

2022



GAMIFICACIÓN UNA ALTERNATIVA A PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LAS NORMAS DE REFERENCIA APA 7 Y PERMANENCIA UNIVERSITARIA

Moliné Alvarez, Viviana karela., Universidad Católica de Temuco, vmoline@uct.cl

Resumen.

El fenómeno del abandono académico en la educación superior se ha convertido en un problema importante en los sistemas educativos a nivel global. Este fenómeno tiene varias causas, pero entre ellas se destaca escasa innovación en las prácticas pedagógicas, la escasa creación de ambientes y contextos de aprendizajes significativos. Otras investigaciones señalan que el abandono se da por el desinterés de los estudiantes frente al estudio debido a que no es una actividad que les interesa.

Ante lo expuesto, resulta necesario fomentar la motivación en los estudiantes con el objeto de lograr que los procesos formativos sean una actividad de agrado y así generar permanencia en las instituciones educativas. Una de las prácticas que permiten generar motivación, son las estrategias de aprendizaje innovadoras como es la Gamificación. Esta estrategia innovadora posee una metodología lúdica con el uso de la tecnología que combina juego educativo y estrategias de refuerzo positivo y ayuda a resolver dos problemas en la educación: “la motivación y el compromiso, brindando apoyo en tres áreas: a) Cognoscitiva: En estas se identifican las reglas de juego que el jugador encuentra con la exploración activa y el descubrimiento. Plantean objetivos medianamente difíciles que motivan alcanzarlos y de los cuales obtienen recompensas inmediatas. Además, llevan al éxito. b) Emocional: Los juegos invocan variedad de emociones, experiencias emocionalmente positivas y de orgullo, y también pueden lograr ver el fracaso como una oportunidad, en vez de percibirlo como indefensión, temor o sensación de ser dominado. c) Social: el juego permite que se prueben nuevas identidades y papeles, requiriendo que tomen decisiones ante sus nuevas posiciones. Asimismo, ayuda a que el jugador asuma un rol activo del cual obtenga buenos resultados para el aprendizaje”.

Esta estrategia de aprendizaje innovadora (Gamificación) se llevó a cabo a través de Talleres Académicos dictados por la Dirección de Acompañamiento Académico y Socioemocional (DAAS) de la Universidad Católica de Temuco de Chile (UCT) en diversas facultades de la institución. La temática abordada fue la redacción científica, específicamente normas de referencia de la American Psychological Association (APA) versión 7. La temática es una de las más complejas de enseñar y tiene un estigma por considerarse compleja y difícil, siendo una de las temáticas más temidas e incomprendidas para muchos estudiantes. El no poseer conocimientos en la normativa APA 7 significa la presentación de trabajos deficientes, sin soporte científico, y por ende una baja calificación para el estudiante. Para facilitar el aprendizaje durante el taller, se incorporó el uso de juegos a través de la plataforma Educaplay donde se crearon diversas actividades para practicar citas, elaboración de una referencia según cada tipo de recurso bibliográfico, test para identificar citas textuales y parafraseadas. Cada juego contaba con tiempo y se podían realizar retos entre jugadores. Los

2022



estudiantes accedían a la plataforma a través de su teléfono celular en forma simultánea. Desde la implementación de los juegos en el año 2021 hasta la fecha se han realizado 2867 jugadas en las diversas actividades. La experiencia ha sido significativa, y los estudiantes han manifestado que el recurso les ha parecido atractivo, dinámico y desafiante.

Palabras Clave: Innovación Educativa, Permanencia Universitaria, Gamificación, Normas de Referencia APA 7.

1. Introducción

La sociedad cambia constantemente, así también las nuevas generaciones de estudiantes universitarios que cada vez demandan una innovación en la forma en que se les brinda la educación. Ante ello, las universidades deben presentar propuestas innovadoras, actualizando la forma de enseñar a través de nuevos paradigmas que ayuden a captar la motivación y las ganas de aprender (Gil y Prieto, 2019). Todo cambio mediado por docentes que incluyan elementos propios de las nuevas generaciones como es el uso de la tecnología y generar instancias con experiencias lúdicas de aprendizaje (Páramo, 2019).

