

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

Fiesta de la Cosecha de la Salud: Gamificación en el aula

Johanna Camila Casas Cortés



UNIVERSIDAD DEL ROSARIO

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.

Fiesta de la Cosecha de la Salud: Gamificación en el aula

Johanna Camila Casas Cortés¹

Febrero de 2020

Resumen: Gamificación en el aula surge como respuesta al deseo de generar mayor motivación hacia los contenidos de la salud pública y gestión social en los estudiantes de la asignatura Desempeño del Fisioterapeuta en Promoción de la Salud y Prevención de la Enfermedad del programa de Fisioterapia de la Universidad del Rosario. Particularmente, los elementos de la gamificación fueron incorporados de manera parcial en los contenidos de la asignatura, teniendo como foco principal el tercer módulo de esta. El contexto elegido para la estrategia es la época en la que la tribu muisca habitaban la región andina colombiana. De manera general, los resultados obtenidos se vieron reflejados a corto plazo en el desarrollo de habilidades blandas como la motivación, el trabajo colaborativo, la responsabilidad, así como aspectos de adherencia (asistencia) a clase y participación de los estudiantes en las diferentes actividades mediadas por la estrategia. A mediano y largo plazo se evidenció el interés de los estudiantes por el área, tanto en el Programa Académico de Campo (PAC) de Promoción y Prevención como posteriormente en la vinculación a la línea de profundización en salud pública y gestión social. En conclusión, los estudiantes han logrado desarrollar en cada semestre actividades experienciales que permiten comprender las necesidades en salud desde el enfoque de los determinantes sociales y su posterior abordaje fisioterapéutico individual y colectivo con grupos poblacionales. Para finalizar, conviene presentar una serie de recomendaciones para la adopción de esta estrategia las cuales se resumen en el componente locativo, en tanto se requiere contar con salones que permitan el trabajo en mesas redondas, así como suficientes computadores. De manera fundamental la retroalimentación de las actividades debe ser lo más oportuna posible y merece definir en la planeación la valoración de las actividades formativas y/o sumativas. Sería útil profundizar los elementos de la percepción de los estudiantes frente a la estrategia a través de la realización de grupos focales en cada cohorte.

Palabras clave: gamificación; motivación; participación; promoción de la salud; fisioterapia.

Contexto de la intervención

La adopción de gamificación en el aula surge como resultado de la participación en la *convocatoria Transformar: Gamificación 2018-1* generada por el Centro e-learning, que en su momento hacía parte de la Dirección Académica de la Universidad del Rosario. El propósito de participar radicó en el deseo personal de formación profesoral que me permitiera adquirir elementos para la innovación y la transformación de los modelos tradicionales de la clase que venía impartiendo, puesto que era evidente que los estudiantes de la asignatura de Desempeño del Fisioterapeuta en Promoción de la Salud y Prevención de la Enfermedad de quinto semestre de Fisioterapia, bajo este modelo y dada la densidad y complejidad de los contenidos definidos necesariamente en la asignatura para el cumplimiento de los Resultados de Aprendizaje Esperados (RAE) en los estudiantes, producía

¹ *Docente Instructora de Práctica de Promoción de la Salud y Prevención de la Enfermedad del programa de Fisioterapia. Universidad del Rosario, Bogotá, Colombia. Correo: johanna.casas@urosario.edu.co

apatía frente a su formación e interés posterior en el área de salud pública y gestión social. La participación en dicha convocatoria incluía una fase de premiación a los mejores proyectos y el presentado en este reporte obtuvo el segundo puesto logrando participar en el evento del Foro Innova Cesal realizado en Barranquilla, Colombia, en el segundo periodo de 2018.

1. Descripción de la intervención

1.1. Diseño del curso:

El curso fue diseñado en el desarrollo de los talleres presenciales de Transformar liderados por el Centro E-Learning de la Universidad del Rosario, en el periodo comprendido entre marzo y mayo de 2018. Estos talleres en sus diferentes etapas (5 en total: 4 de formación y diseño y 1 de implementación periodo 2018-2) permitieron identificar de las asignaturas a cargo, la más adecuada para la gamificación. Fue así como elegí el tercer módulo de la clase de Desempeño del Fisioterapeuta en Promoción y Prevención para tal fin, a través del análisis en mapeo de los RAE, temas, contenidos, recursos, actividades formativas y actividades sumativas del modelo tradicional bajo el cual se impartía la asignatura. En este módulo puntualmente se pretendía que los estudiantes implementaran lo aprendido en los dos primeros módulos, pero esa aplicación práctica no sería viable y continuaría presentando dificultades si continuaba con la estructura delimitada por contenidos netamente teóricos. Paralelamente al iniciar el trabajo de dedicación personal establecido para cada taller, evidencié la necesidad de aproximar a los estudiantes a las raíces ancestrales del territorio que habitan, Bogotá y municipios aledaños, pues la pérdida de identidad cultural e histórica era clara en estos grupos de estudiantes.

De manera tal que los elementos de la gamificación que tomaron vida en este contexto de clase son los descritos por Escamilla J, Fuerte K, Venegas E, Fernández K (2016):

- a) Narrativa: contexto aborígen de la región andina colombiana. Se realizó la búsqueda en lengua chibcha de lo que sería para efectos del ejercicio una localidad hoy día y luego se eligieron las localidades que tuvieran raíces de nombres en esta lengua, de las cuales se presentan algunos en el listado. Así mismo se determinó
 - Localidad: denominada Zybyn
 - Fontibón: Hyntiba
 - Suba
 - Usme
 - Kennedy
 - Bosa: Ata
 - Engativá: Enga y Tiva
 - Profesora: denominada Uaja.
 - Maíz: denominada haba
- b) Libertad en elegir: los estudiantes deciden desde el principio el territorio y el curso de vida con el cual desean trabajar a lo largo del módulo.
- c) Retroalimentación: las actividades cuentan con retroalimentación virtual para cada grupo conformado.

- d) Estatus visibles: generación de insignias al finalizar las actividades de cada ofrenda. La siguiente imagen permite visualizar como están configuradas las insignias en la plataforma Mutis (instancia de la Escuela de Medicina y Ciencias de la Salud dentro del LMS-Learning Management System- de la Universidad).

