

Artículo científico

La gamificación como estrategia metodológica para el mejoramiento de la convivencia escolar

Gamification as a methodological strategy for the improvement of school coexistence

José David Rodríguez Toro ^a

^a Licenciado en Educación Física, Deportes y Recreación. Docente de la Dirección de Educación del Estado Mérida Cursante de la Maestría en Innovaciones Educativas de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Mérida-Venezuela. Email:josedavidrodrigueztoro@gmail.com Código ORCID: <https://Orcid.Org/0000-0003-2077-3847>

Entregado: 8 de marzo de 2021

Aprobado: 5 de mayo de 2021

RESUMEN

El estudio analizó la importancia de la gamificación como estrategia metodológica para el mejoramiento de la convivencia escolar en la Escuela Estatal Hipólito Elías González, parroquia Fernández Peña, municipio Campo Elías del estado Mérida; enmarcado en el enfoque cuantitativo, diseño de campo de carácter descriptivo, utilizando una población y muestra de 25 docentes, se empleó la encuesta como técnica de recolección de datos y como instrumento el cuestionario conformado por 30 ítems, la validez del instrumento se hizo a través de la técnica del juicio de experto y para la confiabilidad se aplicó una prueba piloto a una población con características similares luego se determinó el coeficiente alfa de Cronbach con un medir de 0,88 resultando altamente confiable, el análisis de los datos se realizó mediante la estadística descriptiva representando la información a través de cuadros y gráficos con su respectivo análisis. Se concluye que los docentes no están utilizando la gamificación como estrategia metodológica para fortalecer el aprendizaje y el mejoramiento de la convivencia escolar debido al desconocimiento de los objetivos y elementos del juego en la gamificación pues no conocen las técnicas de la gamificación; de igual manera, las normas de convivencia no son creadas por todo los actores sociales del plantel, mucho menos se dan a conocer a los estudiantes, padres y representantes.

Palabras clave: gamificación, objetivos, técnicas, convivencia escolar, normas de convivencia.

ABSTRACT

The study analyzed the importance of gamification as a methodological strategy for improving school coexistence at the Hipólito Elías González State School, Fernández Peña parish, Campo Elías municipality in Mérida state; framed in the quantitative approach, descriptive field design, using a population and sample of 25 teachers, the survey was used as a data collection technique and as an instrument the questionnaire made up of 25 items, the validity of the instrument was made through of the expert judgment technique and for reliability, a pilot test was applied to a population with similar characteristics, then the Cronbach's alpha coefficient was determined with a measure of 0.88, resulting highly reliable, the data analysis was performed using the Descriptive statistics representing the information through tables and graphs with their respective analysis. It is concluded that teachers are not using gamification as a methodological strategy to strengthen learning and improve school coexistence due to ignorance of the objectives and elements of the game in gamification because they do not know the techniques of gamification; in the same way, the rules of coexistence are not created by all the social actors of the campus, much less are they made known to students, parents and representatives.

Keywords: gamification, objectives, techniques, school coexistence, norms of coexistence.

INTRODUCCIÓN

La convivencia se constituye en una necesidad la cual deben considerar las instituciones educativas, en la búsqueda de una educación enmarcada en los derechos del niño, niña y adolescente, que persigue formar valores para la paz, la convivencia y la solidaridad, lo cual debe insertarse en normas que resalten no solo los derechos sino también los deberes que deben cumplirse para poder tener una sana convivencia dentro de valores ciudadanos. En esta dirección, Torrealba (2008) manifiesta:

La convivencia es la relación armónica de la comunidad educativa del centro, cordial, respetuosa y positiva en la que cada uno asuma los derechos y responsabilidades que faciliten un buen clima de trabajo a fin de lograr una educación integral: personal, social y académica (entendiendo académica como cognitiva) (p.59).

Asimismo, la convivencia es vista como un elemento indispensable en todas las sociedades humanas para que ésta alcance las metas que se han propuesto, en función de lo cual puede afirmarse que educar para y en convivencia, es educar en valores y vivir en valores. De allí, la posibilidad de ir construyendo una sociedad cada

vez mejor vinculada fuertemente con lo que se puede adquirir dentro del ámbito escolar.

En este contexto, al analizar la experiencia de diversas instituciones educativas en la consecución de la convivencia escolar se ha evidenciado que las normas de convivencia escolar o reglamento interno constituyen un punto de partida para mejorar las relaciones de convivencia entre sus miembros y establecer pautas y mecanismos para la resolución de los conflictos de forma positiva.