Los avances tecnológicos ponen a disposición de los docentes herramientas novedosas y sofisticadas que permiten un cambio en los sistemas de aprendizajes tradicionales que han resultado poco motivadores y en algunos casos generan desmotivación en los estudiantes, los cuales ya no desean sentarse a escuchar una clase por horas que no les permite entregar su máximo potencial (Martínez, 2017). “La meta fundamental de un sistema educativo eficiente, es la culminación de los procesos académicos con éxito, disminuir las cifras de abandono, deserción y lograr la permanencia” (Espinosa, et al., 2020, p. 88). Las acciones institucionales deben enfocarse en diseñar estrategias pedagogías, didácticas y prácticas que logren estimular la participación de los estudiantes y propiciar ambientes de aprendizaje significativos que permitan la permanencia universitaria.

Entre las nuevas estrategias de innovación educativa para captar la motivación de los estudiantes surge la gamificación, cuyo objetivo es que el proceso educativo se transforme en una experiencia significativa a través del juego con el fin de generar un mayor compromiso por parte de los estudiantes (Oliva, 2016). La gamificación no pretende que todo el peso de la estrategia esté en el juego, sino más bien en una serie de factores como la actitud y entusiasmo del docente; el clima del aula; la relación entre estudiantes; los aprendizajes basados o no en la realidad, aprendizajes significativos; el reconocimiento del esfuerzo (Gil y Prieto, 2019). En la gamificación se reemplazan las calificaciones por niveles, el aprendizaje se mide por la cantidad de logros y niveles adquiridos, la motivación del participante depende del sistema de recompensas. Los estudiantes se divierten al completar los objetivos del juego (Oliva, 2016). Otros autores (Canalicchio y Valenzuela, 2021, Ospina et al., 2022) indican que la gamificación permite mejorar el rendimiento académico, las tasas de aprobación, la permanencia, baja la deserción y se eleva el promedio de las calificaciones.

Un estudio de Lozada y Betancourt (2017) señala que el uso de la gamificación es aún novedoso en el contexto universitario, sin embargo, se espera que siga teniendo mayor presencia y que se generen investigaciones para medir la interacción enseñanza-aprendizaje. Otra conclusión del estudio indica

2022



que resulta interesante analizar la evolución del uso de juegos en el corto plazo, sobre todo, en lo relacionado con su efecto y resultados frente a su uso y aplicación.

Ante la necesidad de innovar educativamente surge la idea de incorporar la gamificación en uno de los talleres que ejecuta la DAAS de la UCT buscando con ello mejores resultados académicos y niveles de satisfacción en el aprendizaje de los estudiantes. En el siguiente apartado se aborda con mayor detalle la estrategia.

2. Antecedentes

Los talleres académicos de la DAAS son una instancia de acompañamiento que se coordina con los docentes a cargo de asignaturas que requieren fortalecer competencias, en el caso de la presente experiencia en la temática en Normas de Referencia APA 7. La finalidad del taller radica en que los estudiantes mejoren la calidad y la rigurosidad científica en sus trabajos de investigación, y por ende obtengan mejores calificaciones.

Citar y referenciar es complejo para los estudiantes, presentan serias complicaciones al momento de utilizarlas en los diferentes textos académicos, solo un 6% domina a cabalidad la normativa (Albán et al., 2022). Ante ello, es necesario que se fortalezca la redacción académica en la universidad, de esta forma se logrará generar trabajos de calidad que contribuyan al aprendizaje y al éxito académico.

Para facilitar el proceso de aprendizaje en normas de referencias y generar una mayor motivación en los estudiantes se decidió innovar en la metodología del taller agregando juegos para practicar las citas y referencias, así como lo están realizando otras universidades en Latinoamérica como es el caso de la Universidad Javeriana de Colombia con el apoyo de la plataforma de juegos educativos Educaplay. La gamificación permite a los estudiantes elevar sus niveles de motivación, mejorar su capacidad de atención, a su vez con la integración de los dispositivos móviles aumenta el interés y la participación estudiantil. Así también, la construcción colectiva del conocimiento, la interacción en el aula, actividades lúdicas, y alcanzar mejores resultados académicos (Gil y Prieto, 2019). Generar aprendizaje en el aula requiere de elementos y actores presentes dispuestos a originar cambios tanto cognitivos como emocionales que permitan el avance curricular oportuno de los estudiantes (Bargaleta y Caamaño, 2018).