Imagen 0. Ejemplo de insignia

FISIOTERAPIA EN PROMOCION Y PREVENCION_: Insignias				
Número de insignias disponibles: 1				
Imagen	Nombre ▲	Descripción	Criterio	Emitida para mi ▲ ▼
	Güecha	Guerrero muisca. Valiente y determinado, de hermosa y grande disposición y ligereza. Estas actividades que has completado son la base para conocer a los integrantes de tu sybyn y priorizar las necesidades de la población que elegiste con ellos para el desarrollo del proyecto final. ¡Estas siendo muy comprometid@ con tu población y sybyn...continúa así!!	<p>Validación de saberes.</p> <p>Los estudiantes son galardonados con esta insignia cuando han cumplido el siguiente requisito:</p> <ul style="list-style-type: none"> • TODAS de las siguientes actividades se han finalizado: <ul style="list-style-type: none"> ◦ "URL - Consolidación del Diagnóstico Comunitario_Matriz de Caracterización a editar" ◦ "Tarea - Selección de la semilla para la siembra" ◦ "Tarea - Conoce la semilla: análisis de la situación" 	

- e) Cooperación y competencia: se estableció un foro virtual con el nombre de “Feria del Trueque” como canal de comunicación oficial del entorno, área de interacción social y/o apoyo entre equipos.
- f) Progreso: la estructura general de la propuesta de gamificación responde a este elemento principalmente. Así pues, se definió la ruta en niveles, la cual está compuesta por ocho sesiones de clase, cada una de dos horas a la semana.

La propuesta resultó en cuatro niveles en los que se desarrollaría la estrategia y uno final de socialización. Estos tienen como hilo conductor la ruta de la narrativa propuesta en principio, por tanto, sus nombres hacen alusión a la ceremonia muisca **correr la tierra** la cual Freyle citado por Martínez (2008) narra como:

un evento en el que los participantes recorrían el territorio de cinco lagunas sagradas: Guatavita, Guasca (llamada de Martos en el s. XVII), Siecha, Teusacá y Ubaque. Siendo una travesía muy exigente, algunos morían al intentar alcanzar los diversos santuarios y otros sitios sagrados (entierros) que se encontraban en la ruta.

Con base en lo anterior, se determina la organización de las ocho sesiones de clase respondiendo a la metodología por niveles. Cada uno de estos niveles a su vez cuentan con una serie de actividades denominadas **Ofrendas**, a saber:

- **Presentación Fiesta de la Cosecha de la Salud y entrega de kit de siembra** (sesión 1)
- **Selección de la semilla para la siembra:** Diagnóstico comunitario a través de matrices en One Drive e infografías grupales (sesión 2 y 3)

- **Reconocimiento y alistamiento del terreno:** Georreferenciación y revisión normativa (sesión 4 y 5)
- **Siembra:** Planeación y consolidación de propuesta (sesión 6 y 7)
- **Fiesta de la Cosecha de la Salud:** socialización del proyecto por cada sybyn (sesión 8)

De igual manera, este curso al estar soportado en la plataforma virtual denominada Mutis, requería material multimedia, es decir, video de presentación y piezas gráficas, las cuales fueron elaborados en las sesiones de asesoría individual en el Multimedia Coach con los profesionales del Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Innovación-CRAI. Allí está contenido todo este material audiovisual que guía la estrategia, así como el desarrollo de las actividades realizadas por los grupos de estudiantes para cada una de las ofrendas.

1.2. Objetivos y alcances

Los objetivos y alcances trazados en el diseño del curso fueron establecidos en dos sentidos, por un lado, hacia el desarrollo de habilidades blandas y afectivas y por el otro, con el propósito de alcanzar los Resultados de Aprendizaje Esperados propios del módulo seleccionado y del curso en general.

- a) Incrementar la motivación en los estudiantes hacia el aprendizaje
- b) Lograr que los estudiantes descubran las capacidades que tienen
- c) Promover la participación de los estudiantes
- d) Favorecer la retención de los conocimientos
- e) Generar cooperación y sentido de responsabilidad
- f) Brindar un entorno de clase agradable para que los estudiantes actúen naturalmente

1.3. Aplicación en el aula

La versión piloto de la estrategia de gamificación fue aplicada en el segundo periodo académico del 2018, a los dos grupos de clase, cada uno de estos con 26 estudiantes en promedio. Para este momento se contó con un espacio previamente gestionado el cual era diferente al salón de clase tradicional pues permitía, por un lado, trabajar grupalmente en mesa redonda y por el otro, favorecía la realización de las actividades pues cada estudiante contaba con un computador con conexión a internet. La sesión final igualmente fue desarrollada en un espacio diferente, más informal, pensando en que los estudiantes se sintieran más cómodos y tranquilos.

En la primera sesión fue presentada la estrategia a través de un video y una infografía que explicaba cada uno de los niveles a seguir, se conformaron los equipos de trabajo, eligieron la sybyn y se entregó el kit de siembra. En este momento también se indicó a cada grupo crear un distintivo acorde a la localidad que tenía a cargo y a la población elegida, el cual deberían portar en adelante en cada una de las sesiones.

Ahora bien, el espacio de las seis sesiones presenciales posteriores fue resolver dudas sobre las actividades extraclase, pero aún más aprovechar el encuentro grupal para avanzar en cada una de estas. Al finalizar y entregar cada una de las actividades de las ofrendas (2 sesiones de clase por cada una) se otorgaba una insignia virtual a cada uno de los integrantes del grupo, de aquellos grupos que cumplieran con los requisitos para obtenerla. Esta iba progresando y configurando un nivel de importancia de acuerdo con el cumplimiento y los logros alcanzados por cada uno de los grupos. En estas actividades estuvo presente el elemento sorpresa del tablero de las habas doradas con lo que los grupos podían ir acumulando puntos adicionales para cualquier eventualidad que se les presentara o para usar al final por medio de un ejercicio de trueque.

Se continuó realizando la aplicación de la estrategia en los semestres posteriores hasta el día de hoy. Cabe mencionar que previamente se adoptaron algunas de las sugerencias de los estudiantes y en ese sentido han venido siendo incorporados progresivamente los ajustes resultantes en cada semestre, en definitiva, cada semestre hay algo por pulirle a la estrategia y eso nos gusta. Actualmente la estrategia se está desarrollando en articulación con otra asignatura que los estudiantes ven en el mismo semestre poniendo en evidencia tal articulación en la socialización final conjunta y con perspectivas de valoración diferentes que aportan a la formación de los estudiantes en el área. Esta socialización pasó de ser una presentación tradicional en PowerPoint a la presentación de las propuestas en una feria de proyectos sociales y empresariales creada para tal fin.

