

El uso de la gamificación como metodología en una institución de educación superior de enfermería.

The use of gamification as a methodology in a higher nursing education institution.

 **Miranda de Escurra, Nilda María** ¹
 **Escurra Martínez, Miguel Ángel** ²

1. Universidad Nacional de Asunción. Facultad de Enfermería y Obstetricia.
2. Universidad Nacional de Asunción. Facultad de Enfermería y Obstetricia.

RESUMEN

El presente estudio investiga el uso de la gamificación como metodología educativa en una institución de educación superior de enfermería. A través de un enfoque cualitativo y un diseño fenomenológico, se analizan las percepciones y experiencias de los estudiantes en relación con esta estrategia. La investigación es documental ya que permite la interpretación de documentos nuevos en los cuales es posible describir, explicar, analizar, comparar, criticar entre otras actividades intelectuales, el tema de la investigación abordada mediante el análisis de fuentes de información publicadas. Para el procesamiento de datos se utilizó la lista de cotejo, la misma se realizó de forma manual. Los mismos fueron recolectados, clasificados, sistematizados, tabulados y analizados cualitativamente. La población estuvo conformada por 80 fuentes relacionadas a la gamificación en los diversos niveles de la educación, la muestra fue conformada por 34 fuentes, por lo que la unidad de análisis fue la publicación de artículos científicos relacionados a la gamificación en la educación. La gamificación se ha implementado para mejorar la motivación y participación de los alumnos, facilitando un aprendizaje más significativo y colaborativo. Los resultados indican que la incorporación de elementos lúdicos en el proceso educativo no solo incrementa el compromiso de los estudiantes, sino que también promueve el trabajo en equipo y la adquisición de conocimientos de manera efectiva. Este enfoque innovador se presenta como una alternativa valiosa para enriquecer la formación académica en el ámbito de la enfermería.

Palabras clave: GAMIFICACIÓN, METODOLOGÍA, INSTITUCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE ENFERMERÍA.

Cómo referenciar este artículo/
How to reference this article

Miranda de Escurra, N., Escurra Martínez, M. El uso de la gamificación como metodología en una institución de educación superior de enfermería. Rev. Cien. Humanidades 2024; 3(1): 64-80.

ABSTRACT

This study investigates the use of gamification as an educational methodology in a higher education nursing institution. Through a qualitative approach and a phenomenological design, the perceptions and experiences of students regarding this strategy are analyzed. The research is documentary by reviewing the evidence using checklists. Gamification has been implemented to enhance student motivation and participation, facilitating a more meaningful and collaborative learning experience. The results indicate that the incorporation of playful elements into the educational process not only increases student engagement but also promotes teamwork and effective knowledge acquisition. This innovative approach is presented as a valuable alternative to enrich academic training in the field of nursing.

Fecha de recepción: 30 de octubre del 2024. Fecha de aceptación: 2 de diciembre del 2024

*Autor de correspondencia: **Miranda de Escurra, Nilda María.** email: nmmiranda@fanob.una.py

 Este es un artículo fue publicado en acceso abierto, bajo licencia de Creative Commons Attribution – Non Commercial (BY-NC) 4.0 Internacional.

ÑEMOMBYKY

Ko atyha ohechauka gamificación mba'éichapa ikatu ojeporu tembiapo educativo rehegua peteñ institución de educación superior de enfermería-pe. Ojehecha peteñ enfoque qualitativo ha diseño fenomenológico rupive, umi estudiante rembiapo ha experiencia rehegua oñangarekohápe ko estrategia. Ko investigación ha'e documental ohesa'ÿijóvo umi prueba oiporúvo lista de comprobación. Gamificación ojehechauka ikatuha omombarete estudiante rembiapo ha participación, omombaretehápe peteñ aprendizaje más significativo ha colaborativo. Umi resultado hechauka gamificación ojeporúva tembiapo educativo-pe ndaha'ei oikotevëha estudiante rembiapo, añetehápe omombarete avei tembiapo ha conocimiento akârapu'ã. Ko enfoque innovador ohechauka peteñ alternativa iñimportanteha omombarete hágua tembiapo académico-pe área de enfermería-pe.

