	7	%	Pts.	%	Pts.	Letra	Nom
1. BEJARANO SAMANIEGO, DAVID LAMER 004-07	84.375	96	99	29.25	95	95	95	100	100	100	95	33.75	88	30.8	93.8	A	a
2. B... 006	87.5	88	80	25.2	100	95	100	95	100	100	96	34.18	84	29.4	88.78	B	be
3. ... 012	84.375	88	81	25.35	92	95	92	95	100	100	94	33.18	100	35	93.53	A	a
4. ... 004	84.375	80	85	24.75	83	95	92	100	100	100	95	33	74	25.9	83.65	B	be
5. ... 004	78.125	76	25	15.15	83	95	92	100	100	100	94	32.9	90	31.5	79.55	C	ce
6. ... 009	84.375	82	98	27	100	98	91	100	100	100	96	34.05	84	29.4	90.45	A	a
7. ... 004	90.625	68	30	14.7	100	98	85	100	100	100	95	33.65	54	18.9	67.25	D	de
8. ... 000	87.5	92	100	28.8	100	95	93	100	100	100	95	33.9	96	33.6	96.3	A	a
52 00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	SE	sev
53 00	90.625	66	70	20.4	100	95	85	100	100	100	96	33.6	80	28	82	B	be
54 00	90.625	80	50	19.5	92	95	85	100	100	100	98	33.4	72	25.2	78.1	C	ce
55 00	90.625	74	85	23.85	95	98	100	100	100	100	96	34.25	97	33.95	92.05	A	a
56 00	94.375	84	100	27.6	100	98	95	100	100	100	96	34.25	98	34.3	96.15	A	a
57 00	94.375	0	0	0	0	0	0	0	0	95	9.5	0	0	9.5	SE	sev	
58 001	75	80	79	23.85	100	95	0	100	100	100	94	29.15	60	21	74	C	ce

Lista de estudiantes matriculados. Total 58.

Evaluación de aprendizajes con la estrategia de juegos sanos. Talleres, tareas y sustentación No. 3, 6 y 7.

Firma del Profesor: REISA MIRELLA VEGA RIOS

Figura 9. Notas finales

Discusión o análisis

Todo proceso de transformación genera dudas, en este caso sobre, ¿Cómo lo estamos haciendo, si es correcto el diseño en la construcción de estrategias de enseñanza aprendizaje con las herramientas tecnológicas y digitales y el uso de la gamificación? Por lo que es necesario durante el proceso que se dé el acompañamiento, seguimiento y recomendaciones de miembros expertos, la emisión de puntos de vistas compartido es esencial. Además de la capacitación.

Los resultados obtenidos por los alumnos en la organización grupal del “El Zodiaco” en la Comunicación, los productos finales: el blog, el vídeo, ensayo y afiche, generaron; motivación, creatividad y resultados favorables en su desempeño.

El uso de la gamificación, juegos sanos en la práctica docente, abre la posibilidad de tener mejores resultados y nos invita a experimentar nuevas posibilidades de transformación educativa.

Bibliografía

De Puy M. y Ramfis M. (2017). 15 th LACCEI Internacional Multi Conference for Engineering, Education, and Technoloy: “Global Partnerships for development and engineering education”. 19-21 July 2017, Boca Ratón-Florida, USA.

De Puy M. y Ramfis M. (2017) Importancia de la gamificación en la educación aplicado en entornos de la investigación, “La gamificación, que se ha popularizado en los últimos años en países como EE.UU y España, no ha tenido una gran utilización en panamá dentro de universidades y escuelas”. Por lo que consideran que la introducción de esta mecánica novedosa, la gamificación, donde el método se combina con la técnica.

Mikel G. (2016) Gamificación; hagamos que aprender sea divertido. Universidad Pública de Navarra, España.

La gamificación es la aplicación de elementos lúdicos en entornos que no lo son, con la intención de modificar el comportamiento de las personas actuando sobre su motivación para conseguir objetivos concretos. P.1.

Libreta electrónica de la Unachi (2018).