



5 tips para incorporar el juego en la educación en línea

Gamificación es un enfoque que permite combinar elementos divertidos para la explicación de conceptos, perspectivas o temas específicos. Esta técnica de enseñanza se basa en la experiencia del usuario para crear sesiones más interactivas y motivadoras.

XXXX, XX de XXXX 2022. — En los últimos años, el concepto de *EdTech* se ha transformado por completo. Desde el aprendizaje interactivo basado en animaciones hasta plataformas de aprendizaje inteligentes, estudiantes y entusiastas de todas las edades han experimentado los beneficios que ofrece. Sin embargo, otra transición interesante que ha traído un cambio muy positivo a la industria *EdTech*, es la introducción de la **gamificación** o **ludificación** en los procesos de enseñanza, actualización y capacitación.

Esta metodología se basa en aplicar mecánicas pertenecientes a los juegos en una planeación cuyos objetivos no son entretener, sino impulsar el conocimiento o la productividad de una organización haciéndola más efectiva. Un ejemplo es la consultora [Deloitte](#), la cual utilizó estrategias de gamificación en sus programas de capacitación, los cuales se completaron en un 50% menos de tiempo, con los estudiantes más involucrados que nunca.

La gamificación emplea elementos del juego en un contexto no relacionado precisamente de juego. Tiene muchas ventajas sobre los enfoques de aprendizaje tradicionales, que incluyen: el incremento de interés y motivación de los alumnos o capacitados, así como la mejora de retención de conocimientos y el aumento de participación de los estudiantes a través de mecanismos sociales como insignias, puntos o tablas de clasificación. Por esta razón, la [UNICEF](#) considera el juego como una estrategia de aprendizaje esencial para el humano.

“En nuestro mundo moderno, la tecnología es naturalmente una fuerza impulsora detrás del aprendizaje y el desarrollo de planes de estudio. Para lograr mejores resultados de los alumnos, los educadores de hoy utilizan cada vez más herramientas y estrategias digitales de vanguardia en sus métodos de enseñanza. La gamificación para el aprendizaje es una de estas estrategias utilizadas cada vez más por docentes de todo el planeta. El uso de elementos gamificados puede tener un impacto positivo en el compromiso y la colaboración de los alumnos, lo que les permite aprender de manera más eficiente como resultado”, explica **Patricia Herrera, Directora de EdTech para LATAM en CYPHER LEARNING**, la plataforma de aprendizaje inteligente más completa del mundo.

Patricia Herrera, pedagoga, creadora de programas de capacitación, experta en *e-learning* y asesora de digitalización en la enseñanza en América Latina, comparte 5 tips para incorporar el juego en la **educación online**:

1. **Utilizar un sistema centralizado.** Adoptar la tecnología adecuada ayudará a potenciar nuestras sesiones de aprendizaje. Desde algo tan simple como una hoja de cálculos compartida hasta algo complejo como un sistema de gestión de aprendizaje inteligente



como una [ILP](#), los profesores necesitan una plataforma centralizada para seguir y analizar el desempeño de todos los estudiantes para proporcionar experiencias educativas más personalizadas.

2. Prueba VS. Misión. El lenguaje y la formulación pueden parecer insignificantes, pero, en realidad, son elementos muy útiles para abrir el camino a la ludificación en el salón de clases. Una prueba es algo a lo que hay que temer, una misión es algo que hay que conquistar. Los estudiantes no le tendrán miedo a una misión; les parecerá un desafío que hay que lograr.

3. Obtención de puntos, no calificaciones. Los puntos de experiencia traen consigo un giro. Pueden transformarse en calificaciones normales, para la satisfacción del sistema escolar y, al mismo tiempo, pueden incentivar la confianza en el aprendizaje y hacer que los estudiantes quieran obtener más: cuantos más puntos consigan, más chances tendrán de conquistar la misión.

4. Uso de niveles, puntos de control y otros métodos de progresión. Además de los puntos de seguimiento, los profesores pueden usar varios "puntos de control", "niveles" u otros símbolos de progresión para que los alumnos se concentren en obtener el nivel experto en el juego.

5. Crear perspectivas específicas en el aprendizaje. Este elemento del juego de rol de fantasía es un gran atractivo de los videojuegos. Permite que los estudiantes asuman diferentes roles como aprendiz, juez, diseñador, padre o médico, de esta forma conocer distintas perspectivas para poder solucionar un problema dependiendo del personaje.

La ludificación es el futuro de la innovación en la industria *EdTech*. La introducción de IA, *Big Data*, tecnología en la nube, *IoT*, aprendizaje móvil y realidad virtual tienen el potencial de enriquecer el aprendizaje gamificado. Esto fomenta los métodos de aprendizaje basados en juegos en las escuelas o empresas, para mantener a los estudiantes o capacitados interesados en el proceso de aprendizaje. Además, la gamificación aumenta las posibilidades de aplicación práctica de los conceptos educativos con una introducción más detallada a las aplicaciones de la materia en el mundo real.

La gamificación está redefiniendo el futuro del *eLearning*, un [estudio](#) descubrió que el mercado de la gamificación de la educación global valía más de \$697,26 millones de dólares en 2020 y se proyecta que alcance los \$4144,97 millones de dólares para 2027. El confinamiento actuó como un catalizador para el concepto de gamificación, ya que impulsó a todas las instituciones educativas a fomentar entornos de aprendizaje híbridos.

"Vivimos una época donde reinventarse es la única opción. En la última década, América Latina y el mundo han orientado cada vez más sus actividades a un entorno digital, donde nuevas tendencias como la gamificación pueden ser la clave de las organizaciones para elevar el ánimo e impactar en la mejora del comportamiento y la productividad", finaliza Patricia Herrera.

-oOo-



Acerca de CYPHER LEARNING

CYPHER LEARNING es una empresa con sede en San Francisco que se especializa en proporcionar plataformas de aprendizaje a organizaciones de todo el mundo. CYPHER LEARNING tiene tres productos: NEO LMS para escuelas y universidades, MATRIX LMS para empresas e INDIE LMS para emprendedores. Todos los productos son utilizados por más de 20.000 organizaciones en más de 40 idiomas y han ganado varios premios. CYPHER LEARNING es actualmente la única empresa que ofrece plataformas en los principales sectores de e-learning: académico, corporativo y empresarial.