2. Métodos empleados para el seguimiento y observación del cambio

El método empleado para el seguimiento fue a través de la observación constante, dada por la dinámica en clase y la consecuente verificación de las actividades correspondientes a cada uno de los niveles (tres ofrendas). Adicionalmente, se cuenta con una serie de asesorías individuales que permiten ahondar en la particularidad de cada grupo de trabajo y transitar de cerca su proceso de aprendizaje. Las fuentes primarias de información constituidas por los estudiantes fueron determinantes en este proceso descriptivo para dar lugar al análisis de la estrategia en su globalidad. En el semestre de implementación de la prueba piloto la técnica utilizada fueron las preguntas orientadoras realizadas a los estudiantes en total tres (3). Esta información se planeó ser recopilada en registros de video de los estudiantes que voluntariamente quisieran participar en cada uno de los dos grupos. La metodología para la valoración de los resultados fue desde el análisis semántico. Así pues, las preguntas orientadoras planteadas fueron:

1. ¿La estrategia de gamificación favoreció su aprendizaje y aplicación de los contenidos vistos en los módulos 1 y 2 de la asignatura?
2. ¿La estrategia y sus diferentes recursos le generaron motivación frente a la asignatura y lo llevaron al desarrollo de habilidades blandas como: trabajo en equipo, compañerismo, responsabilidad, compromiso y tolerancia?
3. ¿Considera que se debería continuar implementando la estrategia en el curso? ¿Qué oportunidades de mejora observa frente a la misma?

Posteriormente, el seguimiento y la observación del cambio fue llevado a cabo al año siguiente (2019-2). Para esta ocasión se creó una matriz de evaluación con la orientación de un profesional experto en evaluación del CEAP, de quien pude tomar las bases teóricas para construir un cuestionario en Google Forms, que se ajustara al contexto de la estrategia y del curso. Este abarcaba ocho categorías para evaluar el ambiente de aprendizaje, representado en 10 preguntas basadas en una escala ordinal donde la calificación más alta es **“totalmente de acuerdo”** y la más baja **“totalmente en desacuerdo”**. Adicionalmente cuenta con tres preguntas abiertas para explorar la percepción de los estudiantes en una sección de recomendaciones. El link con el cuestionario fue enviado a los estudiantes de los dos grupos para que de forma voluntaria lo resolvieran.

Luego entonces, las categorías allí plasmadas son:

- Herramientas o recursos tecnológicos
- Organización del curso
- Contenido
- Actividades
- Interacción y participación
- Mecanismos de evaluación
- Ambiente de clase-gamificación y

- Aprendizaje.

Los resultados de este cuestionario fueron valorados por medio de un análisis estadístico para los criterios en mención y un análisis semántico para las tres últimas preguntas abiertas del instrumento.

En consideraciones generales, cabe mencionar que se hizo uso del formato de **autorización de uso de imagen** de la Universidad del Rosario, para que cada estudiante en la prueba piloto diligenciara sus datos y autorizara hacer uso de los registros fotográficos y de video para fines académicos.

3. Resultados

El diseño de los instrumentos de evaluación estaba orientada a la valoración de la estrategia como medio para transformar la clase, por ende, los resultados dan cuenta de esto más que de una valoración en las notas cuantitativas obtenidas. Los resultados presentados corresponden a los obtenidos en la implementación piloto y posteriormente con los ajustes resultantes de este primer ejercicio, se implementó al año la segunda evaluación.

Los resultados obtenidos en el primer momento de evaluación del curso fueron logrados a través de la percepción de los estudiantes frente a las tres preguntas orientadoras, para el cual se conduce un análisis semántico del discurso que permite conocer sus voces. Esta información se recopiló por medio de 10 registros de video de los estudiantes de los dos grupos, 4 del grupo 2 y 6 del grupo 1, quienes hacían parte de diferentes sybynes. A continuación, una serie de citas como ejemplo claro y contundente de ello:

- **Pregunta 1: ¿La estrategia de gamificación favoreció su aprendizaje y aplicación de los contenidos vistos en los módulos 1 y 2 de la asignatura?**

“Estrategia buena, logra integrar todos los conceptos vistos en el módulo 1 y 2. Los tiempos no fueron claros y no se sabía que el criterio de exponer iba. Chévere para facilitar el conocimiento” (Lucía, sybyn Usme).

“Considero que al poner en práctica todos los temas teóricos que se vieron en los dos primeros módulos interiorizamos más y aprendemos mucho mejor estos temas, entonces si considero que es pertinente” (Diego, sybyn Usme)

“Si, esta técnica fue muy buena porque al inicio del primer corte no entendía el propósito de la asignatura debido al hecho de que no conozco nada de las leyes colombianas sobre el sistema de salud entonces con esta actividad de exposición y trabajo de grupo pues me ayudó mucho para entender el propósito de la asignatura y pues mejorar mi aprendizaje” (Vicente, estudiante francés de intercambio, sybyn Santafe)

“Si, pues ya que se pudo implementar actividades y nos ayudó a ampliar el conocimiento en el momento de hacer la actividad del tercer corte y como grupo nos ayudó a llegar a un consenso, aunque a veces hubo dificultades” (Laura, sybyn Fontibón).