Ahora bien, en la primera infancia, la primera interacción agradable que el ser humano descubre es el juego, el cual le da satisfacción y alegría, lo que hace de éste una experiencia agradable. De manera que, jugar es una actividad innata que facilita la relación del niño, niña y adolescente con sus pares y con adultos significativos del contexto social en el que interactúa. Al respecto, para Thió y otros (2010) el juego “es una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que pueden cambiar o negociar” (p.33). Tal como lo señalan los autores, el juego es una actividad flexible en la que de manera espontánea y amena se aceptan las pautas y se involucran los participantes en el desarrollo de los mismos para vivir una experiencia grata y maravillosa que hacen de los espacios escolares la mejor diversión y la actividad pedagógica más anhelada por los estudiantes.

En tal sentido, hablar de juego implica una multiplicidad de ámbitos, formas y variedades de los mismos; sin embargo, en la actualidad existe una nueva arista que fluye del juego y es la llamada gamificación, un nuevo cauce que amplía su caudal para ubicarse en el proceso educativo como un recurso innovador que puede caminar de la mano del docente para ayudar a los estudiantes hacia una mejor actuación como ciudadanos. Al respecto, Marín (2013), define la gamificación: “es la aplicación de la mecánica de los juegos en ámbitos de entrada estrenos a ellos con la intención de que las personas adopten cierto comportamiento (p.11).

Esta definición ubica a la gamificación como una estrategia innovadora para facilitar el cambio de comportamiento para una mejor convivencia en los espacios escolares, pues a través de la gamificación el docente no solo consiga la innovación, sino

también la modelación de posturas más humanas entre los estudiantes, en las cuales prevalezca la armonía y la paz como hábito de la vida diaria.

También, la gamificación irradia un clima de motivación en las interacciones de quienes participan en las acciones de juegos, lo que la ubica además con potencial amplio de bondades para impregnar la práctica docente. Parra (2019) en relación a la gamificación afirma: “es una metodología emergente que consiste en utilizar juegos o mecánicas de juegos en contextos no lúdicos, proporcionando en educación la motivación de los alumnos (p.113). Por consiguiente, la gamificación tiene en esencia la motivación haciéndola desde todo punto de vista una metodología emergente que puede contribuir a groso modo a enriquecer el proceso de aprendizaje y cambiar de manera favorable el comportamiento de los estudiantes del nivel de educación primaria.

En correspondencia con lo antes descrito, la convivencia es un pilar fundamental en la formación integral de los estudiantes, sin embargo, la situación que se evidencia en la mayoría de las instituciones educativas es otra, puesto que existe una gran cantidad de estudiantes que no interactúa entre sí en la actividad diaria de clases, muchas veces por falta de comunicación, por timidez, aislamiento de los educandos y sobre todo por presentar problemas de conductas disruptivas. De igual forma, las normas de convivencias no son creadas e implementadas con todos los actores que hacen vida dentro de la institución, es decir, directivos, docentes, administrativos, estudiantes, obreros, padres y representantes, puesto que ellos conforman el engranaje perfecto del sistema educativo.

De esta situación no es ajena la Escuela Estatal Hipólito Elías González, parroquia Fernández Peña, municipio Campo Elías del estado Mérida, donde los estudiantes tienen total desconocimiento de las normas de convivencia de la institución, generando focos de inquietud e indisciplina; situación que desfavorece el desarrollo del trabajo pedagógico que realiza el docente y en especial en las acciones de educación física. no se evidencia una convivencia sana entre estudiantes, puesto que hay focos de violencia entre ellos, la comunicación es ineficaz, muchas veces con problemas desde la casa, debido a que los padres tienen desinformación acerca de una convivencia sana.

La problemática planteada se debe probablemente a la falta de establecimiento de normas en el quehacer diario de las instalaciones de la escuela como en el aula de clase, frágil planificación de acciones que se orienten a trabajar la convivencia como eje central de la cada clase, falta de trabajo mancomunado entre el docente, la familia y la comunidad, carencia de acciones que ayuden a un mayor control de las emociones en el estudiante.

De igual manera, es notorio el poco manejo por parte de los docentes de estrategias didácticas innovadores en materia de orientación de la conducta para mejorar la convivencia, baja participación de los padres, madres y representantes a las diferentes actividades educativas de sus representados dentro de la institución, otra causa de estos comportamientos pudiera ser el reflejo de lo que ocurre en el hogar porque la mayoría de los representantes trabajan fuera del hogar, situación que permite que los niños queden solos o a cargos de terceros con falta de prácticas de valores, razón por la cual pasan mayor tiempo viendo la televisión sin ningún control de adultos en cuanto a su programación.