Ñe'ëñemi renda: GAMIFICACIÓN, TEKO ÑEMOAMBUE, MBO'EHAO GUASU ÑEMOARANDURÁ HESEGUA ENFERMERÍAPE

INTRODUCCIÓN

El uso de las tecnologías móviles se ha incrementado en la última década en América Latina, transformando así la interacción entre los docentes y los estudiantes. (Malmierca & Infante. 2023). La gamificación es una de las denominadas Tecnologías de la Información y Comunicación que ha surgido en los últimos años. La gamificación tiene un papel relevante en el sistema educativo, ya que puede ayudar a motivar al alumnado.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que consiste en utilizar mecánicas de juego para influir y motivar a las personas con el fin de lograr objetivos de construcción, aprendizaje o conductuales (García-Casaus et al. 2021). Se trata, por tanto, de una estrategia para mejorar la formación del alumnado o del desempeño de una actividad y está basada en juegos en contextos no lúdicos en la aplicación de técnicas propias, el uso de mecánicas, la aplicación de dinámicas y en la aplicación

de elementos. Se trata de una técnica de aprendizaje de reciente creación. Con el auge de los juegos informáticos y la implicación del alumnado para alcanzar determinados logros, se fue evidenciando que podría trasladarse al contexto educativo y utilizarse en las aulas para mejorar los ambientes de aprendizaje. Dependiendo de los rasgos del juego que se pretenda adaptar al aula, la gamificación educativa se ha conceptualizado de diferentes maneras: modelos de enseñanza, estrategia didáctica y modelo de motivación. (García-Casaus et al. 2021)

Por lo precedentemente expuesto, se abordó el estudio del problema cuya pregunta central es *¿Cómo contribuye el uso de la gamificación como metodología en una institución de educación superior de enfermería, en el año 2024?*

Las preguntas específicas son: *¿Cuáles son los beneficios específicos de la gamificación en la educación superior de enfermería? ¿Qué ejemplos de mecánicas de*

juego se pueden aplicar en el aula? y ¿Cómo se ha evidenciado la efectividad de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes?

El objetivo general es: Analizar la contribución del uso de la gamificación como metodología en una institución de educación superior de enfermería durante el año 2024.

Los objetivos específicos son: Identificar los beneficios específicos de la gamificación en la educación superior de enfermería, explorar ejemplos de mecánicas de juego que se pueden aplicar en el aula de enfermería, y, examinar la efectividad de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes de enfermería, a través de evidencia documentada.

METODOLOGIA

La investigación corresponde a un estudio cualitativo, de nivel descriptivo, de diseño no experimental. El enfoque cualitativo empleó el diseño fenomenológico. Es un estudio que trata de comprender los discernimientos de los autores, perspectivas e interpretaciones sobre el empleo de la gamificación en una institución de educación superior de licenciatura en enfermería. (Hernández Sampieri et al., 2010)

La población estuvo conformada por 80 fuentes relacionadas a la gamificación en los diversos niveles de la educación, la muestra fue conformada por 34 fuentes, por lo que la unidad de análisis fue la publicación de

artículos científicos relacionados a la gamificación en la educación.

La presente investigación es documental ya que permite la interpretación de documentos nuevos en los cuales es posible describir, explicar, analizar, comparar, criticar entre otras actividades intelectuales, el tema de la investigación abordada mediante el análisis de fuentes de información publicadas. Para el procesamiento de datos para la investigación documental se utilizó la lista de cotejo, la misma se realizó de forma manual. Los datos fueron recolectados, clasificados, sistematizados, tabulados y analizados cualitativamente.

Las variables de la investigación son: el uso de la gamificación como metodología y una institución de educación superior de enfermería.

Esta investigación es relevante porque contribuye a ampliar el conocimiento teórico sobre enfoques innovadores en la educación, ofreciendo una alternativa lúdica y participativa para el aprendizaje. A nivel práctico, la gamificación puede mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes, lo que podría traducirse en un mejor rendimiento académico y en el desarrollo de competencias críticas en el campo de la enfermería. Desde una perspectiva metodológica, este estudio proporciona un modelo replicable de implementación de gamificación en contextos educativos de salud, lo que podría beneficiar a otras instituciones que busquen mejorar sus procesos formativos.