Si, es pertinente porque es la teoría llevada a la práctica al final del curso entonces se interioriza de una mejor manera dicha teoría por medio de esta estrategia de gamificación (Alejandro, sybyn Usme)

- **Pregunta 2: ¿La estrategia y sus diferentes recursos le generaron motivación frente a la asignatura y lo llevaron al desarrollo de habilidades blandas como: trabajo en equipo, compañerismo, responsabilidad, compromiso y tolerancia?**

“El retomar a los indígenas permitió que se tuviera reminiscencias de los orígenes. Nos logró unir individualmente a las sybynes como grupalmente a todos. En mi grupo hubo problemas al principio, con los integrantes, pero logró resolverse con comunicación y

paciencia. Pero me parece que eso si nos ayudó a afianzar la confianza entre los participantes de la sybyn como con las coevaluaciones de los otros participantes. Entonces me parece una estrategia muy buena que ayuda a que nosotros nos motivemos en la asignatura” (Lucía)

“Si, debido a que es una forma de trabajo diferente ya que primero no se trata como de un trabajo sino como una dinámica completamente diferente y lo que consta con esto es que nosotros interiorizamos los temas y de forma lúdica y de forma dinámica tratemos de realizar los proyectos que tenemos” (Diego)

“Si porque es un trabajo en donde surgen muchas opiniones de diferentes compañeras entonces tenemos que ser tolerantes la una con la otra y llegar a un punto en común pues para tener la mejor atención en la comunidad. También fue interesante por el hecho de que era una estrategia innovadora al usar estrategias como que fuera de una tribu indígena, el vestuario, el panorama de la localidad (Valentina, sybyn Bosa).

“Si, el trabajo en grupo fue muy rico, con el compañerismo nos permitimos trabajar pues mejor y profundizar el tema que nos tocó y fue un trabajo muy chévere muy interesante” (Vicente).

“Pues sí, en las diferentes actividades que hicimos en el semestre hubo compañerismo, nos ayudó a unirnos más como grupo en donde llegamos a un acuerdo en cada una de las propuestas que teníamos en cada una de las actividades, en algunos momentos tuvimos deficiencias ya que no nos poníamos de acuerdo, pero pues si se trataba de llegar a un consenso” (Laura)

“Si, genera una motivación ya que es un planteamiento diferente de esta manera uno no trabaja por una nota sino uno trabaja en si por realizar el trabajo y por la satisfacción del premio en este caso y si me parece que este tipo de actividades contribuyen al aprendizaje y al desarrollo de la actividad” (Alejandro).

La pregunta final deja entrever los aspectos que dificultaron la adaptación de los estudiantes a la estrategia. En resumen, hacen referencia a los cortos tiempos para la realización de las diversas actividades, la falta de claridad de algunos de los criterios a evaluar en las actividades de las ofrendas y el funcionamiento en general del sistema de recompensas.

- **Pregunta 3: ¿Considera que se debería continuar implementando la estrategia en el curso? ¿Qué oportunidades de mejora observa frente a la misma?**

“Si me parece que es una estrategia que se debería seguir implementando pues es una estrategia que motiva. Me parece que le falta muchos ajustes de tiempo, de estructura para que sea una estrategia realmente motivadora y para que los estudiantes estemos mucho más involucrados. Por ejemplo, siento que a veces se nos acumulaban mucho las tareas y la carga académica era mucha, entonces corríamos con las entregas y con las presentaciones, también como que no era muy claro que debía ir en la presentación, como se debería hacer entonces eso causó un poquito de controversia en todos, pero me parece que la estrategia es muy buena y tiene mucha potencialidad de ser una estrategia gamificadora para los futuros cursos de PyP” (Lucía)

“Considero que sí, aunque debe haber un poco más de explicación digamos en el tema de las habas doradas o de los premios ya que pues suena muy interesante y se ve muy interesante, pero en ocasiones no se entiende, no se comprende que son, que significan o a que conllevan y también considero de que el sitio de la presentación debe ser un lugar pertinente en el cual podamos desarrollar de manera continua las presentaciones” (Diego).

“Fue una estrategia interesante pero la carga académica fue demasiado fuerte porque tuvimos muy poco tiempo para abarcar todos estos temas y realmente creo que deberíamos implementar en esta materia más tiempo para nosotros basarnos específicamente en lo que queremos abordar en la comunidad y no recargarnos hasta el último momento para abordar esas estrategias” (Valentina)

“Creo que esta técnica es muy buena, pero siento que nos faltaba tiempo, creo que sería más interesante implementar este trabajo desde primer corte y así pues empezamos poco a poco adelantando este trabajo y profundizamos ese tema” (Vicente)

“Si se debiese seguir implementando ya que nos hace crecer a cada uno como fisioterapeutas, ya que esto nos va a ayudar a nuestro rol y a nuestra vida profesional” (Laura)

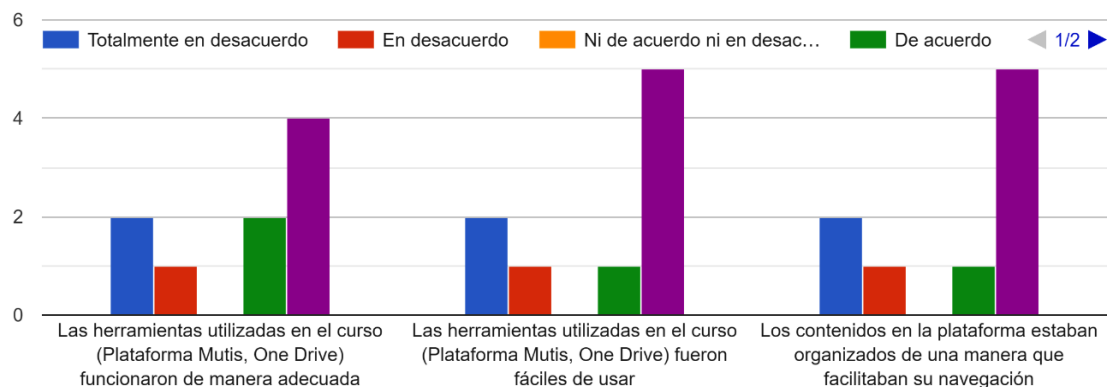
“Si me parece pertinente que lo sigan implementando, pienso que es un buen recurso, pero si hago la observación que a muchos de nosotros no nos llegaban o por lo menos no me llegaron las habas doradas entonces como que hay una confusión al momento de enviarlas o de que lleguen a su destino por último el sitio de presentación del proyecto final también debería adecuarse de una mejor manera y con unos tiempos más pertinentes” (Alejandro)

El segundo momento de valoración del curso, cohorte de estudiantes del 2019-2, fue llevado a cabo a través de la aplicación de los cuestionarios, los cuales fueron resueltos por 9 estudiantes quienes voluntariamente desde cada curso así lo decidieron. El análisis estadístico por cada una de las categorías logra evidenciar la percepción de los estudiantes en torno a los criterios que estas categorías macro pretenden explorar. Para efectos del análisis estadístico de las categorías y sus criterios, se presenta a continuación la gráfica obtenida en cada una de estas y su descripción, donde principalmente se hará referencia a los resultados más altos en la escala **totalmente de acuerdo** y los más bajos en la escala **totalmente en desacuerdo**.