Esta situación trae como consecuencia desorden en las clases en general, conflictos constantes del aula, en receso y muy especialmente en el horario de educación física, irrespeto a los compañeros de clase y algunas veces al docente, apatía por aprender y por participar en su propio proceso de aprendizaje. Los escolares desconocen sus derechos, deberes y sanciones que se establecen dentro de las normas de convivencia, asimismo, debido a la falta de convivencia, los estudiantes incurren constantemente en faltas; igualmente, existen conflictos entre pares por diferencias, lo cual incrementan la presencia de conductas irregulares en los estudiantes, desinterés en las actividades escolares, violencia escolar dentro y fuera de la institución, bajo rendimiento escolar e incluso la exclusión escolar.

En función de la problemática anteriormente planteada, la presente investigación pretende dar respuesta a la siguiente interrogante: ¿Cuál es la importancia de la gamificación como estrategia metodológica para el mejoramiento de la convivencia escolar? Por consiguiente, la investigación tiene como propósito analizar la importancia de la gamificación como estrategia metodológica para el mejoramiento

de la convivencia escolar en la Escuela Estatal Hipólito Elías González, parroquia Fernández Peña, municipio Campo Elías del estado Mérida.

Teorías y conceptos

1. La Gamificación

Gamificación procede del término anglosajón *gamification*, es decir, relacionado con el juego (*game*). Este concepto es relativamente moderno, comenzó a utilizarse en el mundo empresarial pero que, después, se ha extendido a muchos más ámbitos como el de la educación. La conceptualización de este término tiene su origen en el mundo de los negocios, en este ámbito fue donde se empezó a utilizarse. Al respecto, Werbach y Hunter (2012) señalan que la gamificación "...consiste en el uso de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos" (p.14). Sin embargo, en el campo educativo, la definición presentada por los autores debe modificarse y adaptarse para lograr cambios en el aprendizaje escolar.

Ahora bien, al aplicar el concepto de gamificación en el campo educativo Foncubierta y Rodríguez (2014) la definen como:

La técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, dados, etc.) y/o su pensamiento (retos, competición, otros) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula (p.3).

Por consiguiente, la gamificación significa usar la psicología del juego en otros campos creando una experiencia divertida; es un tipo de aprendizaje en el ámbito educativo profesional, es utilizado para absorber conocimientos, mejorar habilidades lo que hace más fácil la interiorización de conocimientos mediante el modelo lúdico lo que hace más interesante, fortalece la resiliencia y genera una experiencia positiva para los individuos, de igual manera incentiva la superación individual y grupal.

En esta dirección Gaitán (2013) expresa "La gamificación es un método de instrucción que traslada la mecánica de los juegos al entorno educativo-profesional con el fin de lograr mejores resultados" (p.13). También se entiende por gamificación al uso de mecánicas de juego en el proceso no lúdico y de esta manera incrementar la

motivación en adquirir conocimientos del usuario; su principal objetivo es recompensar a los usuarios para que de esta manera puedan seguir jugando alcanzando metas.

La gamificación tiene como principal objetivo influir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute de las personas durante la realización de la actividad del juego. La gamificación produce y crea experiencias, crea sentimientos de dominio y autonomía en las personas dando lugar a un considerable cambio del comportamiento en éstas.

2. Los elementos de juego en la gamificación

Para entender mejor la gamificación y sobre todo su uso en el ámbito de la educación es necesario conocer una serie de elementos que suelen estar presentes en la gamificación. Kapp (2012) señala algunas de las características de la gamificación, muchas de ellas compartidas por Zichermann y Cunningham (2011):

La base del juego: donde se encuentra la posibilidad de jugar, de aprender, de consumir (la información del producto que se desee transmitir) y la existencia de un reto que motive al juego. También habría que prestarle atención a la instauración de unas normas en el juego, la interactividad y el *feedback*.

Mecánica: La incorporación al juego de niveles o insignias. Generalmente son recompensas que gana la persona; Con esto se fomenta sus deseos de querer superarse, al mismo tiempo que recibe información del producto.

Estética: El uso de imágenes gratificantes a la vista del jugador.

Idea del juego: El objetivo que pretendemos conseguir; a través de estas mecánicas de juego el jugador va recibiendo información, en ocasiones perceptibles solo por su subconsciente. Con esto se logra simular ciertas actividades de la vida real en la virtual y que con ello adquiera habilidades que quizás antes no tenía.

Conexión juego-jugador: Se busca por tanto un compromiso entre el jugador y el juego. Para ello hay que tener en cuenta el estado del usuario. Si no encuentra con

relativa facilidad lo que busca, creará un estado de frustración hacia el juego, y la relación jugador-juego será negativa.

Jugadores: Existen diferentes perfiles de jugadores, pueden ser jóvenes o no, estudiantes o no. Por la existente diversidad, Kapp hace una división entre los jugadores que estén dispuestos a intervenir en el proceso de creación y que se sentirán motivados a actuar en el juego, y las que no.