RESULTADOS

Fundamentos teóricos de la gamificación

Dentro de los fundamentos que seguirán esta propuesta de investigación, se fundamenta principalmente en la teoría de la gamificación. El concepto de gamificación surge en los últimos años ligado al concepto de juego, diseño de juegos y diseño de entornos constructivistas que incorporan elementos propios de los juegos, se entiende por juego cualquier actividad que presenta una serie de características, tales como: diversión, anteposición del medio sobre el fin. De tal forma que la gamificación en la educación es la introducción de mecánicas, dinámicas o diseños propios del juego, en un marco o una actividad no lúdica con el objetivo de potenciar determinados comportamientos de los estudiantes. (García-Casaus et al.2021)

Resalta que: Se potencia la motivación, se viven experiencias emocionantes y encadenadas, se consiguen retos, se superan niveles, se mejoran habilidades y competencias, se da una retroalimentación inmediata, se actúa con un contexto de inmersión e interactividad al máximo. Es “ludificado”, lo que le da atractivo para realizar repetidamente la tarea. Gamificar significa llevar estos elementos a cualquier ambiente o contexto que no sea propiamente lúdico. La gamificación en la enseñanza, que es donde se aplicará nuestra propuesta, implica introducir mecánicas de juego para mejorar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y, en definitiva, obtener un rendimiento del alumnado. El

juego tiene un sinfín de beneficios tanto cognitivos como afectivos y sociales; significa un proceso de aprendizaje espontáneo que abarca tanto la acción como la reflexión. Es definido como fuente de desarrollo emocional y social del individuo. Como estrategia pedagógica, ha sido usado a lo largo de la historia en procesos de enseñanza-aprendizaje; no obstante, se cuestiona para la educación actual debido al compromiso que se genera en el proceso de cambio de paradigma de la enseñanza. (Flores Sarmiento, 2024)

Teorías del aprendizaje aplicadas a la gamificación

El plan de estudios de la carrera de licenciatura en Enfermería de las instituciones propone el desarrollo de habilidades y competencias mediante la utilización de metodologías de enseñanza activas. (Buenaño-Barreno et al.2021)

El objetivo de esta carrera es formar profesionales éticos, autónomos, críticos, reflexivos y solidarios, con fuerte conciencia social y sentido de independencia que le permita un desempeño profesional flexible con capacidad de resolución de problemas. Por ello, en vistas a diseñar una estrategia de aprendizaje para una subjetividad particular capaz de realizar tales adquisiciones conceptuales y habilidades citadas en tareas de mayor complejidad, se eligieron para el abordaje del caso las siguientes teorías del aprendizaje: Teoría Cognitivo-Social, ya que si bien la Enfermería la considera una ciencia lógico-deductiva, el marco elaborado sobre el caso

y la acción del profesional dentro y fuera del caso se sostiene sobre una ciencia psicosocial; Teoría de Aprendizaje Auto-Regulado, ya que el aprendizaje en Atención Primaria de la Salud requiere del profesional una elevada competencia profesional; Teoría de las Múltiples Inteligencias, ya que la Enfermería requiere el desarrollo de habilidades específicas diferentes; y el constructivismo, ya que durante el proceso de aprendizaje mediado, el adulto (profesional) deberá conocer el nivel de desarrollo del niño (enfermo) y propiciar estrategias específicas para que el niño alcance el nivel al cual se aspira. (Heredia et al., 2024)

Elementos y mecánicas de la gamificación

La motivación intrínseca transmite un deseo de participar en comportamientos que son gratificantes en sí mismos y reforzantes sin influencia externa. La motivación intrínseca proporciona un nivel mucho más alto de motivación, llevando al sujeto a participar en una actividad por el simple hecho de la satisfacción que le produce, independientemente de cualquier consecuencia externa. Numerosos autores coinciden en afirmar los múltiples beneficios asociados con la motivación intrínseca, ya que las personas que realizan una tarea específica porque quieren involucrarse en la actividad o sentir satisfacción por alcanzar el objetivo están significativamente más involucrados, persisten en ella durante un período de tiempo más largo, o tienen una mayor creatividad e innovación. Además, su

aprendizaje es más profundo y no olvidan el contenido tan fácilmente. (Santiago-Torner, 2023)