El objetivo del presente escrito es describir la práctica de gamificación como innovación educativa en un taller académico, y como objetivos específicos: Caracterizar los aspectos del proceso de gamificación utilizados en el taller; Identificar los principales elementos del juego utilizado; e Identificar el nivel de satisfacción de los estudiantes que vivieron la experiencia de la gamificación.

3. Metodología del Taller

El taller tiene una duración de 1 hora y 30 minutos, comienza con la definición de las Normas APA y su utilidad en la investigación científica y en la academia. Luego se entrega la definición de citas y los diferentes tipos (textuales de menos de 40 palabras y más de 40 palabras) y el parafraseo. Posteriormente se indica cómo citar tablas y figuras, para luego pasar a establecer la diferencia entre cita y referencia bibliográfica, se hace un alto y comienza la gamificación al introducir el primer juego

2022



sobre identificación de citas con 4 preguntas tipos test donde los estudiantes deben reconocer el tipo de citas y los errores. Los estudiantes acceden a los juegos a través de su teléfono celular escaneando el código QR proyectado. A continuación, se trabaja en la construcción de referencias según el recurso bibliográfico, el primero de ellos es la referencia tipo artículo y se introduce el juego de ordenar una referencia, y así sucesivamente con libro, tesis, informe y página web. Al finalizar se entrega el material del taller (infografías, plantilla de trabajos, links con juegos) vía código QR, y una encuesta para evaluar la satisfacción con respecto al taller.

Cabe destacar que los talleres se llevan a cabo en hora presencial, se realizan por solo una vez en la asignatura con la que se coordinó la ejecución. El plus del taller es dejar abierta la invitación a los estudiantes para reforzar los contenidos en asesorías académicas personalizadas.

4. Resultados

Los talleres de Normas de Referencia APA 7 se realizan desde el año 2021 hasta la fecha, ya se cuenta con un total de 83 talleres ejecutados en las diversas carreras de la UCT con un total de 1099 participantes ver tabla 1. La tabla 2 presenta un resumen con las principales temáticas abordadas en el juego, la cantidad y promedio de jugadas. En el Apéndice I se encuentra el formato de los juegos utilizados, para el caso de la práctica de referencias el juego consistía en ordenar una referencia con 2 intentos y tiempo establecido, con respecto a la actividad de identificador de citas ver Apéndice II, el juego se llevaba a cabo a través de preguntas tipo test con respuesta de alternativas con dos intentos y tiempo por jugador.

Tabla 1 Cantidad de participantes en los talleres por carrera y año

Carreras	Año 2021	Año 2022
Educación de párvulos	27	62
Derecho	128	-
Terapia ocupacional	2	-
Bachiller en ciencias y humanidades	28	187
Trabajo social	2	22
Geografía	8	-
Agronomía	58	54
Nutrición y dietética	25	-
Sociología	3	-
Escuela de talentos pedagógicos	1	-
Diseño	55	-
Kinesiología	8	139
Licenciatura en artes visuales	2	-
Pedagogía en educación física modalidad: prosecución de estudios	19	-

2022



Carreras	Año 2021	Año 2022
Educación de párvulos	27	62
Derecho	128	-
Terapia ocupacional	2	-
Bachiller en ciencias y humanidades	28	187
Trabajo social	2	22
Geografía	8	-
Agronomía	58	54
Nutrición y dietética	25	-
Pedagogía en educación física	42	-
Pedagogía en educación diferencial con Esp.en N.E.E.T. y deficiencia mental	18	-
Pedagogía en inglés	10	-
Pedagogía en educación básica con mención	12	-
Ingeniería en recursos naturales renovables	17	6
Pedagogía en lengua castellana y comunicación	12	-
Carrera de plan de orientación	4	2
Psicología	8	23
Educación de párvulos modalidad: prosecución de estudios	16	8
Licenciatura en filosofía	2	-
Pedagogía en historia, geografía y ciencias sociales	3	-
Pedagogía en religión modalidad paralela	1	-
Pedagogía media en ciencias naturales y biología	4	-
Pedagogía media en matemáticas	41	17
Ingeniería civil plan común	1	-
Geología	1	-
Traducción inglés-español	1	-
Programa propedéutico	1	4
Terapia ocupacional	2	-
Contador auditor	1	-
Arqueología	1	-
Administración pública	11	-
Total de estudiantes	575	524

Nota. elaboración propia.