- Herramientas tecnológicas

De los 9 estudiantes en total, en el primer criterio 4 estudiantes refieren estar totalmente de acuerdo (barra en morado), para el segundo y el tercer criterio 5 están totalmente de acuerdo. En cada uno de estos criterios 1 respuesta fue en desacuerdo.

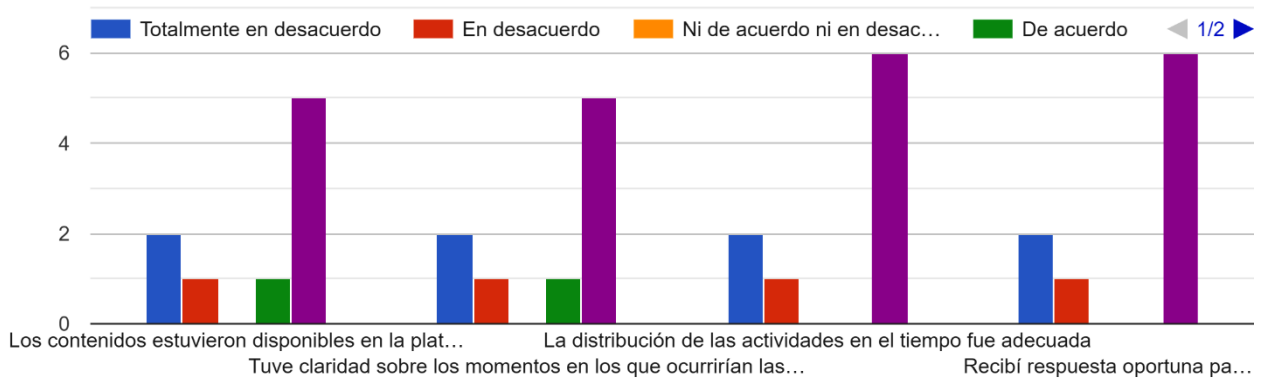
1. Herramientas tecnológicas



- Organización del módulo

En esta pregunta, del total de respuestas dadas por los estudiantes, en el primer y segundo criterio 5 estuvieron totalmente de acuerdo y 2 totalmente en desacuerdo, en el tercer y cuarto criterios 6 estuvieron totalmente de acuerdo y 2 totalmente en desacuerdo.

2. Organización del módulo

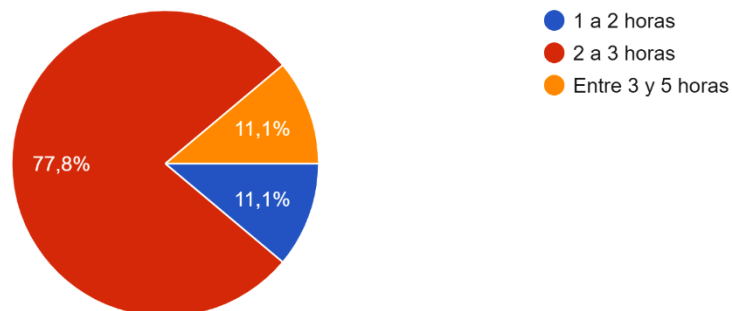


- Horas de dedicación extraclase

La siguiente gráfica muestra que el 77,8% (n=7) de los estudiantes que resolvieron la encuesta, invierte entre 2 y 3 horas a la semana de dedicación para actividades extraclase, lo cual se encuentra dentro de lo declarado en la guía de asignatura, es decir, 4 horas de trabajo autónomo por las 2 horas de trabajo en clase. Las dos siguientes opciones presentan una valoración semejante representada en un 11,1%, es decir la percepción de 1 estudiante para cada una.

3. En promedio ¿Cuántas horas por semana tuvo que dedicar a las actividades desarrolladas fuera de clase? Seleccione una opción.

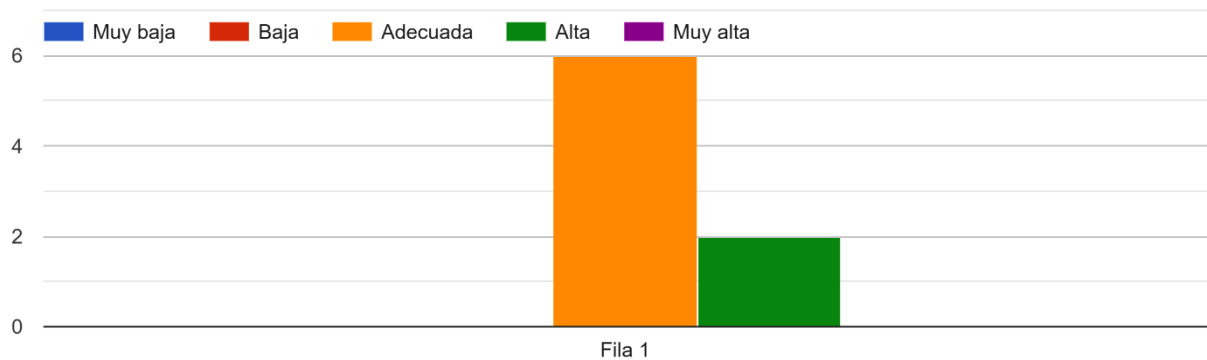
9 respuestas



- Actividades

En esta gráfica se evidencia que 6 de los estudiantes perciben la carga académica a través de las actividades designadas como adecuada, 2 estudiantes consideran que es alta y 1 estudiante no respondió la pregunta.

4. Teniendo en cuenta las características del módulo, ¿cómo considera la carga académica que tuvo que asumir durante el desarrollo de las actividades propuestas?



- Contenidos

La gráfica representa los criterios relacionados con los contenidos, en la que para el primero y segundo de estos 6 estudiantes están totalmente de acuerdo y 1 totalmente en desacuerdo, en el tercero 7 estudiantes están totalmente de acuerdo y 1 totalmente en desacuerdo. En los criterios cuatro, cinco y seis, 6 estudiantes están totalmente de acuerdo y 1 totalmente en desacuerdo. Particularmente el criterio seis tuvo una respuesta de ni de acuerdo ni en desacuerdo.