Motivación: La predisposición psicológica de la persona a participar en el juego es sin duda un desencadenante. En este sentido, al hablar de motivación en la gamificación sin suficientes desafíos (aburridos) ni con demasiados (ansiedad y frustración).

Promover el aprendizaje: la gamificación incorpora técnicas de la psicología para fomentar el aprendizaje a través del juego. Técnicas tales como la asignación de puntos y el feedback correctivo.

Resolución de problemas: Se puede entender como el objetivo final del jugador, es decir, llegar a la meta, resolver el problema, anular a su enemigo en combate, superar los obstáculos, entre otros.

3. Técnicas de gamificación

Es importante conocer los elementos que forman la gamificación para decidir cuáles encajan en las actividades didácticas que se desean diseñar. Werbach y Hunter (2012) clasifican estos elementos en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes.

Dinámicas: son la forma en que se ponen en marcha las mecánicas; determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de nuestros aprendientes. Según Werbach y Hunter (2012) las dinámicas comprenden: -Emociones, curiosidad, competitividad, frustración, felicidad -Narración: una historia continuada es la base del proceso de aprendizaje -Progresión: evolución y desarrollo del jugador/alumno -Relaciones; interacciones sociales, compañerismos, estatus, altruismo -Restricciones: limitaciones o componentes forzosos.

Mecánicas: se entiende por mecánicas a los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento. Según Werbach y Hunter (2012) las mecánicas comprenden: -Colaboración: trabajar juntos para conseguir un objetivo. -Competición: unos ganan y otros pierden; también contra uno mismo -Desafíos: tareas que implican esfuerzo, que supongan un reto. -Recompensas: beneficios por logros - Retroalimentación: cómo lo estamos haciendo. -Turnos: participación secuencial, equitativa y alternativa

Componentes: son los recursos con los que se cuenta y las herramientas que se utilizan para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación. Seguidamente se presentan algunos ejemplos de componentes de acuerdo con Werbach y Hunter (2012):-Colecciones: elementos que pueden acumularse. -Equipos: trabajo en grupo con un objetivo común. -Insignias: Representación visual de los logros. -Puntos: recompensas que representan la progresión. - Regalos: oportunidad de compartir recursos con otros.

4. Convivencia Escolar

La educación para la convivencia escolar es parte sustantiva de la misión institucional. De allí la enorme responsabilidad que subyace en la educación, como espacio de socialización, promotora y generadora de conocimientos, valores y actitudes para que los actores sociales aprendan a vivir juntos y desarrollen las capacidades para convertirse en ciudadanos que defiendan y promuevan la no violencia, el respeto mutuo y la colaboración. Por ende, integrar en el proceso de enseñanza aprendizaje los contenidos, habilidades y actitudes que contribuyan, por una parte, a la generación de una convivencia escolar consustanciada con la dignidad humana y con los más altos y nobles valores de respeto a las diferencias. En armonía con lo anterior, para Ianni (2013) la convivencia escolar es:

La interrelación entre los diferentes miembros de un establecimiento educacional, que tiene incidencia significativa en el desarrollo ético, socio afectivo e intelectual de alumnos y alumnas. Esta concepción no se limita a la relación entre las personas, sino que incluye las formas de interacción de los diferentes estamentos que conforman una comunidad educativa, por lo que constituye una construcción colectiva y es responsabilidad de todos los miembros y actores educativos sin excepción (p. 26).

Dicho de otra manera, representa la socialización entre los sujetos que forman parte de la comunidad educativa, que de una u otra manera comparten ideas, pensamientos, creencias, valores generando relaciones recíprocas en la construcción de conocimientos y saberes académicos. Son precisamente las interrelaciones sociales desarrolladas en el contexto educativo las que permiten la convivencia, por lo tanto, la población estudiantil se adecua al ambiente de valores dando paso a relaciones armónicas derivando en el establecimiento de relaciones afectuosas, amables y cargadas de amor, complementándose y enriqueciéndose los valores adquiridos en el hogar.

De igual manera, Peña (2018), destaca que la convivencia escolar “es la capacidad de vivir juntos, respetándose y consensuando las normas básicas, así como la resolución de conflictos ya sea previniendo su aparición o evitando su escalada cuando ya se han producido” (p.68); de manera que, la convivencia es un elemento que va irremediabilmente unida al proceso de aprendizaje por cuanto supone una serie de valores como aspectos del contenido a enseñar y aprende.

En consecuencia, el docente en su práctica educativa, trabaja conjuntamente con los estudiantes, la forma como se comunique es sinónimo de una convivencia adecuada; a través de la integración que se establezca para que los educandos se apropien de nuevos conceptos sobre los valores, en función de conocer, practicar normas y seguir lineamientos.