2022



Tabla 2 Temática y cantidad de jugadas

Temática Juego	Cantidad de jugadas
Referencia de un Artículo Científico	394
Referencia de un Libro	815
Referencia de Tesis	355
Referencia de Informe	300
Referencia Página Web	270
Identificador de Citas	733
Total	2867
Promedio de Jugadas	477

Nota. elaboración propia.

Al finalizar el taller se procedía a evaluar el nivel de satisfacción, utilizando un cuestionario estandarizado y establecido por la DAAS de cuatro preguntas con respuesta tipo Likert de cinco puntos que iban desde el “Muy insatisfecho” hasta “Muy Satisfecho”, también se solicitó calificar el taller con nota del 1 al 5, en la Tabla 2 se indican los resultados de la encuesta, la experiencia fue evaluada significativamente.

Tabla 3 Encuesta de Satisfacción aplicada a través de la plataforma Survey Monkey

Desempeño de los/as profesionales que realizaron la actividad.	Contenidos y/o temáticas abordadas en esta instancia.	Aporte del taller a mi formación profesional.	El taller me ayudó a fortalecer contenidos, competencias y habilidades que identifico como débiles en mí.	¿Cómo calificas el taller recibido? Del 1 al 5
90%	92%	88%	100%	Promedio
Muy Satisfecho	Muy Satisfecho	Muy satisfecho	Indicó que sí	4.9

Nota. elaboración propia. <https://es.surveymonkey.com/r/TalleresAcademicos2021>

La encuesta de satisfacción contaba además con un espacio para sugerencias o comentarios sobre el taller, entre las respuestas más representativas los estudiantes manifestaron que: “Fue un taller muy provechoso y aclaró varias dudas en cuanto a las normas APA. Además, fue una jornada muy dinámica y lúdica”; “Muy didáctico y fácil de comprender me ayudó a responder varias preguntas

2022



que tenía sobre las citas”; “Muy buen taller, aprendí bastante de citas que no sabía cómo aplicarlas”; “Buenos ejercicios y explicación clara. Me pareció muy práctico que en la presentación incluyera juegos”; “Me encanto el taller, me gustó la dinámica que hubo a la hora de poder ejercitar mientras realizamos la clase, muy práctico para poder aprender”; “El taller estuvo súper bueno pues me di cuenta de mis debilidades y de los puntos que debo ir mejorando, por lo que sería bueno repetir instancias en las cuales se aborde las normas APA”.

5. Conclusiones

La experiencia de innovación educativa ha resultado de utilidad, la idea de usar gamificación en los talleres ha sido bien valorada por los estudiantes. Sin embargo, falta por evaluar la interacción enseñanza-aprendizaje y la evolución del uso de juegos en el corto plazo, así también los efectos y resultados frente a su uso y aplicación (Lozada y Betancourt, 2017).

Con el avance de la experiencia resulta necesario ir aportando nuevos elementos a los juegos, no solo sobre citación o referencias, sino también sobre otros aspectos de la redacción científica, y diferenciándolos según facultad y/o disciplina. Así también, ir buscando complementar las acciones en conjunto con los docentes a cargo de las asignaturas.

Al ser una experiencia que se ha masificado, lleva a repensar nuevas formas de evaluación que permitan medir el impacto de la gamificación y el aporte a la permanencia universitaria, el rendimiento académico, los niveles de motivación y el aprendizaje significativo que reporta la literatura sobre el uso de gamificación (Canalicchio y Valenzuela, 2021, Ospina et al., 2022).