Las recompensas externas funcionan como apoyo para el desempeño de la tarea, pero a veces pueden provocar consecuencias negativas en la motivación intrínseca, causando una disminución en la creatividad, la autonomía o la calidad del aprendizaje. Por otro lado, se argumenta que las mecánicas de gamificación que promueven el cambio de comportamiento pueden ser tanto extrínsecas como intrínsecas, dependiendo de los usuarios con los que interactúan y comprenden las mecánicas. Otro término importante en la definición del potencial educativo de la gamificación es el flujo. Este concepto está relacionado con la motivación intrínseca y con la sensación de satisfacción provocada por la actividad realizada, surgiendo cuando llevamos a cabo una actividad por el mero hecho de producir placer y satisfacción, poniendo en juego todo el potencial del sujeto. Es un sentimiento total involucrado en la actividad, haciéndonos sentir absorbidos y concentrados, sintiendo un alto grado de libertad y actuando por nosotros mismos, sin tener que manifestar nuestras elecciones conscientes, actuando de manera fluida y sin esfuerzo. También existe una pérdida total de autoconciencia y control sobre la situación. (Rojas Paredes, 2020)

Implementación de la gamificación en instituciones de educación superior

El uso y promoción de agentes externos como el juego permiten la automotivación,

socialización, práctica y evaluación de competencias básicas, además de disminuir la ansiedad y tensión antes de los exámenes. La relevancia de este estudio es fundamentar un modelo de gamificación para asignaturas enfocadas a la atención prehospitalaria y emergencias, además de fundamentar la aplicación en el entorno virtual de una plataforma, generando la herramienta. La esencia de este modelo se basa en el desarrollo de misiones lúdicas a través de un mundo ficticio, seccionando el contenido de distintas lecciones o unidades formativas y, con esto, realizar misiones de varios niveles de dificultad; cada contexto virtual será una simulación de un entorno urbano con diferentes unidades de actuación. Se estableció un módulo piloto de gamificación por cada unidad de actuación, tratando de simular de la forma más fidedigna posible los distintos procedimientos que se llevan a cabo en una situación real. Se destaca la fusión de contenido lúdico con contenido de simulación, considerándose ambientes de aprendizaje lúdico y contextos de aprendizaje enriquecido simulativos. (Rodríguez et al.2022) (Piñero et al.2024)

Por otro lado, en un estudio aplicado, se empleó gamificación en asignaturas de exclusiva imagen diagnóstica, constatando que, usando diversas herramientas, se hibridaba el uso de la gamificación y los distintos objetivos de aprendizaje, consiguiendo resultados positivos. Además, se señalaba que esto permite la búsqueda y desarrollo de aptitudes de manera que resulte un aprendizaje significativo por la mezcla de diferentes metodologías, la

motivación, práctica de habilidades, solución de problemas y uso interdisciplinar con aplicaciones variadas del mundo real. Se incluyó información sobre gamificación y uso del juego de rol como herramientas clave para interactuar con estudiantes, entendiendo esto útil para modelar situaciones y suposiciones diferentes a la realidad para contribuir en el desarrollo de habilidades y reacción a diferentes situaciones. Las fuentes presentaban orientación directa a la formación del profesional en enfermería. (Fernández & Roca2023)

Diseño de actividades gamificadas

Realizar actividades en entornos virtuales de enseñanza promueve la participación activa de los estudiantes y el aprendizaje efectivo. El docente debe explorar recursos en estas plataformas para enriquecer las actividades gamificadas, como cuestionarios interactivos y competencias virtuales. Dos plataformas, A y B, ofrecen distintas formas de crear actividades gamificadas. Ambas proporcionan herramientas de seguimiento y análisis del progreso de los estudiantes. Propuestas específicas para el Grado en Enfermería facilitan la implementación exitosa. La gamificación en entornos virtuales crea experiencias atractivas y efectivas de aprendizaje, promoviendo la participación activa de los estudiantes. La recogida de datos permite ajustar el progreso y las propuestas específicas para el Grado en Enfermería son una guía práctica para implementar estas dinámicas. (Freire et al.2024) (Giler et al.2024)