De igual manera, es muy importante que el estudiante llegue a tener la habilidad de darse cuenta de lo que aprecia, de esta forma puede actuar tomando sus propias decisiones y actuar de forma diferente ante los conflictos que se le presenten en un momento determinado; de allí que, si se tiene los valores afianzados se puede alcanzar una adecuada convivencia, puesto que tendrá una conducta productiva; ello le conlleva a interactuar con sus semejantes y accionar niveles de conductas ajustadas a las normas de convivencias establecidas en cualquier ámbito de su vida cotidiana escuela, familia y comunidad.

5. Normas de convivencia escolar

Existen muchos autores que han trabajado lo que concierne a normas. Páez (2006) define las normas de convivencia como: “Indicadores individuales que, basado en normas sociales de convivencia califican al/los individuos(s) como poseedor de un idóneo patrón de convivencia” (p.125).

Acorde a este señalamiento, las normas de convivencia son un modelo social en cuyas dimensiones se establecen los parámetros para adaptarse a un entorno determinado. En este aspecto, todo individuo forma valores que considera idóneos y apropiados y que, de una manera eficiente y eficaz lo ayuden a amoldarse y sentirse bien en un entorno. Por consiguiente, todos los planteles educativos deben construir o actualizar anualmente las normas de convivencia, pero sobre todo darlas a conocer a los docentes, estudiantes, personal administrativo, obreros, padres y representantes, así como a la comunidad en general

En esta dirección, García (2015) define los patrones o normas como “proyectos ideales de comportarse y de existir que se adecuan a las coordenadas histórico sociales y que a la vez las trasciende” (p.38). El autor enfoca la búsqueda progresiva y sistemática de lo que desea en cuanto a sus necesidades, es decir en función de lo que es y lo que quiera llegar a ser, y que le faciliten o le permita la realización de su proyecto de vida y su interacción con los demás, siendo la clave para la socialización.

MÉTODO

La investigación se ubicó en el enfoque cuantitativo el cual según Palella y Martins (2012) “requiere el uso de instrumentos de medición y comparación que proporcionan datos cuyo estudio necesita la aplicación de modelos matemáticos y estadísticos” (p.48), de esta manera este enfoque hace énfasis en la medición exacta del comportamiento de las variables de manera objetiva, explicando causas y efectos, todo ello con un fuerte apoyo en la estadística, de igual forma, el enfoque cuantitativo tiende a generalizar y normalizar los resultados.

De igual modo, el presente estudio se apoyó en el diseño de campo, porque para llevar a cabo la recolección de datos se hizo necesario que el investigador realizara la recolección de información directamente de los sujetos investigados.

El estudio se caracterizó como una investigación descriptiva, la cual para Arias (2012) “consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento” (p.24). De igual modo, se apoyó en el diseño de campo, porque para llevar a cabo la recolección de datos se hizo necesario que el investigador realizara la recolección de información directamente de los sujetos investigados. En tal sentido, la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2016) define la investigación de campo como:

El análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo (p. 18).

La población objeto de estudio para la presente investigación estuvo integrada por 25 docentes de la Escuela Estatal Hipólito Elías González, parroquia Fernández Peña, municipio Campo Elías del estado Mérida, considerándose como una muestra censal.

Se utilizó como técnica la encuesta, y como instrumento para el registro de datos se aplicó el cuestionario conformado por 30 ítems con tres alternativas de respuesta en escala de Likert: Siempre (S), Algunas Veces (A/V) y Nunca (N).

Para la validez del instrumento se aplicó la técnica del juicio de expertos y para la confiabilidad se aplicó la prueba piloto, a docentes que no formaban parte de la muestra, pero que presentaban las mismas características de los sujetos muestrales y los resultados se usaron para calcular la confiabilidad; se obtuvo como resultado 0,88 considerándose muy alta consistencia interna.

Los datos fueron sometidos a un proceso de tabulación y en el análisis se utilizó la estadística descriptiva y se trabajó con distribución de frecuencia absoluta y relativa para representar posteriormente los datos obtenidos en cuadros y gráficos.

RESULTADOS

Los datos fueron organizados de manera que facilitaran su análisis, se procedió a seleccionar tendencias, describir relaciones, determinar causas, así como efectos que permitieran llegar a conclusiones lógicas. A continuación, se presentan algunos de los resultados, los cuales se muestran en cuadros y gráficos que representan los

indicadores dimensiones y variables en estudio, con su respectivo análisis y discusión.