En relación a lo anterior, también se hace necesario evaluar la opinión de los docentes a cargo de las asignaturas que solicitan el taller, con la finalidad de establecer una comunicación activa entre los actores participantes y así potenciar los procesos académicos con éxito (Espinosa, et al., 2020).

Logrando abordar los puntos ya mencionados, se podrá evaluar cuantitativamente el real impacto y la efectividad del uso de gamificación y la incidencia en la permanencia universitaria. Un desafío será el correlacionar la motivación de los estudiantes y la permanencia universitaria con el uso de gamificación, así como los estudios que se señalaron en Gil y Prieto (2019). Finalmente, una futura investigación debería permitir evaluar los puntos señalados anteriormente y observar como la gamificación logra generar en los estudiantes: motivación, curiosidad por aprender más y permanecer en la educación superior.

Referencias

- Albán, G., Balón, G., Campos, M., Clemente, L., Choez, I., Santistevan, M., y Santos, C. (2022). Diagnóstico de la redacción académica en estudiantes de la carrera de educación inicial de la universidad estatal península de Santa Elena. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 2389-2405. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1656
- Barbagelata, M., y Caamaño, C. (2018). Taller de aprendizaje activo en aula para el desarrollo de habilidades requeridas para un rendimiento efectivo en educación superior. *Congresos CLABES*. <https://revistas.utp.ac.pa/index.php/clabes/article/view/2039>
- Canalicchio, P. y Valenzuela, M. (2021). Ludificación en la educación universitaria. Cómo aprovechar la omnicanalidad y las TIC en épocas de aislamiento. *Hologramática*, 2(35), 3-48. http://www.cienciaread.com.ar/ra/usr/3/1956/holo35_vol2_pp3_48.pdf

2022



Espinosa, J., Hernández, J., y Mariño, L. (2020). Estrategias de permanencia universitaria. Archivos venezolanos de farmacología y terapéutica, 39(1), 88-97. https://www.revistaavft.com/images/revistas/2020/avft_1_2020/16_estrategias.pdf

Gil, J., y Prieto, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. Ensayos Pedagógicos, 14(1), 91-121. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/ensayospedagogicos/article/view/11851/16106>

Lozada, C., y Betancourt, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. Revista Ingenierías Universidad de Medellín, 16(31), 97-124. <https://www.redalyc.org/journal/750/75055115006/html/>

Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. Opción, 33(83), 252-277. <https://www.redalyc.org/journal/310/31053772009/html/>

Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto universitario educativo. Realidad y Reflexión, 16(44), 29-47. <https://www.researchgate.net/publication/317060229>

Ospina, C., Ceballos, Y., y Moreno, J. (2022). Revisión Sistemática de Literatura (RSL) sobre la aplicación de los juegos serios en cursos de ciencias básicas para la modalidad virtual como estrategia para mejorar el índice de permanencia estudiantil. DYNA, 89(222), vol. 89, n.º 222, 136–144. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/dyna/article/view/101834>

Páramo, C. (2020). Gamificación e innovación educativa: apuntes para la práctica. Revista Conrado, 16(1), 241-248. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1547/1531>

2022



Apéndice I: Juego de ordenar una referencia

VIDAS 5 PUNTOS 0

Referencia Tesis

1 / 1

¿Cuál es la forma correcta de referenciar una tesis?

https . 10324 . (M). uvadoc . [uva . handle] . Tesis^Doctoral :// 2011 .
Universidad^de^Valladolid . El^sensacionalismo^mediático / es / 891 / Redondo

01:45

Apéndice II: Juego de Identificación de citas

Ejercicios Citas

100 PUNTOS

05:46 TIEMPO

2. Ejercicios Citas

¿Cuál de las siguientes es una cita correcta según APA?

☐ En un estudio reciente sobre el COVID-19 en Chile (Suárez, 2020), se encontró que.....

☐ En un estudio reciente sobre el COVID-19 en Chile (Suárez, 2020, p.p 122), se encontró que ...

☐ En un estudio reciente sobre el COVID-19 en Chile (Suárez ,2020:122), se encontró que...

Anterior 2/4 Siguiente