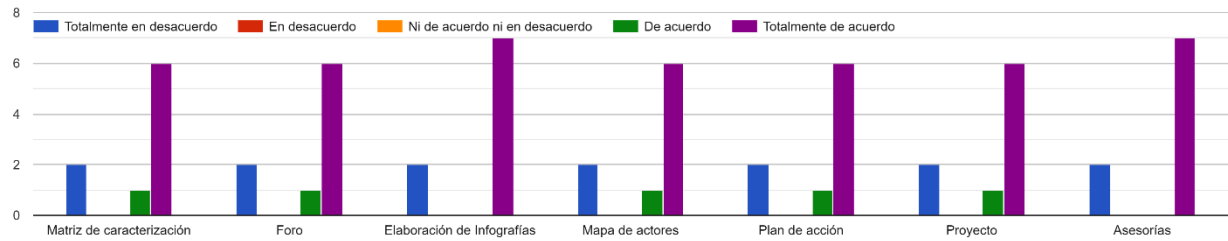
5. Contenidos



- Actividades

En la gráfica los criterios uno, dos, cuatro, cinco y seis presentaron respuestas de 6 estudiantes totalmente de acuerdo y 2 totalmente en desacuerdo. Para los criterios tres y siete las respuestas son 7 estudiantes totalmente de acuerdo y 2 totalmente en desacuerdo.

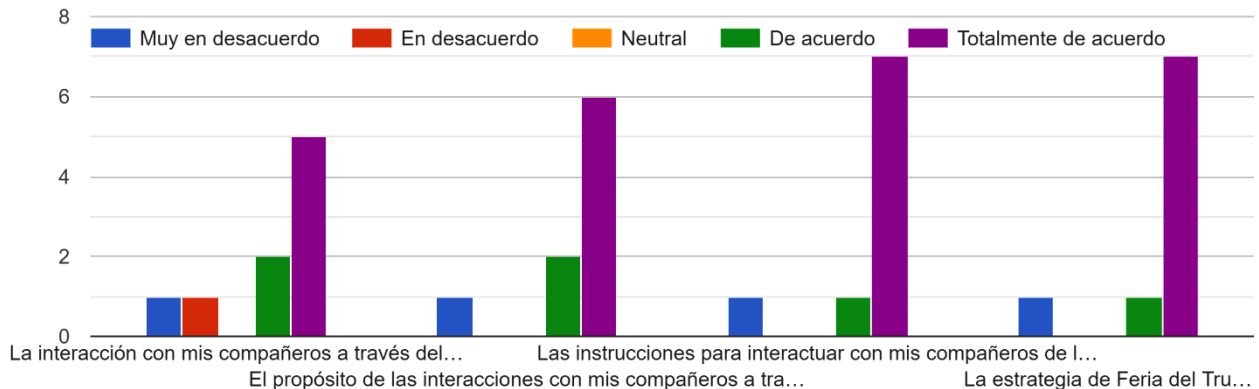
6. Actividades



- Interacción y participación

En la gráfica el primer criterio es valorado por 5 estudiantes como totalmente de acuerdo y 1 muy en desacuerdo, el segundo de estos con 6 estudiantes totalmente de acuerdo y 1 estudiante muy en desacuerdo, para los criterios tres y cuatro, 7 estudiantes están totalmente de acuerdo y 1 muy en desacuerdo.

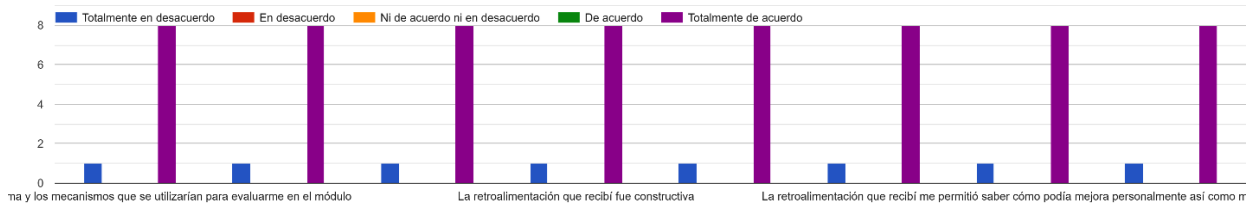
7. Interacción y participación



- Mecanismos de evaluación

Para los ocho criterios de esta categoría la valoración de los estudiantes fue 8 totalmente de acuerdo y 1 totalmente en desacuerdo.

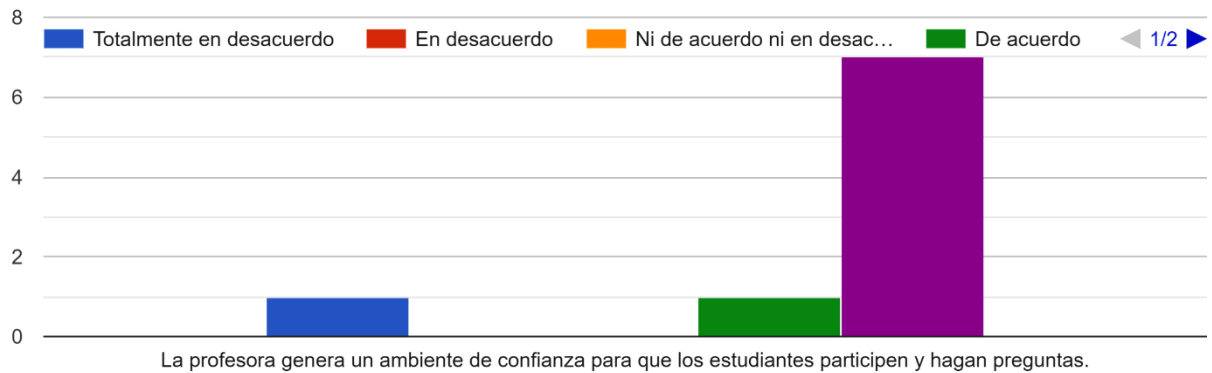
8. Mecanismos de evaluación



- Ambiente de la clase

En la gráfica se evidencia que para el único criterio de esta categoría la valoración de los estudiantes es de 7 totalmente de acuerdo y 1 totalmente en desacuerdo.