Selección de plataformas y herramientas

Entre las herramientas destacan la posibilidad de establecer reglas, sistemas de puntuaciones, alertas y comparables, así como categorías y niveles. Por otro lado, se ha de asegurar si permite la interactividad con el alumno, puesto que es esencial que el alumno se sienta libre a la hora de manejarse con el juego o ejercicio, que permita compartir en las redes sociales y que sea adaptable a dispositivos de aprendizaje. Después de haber definido el prototipo y tener claro qué tipos de funcionalidades necesitamos que posea este tipo de aplicación, hemos procedido a analizar diferentes plataformas de gamificación. Entre las herramientas, además de la posibilidad de implantar de forma interactiva los juegos en los conceptos de instrucción y el audiovisual, se ha de buscar la posibilidad de integrar diferentes categorías que supondrá la obtención de una cantidad de puntos. La mayoría utilizaba un ranking en el que se situaba a los usuarios. Siendo este punto algo secundario, un análisis superficial da cuenta de que algunas herramientas utilizan quizás sistemas más o menos complejos o enrevesados para obtener funcionalidades que actúan como demanda del diseñador de la solución virtual. (Catagua-Mendoza & Vigueras-Moreno, 2023)

La implementación de herramientas gamificadas en la formación de enfermería ha demostrado ser altamente beneficiosa en términos de motivación y optimización del aprendizaje. Este emocionante juego

transcurricular combina contenidos de anatomía, psicología y microorganismos, dinamizando la clase práctica y enriqueciendo la experiencia educativa. Este enfoque innovador mejora la formación en enfermería, promoviendo habilidades necesarias para el ejercicio profesional y el bienestar de los pacientes. (García & Becerra, 2024)

Estrategias de evaluación y retroalimentación

La evaluación de los jugadores en estos sistemas se plantea como un desafío, pues se apunta a evaluaciones más complejas en relación a modelos tradicionales, en los cuales ya se establecen desde un inicio problemas que el jugador enfrentará. Estas evaluaciones, que son implícitas, se tornan particularmente atractivas y requieren de algoritmos más complejos como los necesitados por los videojuegos para determinar el desempeño del jugador. Desde otro punto de vista, este desempeño no formaría parte exclusivamente del aprendizaje, sino del posicionamiento frente a circunstancias, el cual podría estar influido por los otros jugadores, la historia del jugador, etc. A pesar de las evidentes dificultades, se generaron algunos métodos o sistemas de evaluación, donde se validaron algunos matices del desempeño del jugador. (Guzmán-Sanhueza et al.2023)

La función evaluativa en los juegos es esencial para medir el desempeño de los jugadores. Proporciona feedback directo e inmediato, así como análisis más detallados comparando con otros jugadores. Los juegos

recopilan y analizan datos para ofrecer una experiencia única y adaptada a cada jugador. Esto estimula la competencia y el deseo de superarse constantemente. En resumen, la función evaluativa en los juegos permite a los jugadores mejorar y alcanzar sus metas específicas. (Garate & Friedman, 2023)

Casos de estudio de gamificación en educación superior de enfermería

Iluminar. Recientemente en la Jornada de Innovación e Investigación Educativa, que se celebra anualmente en una de las universidades más importantes de Chile, en la cual participan profesionales de la salud del país, fue presentado el juego “Iluminar”, creado por un actor y una psicóloga con experiencia en metodología de proyectos adaptada a la gamificación y habilidades del pensamiento crítico para estudiantes de enfermería. Fue presentado como una actividad pedagógica en modalidad taller guía de la realización de la Jornada. Así mismo, diversas unidades de la Facultad de Medicina participan en el desarrollo, medición y talleres de aclaración de contenidos tanto para alumnos como para tutores. La presentación incluye, a modo interactivo, la interacción en distintas tomas del taller y las soluciones propuestas por el equipo. (LLugsa Tualombo, 2024)