Cuadro 5

Distribución de Frecuencia Porcentual para el Indicador Juego

Nº	Ítem		Alternativas		
			S	A/V	N
07	Encuentra la posibilidad de aprender y la existencia de retos que motivan al juego como elemento básico de la gamificación.	F	0	0	25
		%	0	0	100
08	Establece normas en el juego a las que el estudiante debe prestar atención ante la interactividad del <i>feedback</i> .	F	0	0	0
		%	0	0	100

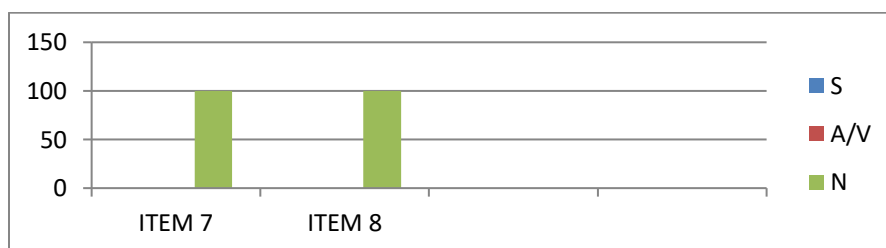


Gráfico 4. Distribución Porcentual para el indicador Juego

En cuanto a los resultados que muestran en el cuadro 5 y gráfico 4, se observa que los docentes encuestados con relación al ítem 7, manifestaron en 100% que nunca encuentra la posibilidad de aprender y la existencia de retos que motivan al juego como elemento básico de la gamificación. Igualmente, en el ítem 8, indicaron en 100% que nunca establece normas en el juego a las que el estudiante debe prestar atención ante la interactividad del *feedback*.

Cuadro 7. Distribución de Frecuencia Porcentual para el Indicador Motivación

Nº	Ítem		Alternativas		
			S	A/V	N
11	Motiva a los estudiantes a iniciar una acción manteniendo el interés con el objetivo de alcanzar una meta.	F	10	15	0
		%	40	80	0
12	Desarrolla actividades motivacionales para que el estudiante participe en el juego como base del sistema gamificador	F	0	0	25
		%	0	0	100

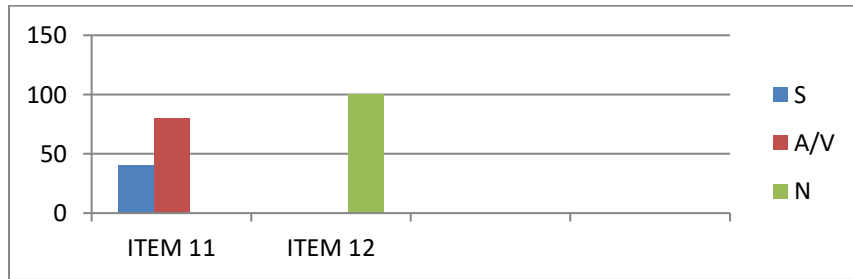


Gráfico 6. Distribución Porcentual para el Indicador Motivación

En consideración a los datos que se reflejan en el cuadro 7 y gráfico 6, se puede señalar que los docentes encuestados con relación al ítem 11, respondieron en 84.0% que algunas veces motiva a los estudiantes a iniciar una acción manteniendo el interés con el objetivo de alcanzar una meta, el 16.0% siempre. De igual manera, en el ítem 12, opinaron en 100% que nunca desarrolla actividades motivacionales para que el estudiante participe en el juego como base del sistema gamificador.

Cuadro 9

Distribución de Frecuencia Porcentual para el Indicador Mecánicas

Nº	Ítem		Alternativas		
			S	A/V	N
15	Desarrolla actividades para dar a conocer los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento.	F	0	6	19
		%	0	24	76
16	Utiliza la colaboración, competición, desafíos, recompensas, feedback o retroalimentación como técnicas mecánicas de la gamificación.	F	0	0	25
		%	0	0	100

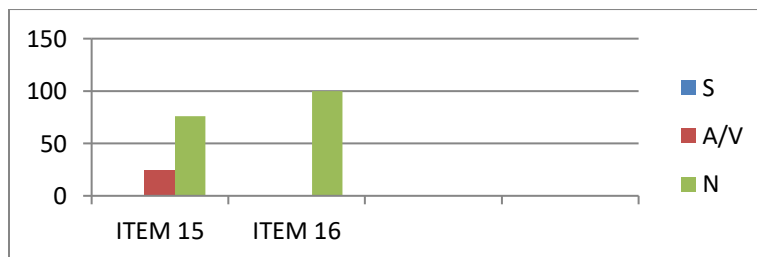


Gráfico 8. Distribución Porcentual para el Indicador Técnicas Mecánicas

Tal como se refleja en el cuadro 9 y gráfico 8, los docentes encuestados con relación al ítem 15, manifestaron en 76.0% que nunca desarrolla actividades para dar a conocer los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento, 24% respondió nunca. Por otra parte, en el ítem 16, señalaron en 100% que nunca utiliza la colaboración, competición, desafíos, recompensas, retroalimentación como técnicas mecánicas de la gamificación.