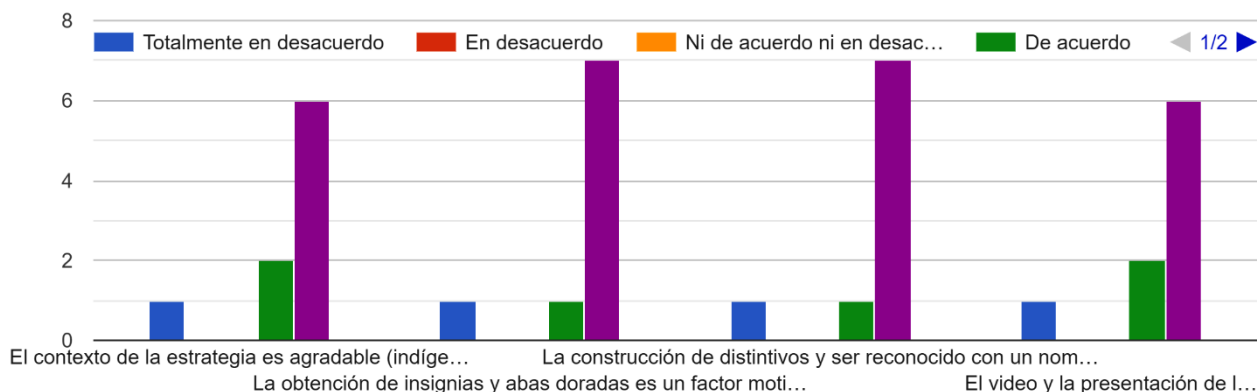
9. Ambiente de la clase



- Componentes de gamificación

El primero y segundo criterio representado en la gráfica fue valorado por 6 estudiantes como totalmente de acuerdo y 1 en desacuerdo, los criterios tres y cuatro tuvieron calificación de 7 estudiantes totalmente de acuerdo y 1 totalmente en desacuerdo.

10. Componentes gamificación



En lo relacionado con la respuesta a las tres preguntas abiertas, el cuestionario arrojó los siguientes resultados, que al igual que en los resultados de la valoración de la aplicación piloto, permite entender desde la voz de los actores la experiencia vivida con la estrategia de gamificación. Las preguntas son las desarrolladas a continuación:

Pregunta 1: De las actividades desarrolladas durante el módulo ¿Cuáles han resultado más interesantes? Explique por qué. (pregunta 11 en el cuestionario)

Para esta pregunta se obtuvieron 8 respuestas anónimas de los-as estudiantes.

“Todas las actividades nos ayudan a mejorar, las exposiciones son una buena herramienta para contextualizar ya que se caracteriza la población, se conocen los actores y demás estructuras importantes”.

“Me pareció importante todo el tema de presentación porque es una forma para adquirir conocimiento de maneras didácticas y diferentes, además podremos aprender más de nuestro territorio”

“Me parece que todas las actividades que se desarrollaron durante el módulo fueron oportunas para poder realizar un excelente trabajo final y de esta manera también enriquecer nuestro proceso de formación, tanto para la práctica de promoción y prevención, como para nuestra vida profesional como futuros fisioterapeutas”.

“Realizar el chequeo de diferentes tipos de fuentes para determinar los actores que actúan en los contextos fue muy interesante, pues me proporcionó herramientas útiles para conocer la población que quería conocer”.

“El desarrollo de la matriz porque permite tener una perspectiva de las necesidades de la población”

“La actividad del foro feria de truque fue una actividad muy interesante porque nos deja ver que los estudiantes podemos entendernos entre sí y que podemos trabajar correctamente para que otros se vean beneficiados con nuestro trabajo”

“Todas”

“La elaboración de la matriz de acciones”

Pregunta 2: ¿Qué ventajas y desventajas considera que tiene la estrategia de gamificación?
(pregunta 12 en el cuestionario)

Para esta pregunta se cuenta con 6 respuestas de las/os 9 estudiantes que respondieron.

“Desventajas: se necesita tener actualizada la información. Ventajas: es una manera útil para poder caracterizar a la población”

“Las ventajas de la gamificación era que nos motiva a realizar con anterioridad las actividades de las que debíamos hacer entrega y también de esta forma nos permitió que al realizar fuera más emotivo”

“Es una manera sencilla para comprender las temáticas y además trabajar en equipo”

“La estrategia de insignias y habas es bastante adecuada porque motiva a los estudiantes a trabajar de mejor manera”

“Que se puede ver con claridad el desempeño de cada actividad y si funciona en verdad”.

“Deja un aprendizaje claro y es propicio para dar la asociación de conceptos”

Pregunta 3: Si tiene comentarios o recomendaciones que permitan mejorar el diseño del módulo, por favor escríbalas a continuación. (pregunta 13 en el cuestionario)

Se cuenta con 2 respuestas para esta pregunta del total de participantes en el cuestionario.

“Ninguno”

“Ninguna, es un método muy interesante para el aprendizaje”

En resumen, los resultados reflejan una baja participación de los estudiantes al momento de valorar el curso, lo cual representa una oportunidad de mejora en la aplicación de los instrumentos. No obstante, contar con la percepción de los estudiantes ha sentado la base para los ajustes en términos de definir los términos de referencia con precisión y realizar una entrega oportuna de los mismos. Priorizar las actividades a desarrollar por los estudiantes en cada una de las ofrendas, retroalimentación oportuna de las mismas y consecuentemente mejorar el sistema de recompensas y estatus virtuales (insignias).

4. Discusión o análisis

Transformar la enseñanza en un sistema educativo tradicional representa un reto para los docentes y estudiantes. Sin embargo, hoy día son cada vez más los escenarios con propuestas para trascender e innovar las formas de enseñanza-aprendizaje a las que le apuesta el país y en este caso particular la Universidad del Rosario. En este escenario local es de exaltar las iniciativas de formación que pretenden transformar la práctica docente, pues motivan y conducen a resignificar este proceso en la era digital y de la globalización, en la que nuestros estudiantes nacen y viven e inevitablemente estamos inmersos.