Cuadro 13

Distribución de Frecuencia Porcentual para el Indicador autocontrol

Nº	Ítem		Alternativas		
			S	A/V	N
23	Ejecuta actividades que permiten a los estudiantes desarrollarse, teniendo como objetivo final que el estudiante aprenda a ser su propio terapeuta.	F	0	0	25
		%	0	0	100
24	Implementa actividades para hacer que el estudiante asuma progresiva y gradualmente su responsabilidad en el proceso de cambio, incorporando a su repertorio conductual todo lo aprendido	F	0	5	20
		%	0	20	80

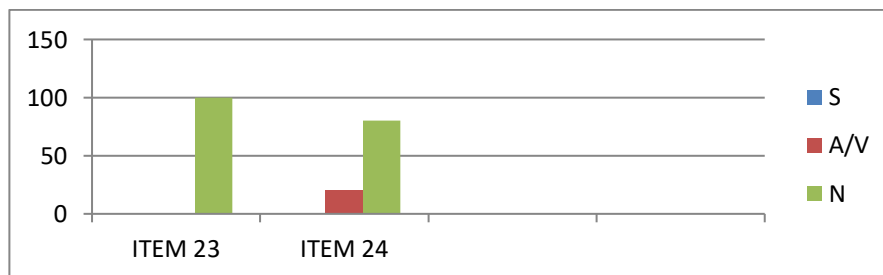


Gráfico 12 Distribución Porcentual para el Indicador autocontrol

Se observa en el cuadro 13 y gráfico 12, que los docentes encuestados con relación al ítem 23, respondieron en 56.0% que nunca ejecuta actividades que permiten a los estudiantes desarrollarse, teniendo como objetivo final que el estudiante aprenda a ser su propio terapeuta, el 32.0% algunas veces y 12.0% siempre. De igual forma, en el ítem 24, manifiestan en 68.0% que nunca implementa actividades para hacer que el estudiante asuma progresiva y gradualmente su responsabilidad en el proceso

de cambio, incorporando a su repertorio conductual todo lo aprendido, el 16.0% siempre y 16.0% algunas veces.

DISCUSIÓN

Los datos antes expresados, reflejan que la totalidad de la muestra estudiada presentan serias debilidades para introducir el juego como elemento gamificador del proceso de aprendizaje, especialmente del mejoramiento de la convivencia escolar. En este orden de ideas, cabe destacar que los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

Sin embargo, la mayoría de los docentes muestran una tendencia altamente positiva al desarrollo de actividades que permiten generar un clima de motivación para el aprendizaje escolar, no obstante, es evidente que la totalidad de la muestra encuestada tiene desconocimiento de la gamificación como estrategia metodológica para generar motivación en los escolares y para mantener un clima agradable para la convivencia.

Además, el juego coloca al centro de sus acciones la formación del pensamiento, donde se desarrolla la imaginación, lo lúdico tiene que ver con la comunicación, la sociabilidad, la afectividad, la identidad, la autonomía y creatividad que da origen al desarrollo del pensamiento, comunicación, ética, concreto y complejo. Al usar el juego como elemento gamificador de la convivencia escolar se logra una metodología activa, participativa, cooperativa y motivadora que implique al estudiante y que le proporcione un feedback continuo que le permita comprobar su avance y le anime a seguir esforzándose y aprendiendo. Esto puede lograrse por medio de la gamificación, la cual consiste en una metodología basada en el juego (desafíos, puntos, recompensas, entre otros).

Por consiguiente, un niño autónomo logra tomar sus propias decisiones, tiene capacidad de pensar por sí mismo, con sentido crítico, teniendo en cuenta muchos puntos de vista, tanto en el ámbito moral como en el intelectual. De acuerdo con lo expresado, la gamificación proporciona una gran variedad de técnicas dinámicas y mecánicas que facilitan el desarrollo de la autonomía a través del juego, por tanto, la estrategia de gamificación permiten visualizarla la autonomía como un proceso en el

que el estudiante es capaz de actuar independiente con actitud crítica considerando el punto de vista de los demás.

De igual manera, la mayoría de los docentes encuestados nunca utiliza las principales técnicas de gamificación tales como competición, colaboración, desafíos, recompensas, retroalimentación. La gamificación se basa en el análisis y estudio de los principales métodos particulares de los juegos, su perspectiva lúdica y no lúdica, la diversión y recreación del estudiante en los espacios escolares, así como en el hogar y en el contexto comunitario.

CONCLUSIONES

La gamificación es una estrategia metodológica de gran importancia para el mejoramiento de la convivencia escolar, sin embargo, los docentes no la utilizan para lograr cambios de conducta en los estudiantes que presentan conductas disruptivas, porque acostumbran usar estrategias no adecuadas para el manejo de los problemas de conducta en el aula, las cuales no solucionan la problemática de la disciplina y la violencia escolar; motivado a que los docentes desconocen los objetivos pedagógicos y educativos de la gamificación como una de las estrategias de gran importancia en el manejo de la convivencia escolar.

Es muy importante que los maestros busquen la manera de mantener a sus alumnos motivados en la escuela, ya que conseguir dicho objetivo facilitará que el aprendizaje de los niños sea mucho más completo. Además, la curiosidad y las ganas de aprender de los estudiantes aumentarán mucho si se divierten y disfrutan en clase. Por eso, el juego reúne todas las características necesarias para ser un elemento motivador muy útil en la enseñanza.

Así mismo, los docentes presentan serias debilidades para introducir el juego como elemento gamificador de la convivencia escolar, no utilizan el juego como recurso que permite al estudiante reconocer y vivenciar la belleza y estética presente en el juego como medio de aprendizaje socialización y convivencia. Sin embargo, muestran una tendencia positiva para el desarrollo de actividades que permiten generar un clima de motivación para el aprendizaje escolar, aunque muchos docentes tienen

desconocimiento de la gamificación como estrategia metodológica para generar motivación en los escolares y para mantener un clima agradable para la convivencia.

En este contexto de ideas, se encontró que los docentes no implementan actividades para poner en marcha la mecánica de juegos con el objeto de establecer la conducta de los estudiantes, tampoco utiliza las principales técnicas de gamificación tales como competición, colaboración, desafíos, recompensas, retroalimentación, ni emplean equipos, colecciones, ni gráficas sociales, entre otros componentes para la práctica de la gamificación, sin embargo, existe una tendencia medianamente positiva de recursos y herramientas para diseñar actividades que faciliten la aplicación de actividades mediante la gamificación para el mejoramiento de la convivencia escolar.

Por otra parte, el docente no promueve estrategias ni actividades grupales que fomenten en los estudiantes el uso de una buena comunicación la cual es un factor determinante para la sana convivencia escolar. Además, los docentes no están utilizando los juegos cooperativos para fortalecer la convivencia escolar, lo cual significa que no se están creando hábitos de cooperación en los estudiantes a sabiendas que la cooperación favorece la integración; cada miembro aporta al grupo sus habilidades y conocimientos. Igualmente, se evidenció que no se actualizan anualmente las normas de convivencia escolar, mucho menos son dadas a conocer a todas las personas que conviven en las instituciones.

REFERENCIAS

- Arias, F. (2012). El proyecto de investigación. Caracas: Episteme
- Gaitan V., (2013). *Gamificación en el aprendizaje divertido*. Educativa. Disponible en <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>.
- García, M. (2015). Educación y Valores. Madrid: Nacea.
- Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (2015). *Didáctica de la gamificación en la clase de español. Programa de Desarrollo Profesional*. Madrid: Edinumen.
- Ianni (2013). *La convivencia escolar: una tarea necesaria, posible y compleja*. (3ra. Edición) Argentina: Paidós.

- Kapp, K. (2012). *The Gamification of learning and Instruction*. San Francisco: John Wiley.
- Marín, I. (2013). *Gestión del Conocimiento*. Empresa Activa. <http://www.Laccei.org/LACCEcancun/Refereedpaper/Rp118pdf>.
- Páez, R. (2006) Convivencia Democrática, inclusión y cultura de paz. Lecciones de las prácticas educativas innovadora en América Latina. Salesianas Impresoras S. A.
- Pallela, S. y Martins F. (2012). Metodología de la investigación cuantitativa. Caracas: FEDUPEL.
- Parra, M. (2019). Producción Científica sobre Gamificación en Educación: un análisis cuantitativo. Revista Magisterio. Colombia: Disponible en <https://www.magisterio.com.co>.
- Peña, A. (2018). Trabajo cooperativo para la gestión de la convivencia escolar. Trabajo de grado de Maestría, no publicado. Universidad Gran Mariscal de Ayacucho. Barcelona-Venezuela.
- Thió y otros (2010). Jugando para Vivir, Viviendo para Jugar: el juego como motor de aprendizaje. Barcelona: Graó.
- Torralba, F. (2010). Inteligencia Espiritual. Barcelona. Plataforma.
- Torralba, F. (2014). Inteligencia espiritual en los niños. Segunda Edición- Barcelona. España: Plataforma.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2016). Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales. (Quinta edición). Caracas: FEDUPEL:
- Werbach, K y Hunter, L. (2012). For the win: how game thinking can revolutionize your business. Wharton: Wharton Digital Press.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing game Mechanics in Web and Mobile Apps Cambridge, MA: O'Reilly Media