Ahora bien, es el momento de abordar aspectos que este año y medio de implementación de la estrategia me ha dejado para la reflexión. En este orden de ideas, empezaré por mencionar que el diseño e implementación de la estrategia de gamificación en el aula expuesta a lo largo de este texto determina un punto de partida en lo que venía siendo y es actualmente la asignatura de Desempeño del Fisioterapeuta en Promoción de la salud y Prevención de la enfermedad. Esta propuesta es efectivamente innovadora pues invita a los estudiantes a ser co-creadores de las formas en las que pueden **aprender mejor**, como bien lo refleja la narración de las experiencias vividas por cada grupo en los diferentes momentos de implementación. Logra que los estudiantes comprendan y retengan temas que en teoría parecieran ser complejos de abordar y eventualmente aplicar al brindar la posibilidad de que cada uno descubra las potencialidades que tiene para aportar al trabajo en equipo. Este trabajo en equipo permite escuchar al otro desde su percepción y de manera conjunta tomar decisiones que benefician a todos, pues hay un propósito mayor que lleva a la agencia de los estudiantes y está representado en el sistema de recompensas y superación de

niveles. El lenguaje establecido en el contexto de la narrativa es otro componente facilitador del proceso pues define una forma de comunicación propia de la clase y que al final de cuentas engancha al estudiante en la dinámica propuesta.

Esta estrategia si bien es efectivamente innovadora, al finalizar cada semestre deja como resultados una serie de ajustes que a bien son tomados como lecciones aprendidas las cuales por fortuna cada vez son en menor cantidad y menos profundas desde una lógica de estructura. Estas se recogen en aspectos tales como: i) al momento de presentar la estrategia a los estudiantes se debe dejar claro que, si bien se llama gamificación, no es la implementación de un videojuego sino que han sido tomados una serie de elementos específicos del juego y las tecnologías para efectos de la estrategia, ii) respecto a los tiempos para el desarrollo (número de sesiones), es conveniente presentarla alrededor de la sexta semana de inicio de clases para que vaya siendo desarrollada paralelamente con los contenidos teóricos, iii) plantear un número de actividades que sean realizables en tiempo considerable dentro y fuera de clase por los estudiantes y a su vez favorezcan la retroalimentación oportuna por parte del docente, iv) para el momento de valoración del escenario de aprendizaje por los estudiantes al finalizar el curso, vincular el acceso de las sybynes a los términos de referencia del último nivel con el diligenciamiento del cuestionario diseñado para tal fin, pues de otra manera, es un número de estudiantes escasamente significativo quienes lo hacen de manera voluntaria; así mismo ajustar en el diseño del cuestionario la obligatoriedad de respuesta en todas las preguntas y ahondar a través de un grupo focal con los estudiantes que tengan una percepción de desacuerdo con la estrategia, para efectos de conocer en detalle lo que está generando esta percepción y de manera precisa realizar los ajustes necesarios o explicar a los estudiantes aspectos a mayor profundidad.

En cuanto a los factores que contribuyeron al logro de los resultados están determinados en primer lugar por el componente actitudinal puesto en la estrategia, desde su diseño hasta su seguimiento. Es aquí donde la motivación intrínseca del docente logra conectarse en gran medida con el componente emocional de los estudiantes y conducirlos a este mismo estado. En este punto ya hay mucho terreno ganado y grandes cosas se pueden alcanzar. En segundo lugar, se encuentra el hecho de haber tenido la oportunidad de recibir formación específica en el tema a través del curso ***Transformar: Tecnología y didáctica en el aula a través de la gamificación***, impartido por el Centro e-learning, así como la orientación y acompañamiento del CEAP y el CRAI con el servicio de multimedia coach. Cabe aclarar que no significa que si no se cuenta con estos apoyos no se pueda llevar a cabo una didáctica semejante, pero para mi caso en particular valoro el haber tenido esa fortuna. Para cerrar este aspecto, merece la pena destacar la apertura de las directivas del programa de Fisioterapia en el sentido de permitir transformar la dinámica de la asignatura.

Por último, es importante reconocer las limitaciones de la estrategia, las cuales están relacionadas con la escasa rigurosidad para evaluar el cumplimiento de los objetivos, pues desde el diseño no fue estructurada con precisión y su efecto se ha visto reflejado en la dificultad para realizar el seguimiento posterior semestre a semestre. Hubiera sido ideal tener más acompañamiento en la definición de este componente esencial de la estrategia. Adicionalmente, de manera global no es posible comparar si la estrategia de gamificación favorece los resultados del proceso de aprendizaje de los estudiantes en términos de las notas cuantitativas puesto que, por un lado, todos los grupos son sujeto de implementación, en el que un estudio de casos y controles no es viable. De otro lado, al no tener disponibles las notas de las cohortes desde 2018-1 hacia atrás, un ejercicio de análisis retrospectivo constituye también una dificultad. En la implementación, el espacio diseñado para la interacción social de las sybynes con propósitos de cooperación entre equipos fue mínimamente empleado, aspecto que habrá que promover en semestres futuros. En términos locativos, el ideal de contar con espacios en mesa redonda fue logrado eventualmente, pues es complicado contar con la disponibilidad de estos espacios en todas las sesiones, sin embargo, se pueden hacer cosas como dar prioridad en la asignación de salones a aquellas asignaturas que cuentan con dinámicas transformadas.

Material multimedia:

Video de bienvenida: <https://youtu.be/01M-2azn4fc>

Material fotográfico sesión 8 y video de entrevista a cohorte piloto (2018-2): https://uredu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/rafael_valenzuela_urosario_edu_co/ElbiUaSoAiBBjXyHHbPYqgBqBJT0p7YmsH87dena8StVg?e=4BoCD8

Cuestionario para evaluación del diseño del curso (cohorte 2019-2): <https://forms.gle/WdrqwrpU8Co5LiT58>

Presentación global de la estrategia: <https://view.genial.ly/5d964120e359290bfd4d153/presentation-ponencia-gamificacion>

Referencias:

Escamilla J, Fuerte K, Venegas E, Fernández K, et al. (2016). Gamificación. En *Observatorio de Innovación Educativa*. Recuperado de <http://goo.gl/M8Fzsh>

Martinez. (2008). Reviven ceremonia muisca de “correr la tierra” en Guasca, Cundinamarca. Cuando el patrimonio cultural, arqueológico y natural son uno solo. Recuperado de Rupestreweb website: <http://www.rupestreweb.info/correrlatierra.html>