Experiencia donde los estudiantes realizan un aprendizaje significativo basado en la práctica y que se suma de manera invaluable a su formación académica en la asignatura de Enfermería de Salud Mental y Psiquiatría. Es en este contexto que los

alumnos, a través de sus análisis y reflexiones, son llevados a sumergirse en un viaje al pasado al descubrir los tesoros que se ocultan dentro de la cautivadora cápsula del tiempo, la cual ha sido preservada desde el año de 1995. Con el fin de enriquecer sus conocimientos y habilidades en los temas relacionados con la psicopatología, se les encomienda la emocionante tarea de diseñar, realizar y completar unos imponentes paneles temáticos que representarán una colaboración grupal ejemplar. Estos paneles, a su vez, se transforman en magníficos carteles interactivos, debido a su propósito lúdico que establece un ambiente completamente inmersivo. Es importante destacar que, en esta ocasión, se ha agregado un toque de emoción adicional, ya que, al alcanzar un rendimiento sobresaliente, los estudiantes tendrán la oportunidad de ser recompensados con un merecido premio final que les permitirá saborear el dulce sabor de la gloria académica. Esta iniciativa busca fomentar la motivación y el trabajo en equipo, con la firme convicción de que el esfuerzo y la dedicación se ven gratamente recompensados. (Torres et al.2022)

Descripción de casos exitosos

La gamificación y el uso de videojuegos en la educación tienen un papel relevante para mejorar la motivación y participación de los alumnos. A través de juegos, los estudiantes aprenden de manera divertida, favoreciendo el aprendizaje significativo. Los videojuegos permiten experimentar y enfrentar retos, contribuyendo al desarrollo

cognitivo y emocional. También promueven la cooperación y la corrección automática del desempeño, fomentando el pensamiento crítico. Los estudiantes deben tomar decisiones y reflexionar constantemente, recibiendo retroalimentación inmediata. Finalmente, los videojuegos educativos promueven la comprensión causa-efecto y estimulan el desarrollo de habilidades. (Villafuerte et al.2023) (Sánchez, 2023)

Kahoot! y Quizizz son herramientas de gamificación que se han hecho extremadamente populares en el ámbito educativo debido a su fácil manejo y su increíble capacidad para aumentar significativamente la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Kahoot! es una plataforma en línea que permite a los educadores crear cuestionarios y juegos interactivos en tiempo real. Los estudiantes tienen la fabulosa oportunidad de unirse a una entretenida sesión de Kahoot! utilizando sus dispositivos móviles o computadoras y responder a una amplia variedad de preguntas mientras compiten de manera divertida y emocionante contra sus compañeros de clase. Kahoot! ha sido ampliamente aclamado y utilizado en el campo de la educación, ya que ofrece una forma excepcionalmente dinámica y estimulante de evaluar el aprendizaje de los estudiantes y mejorar de manera significativa su capacidad para retener nueva información. Kahoot! mejora notablemente el rendimiento académico de los estudiantes y, al mismo tiempo, aumenta considerablemente su motivación para aprender de manera activa y divertida.

Por otro lado, Quizizz es una herramienta de gamificación en línea que ha experimentado un crecimiento asombroso en popularidad, y ofrece a los profesores la asombrosa oportunidad de crear cuestionarios y juegos interactivos que los estudiantes pueden jugar a su propio ritmo y según su propio horario. Quizizz se ha utilizado extensamente en el ámbito educativo con el objetivo de evaluar de manera efectiva el aprendizaje de los estudiantes y promover una mayor participación y colaboración dentro del aula. Quizizz mejora de manera significativa la retención de información en los estudiantes, así como también aumenta su motivación para participar de manera activa en las actividades de clase.

Estas dos plataformas de medición de la enseñanza y el aprendizaje, han demostrado inequívocamente ser una herramienta altamente efectiva para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en entornos de educación a distancia y en línea. Precisamente en lo que fue el contexto de pandemia y enseñanza a distancia, la gamificación se ha convertido en un recurso invaluable y sumamente valioso para mantener a los estudiantes completamente involucrados y altamente motivados en el proceso de aprendizaje. La incorporación adecuada de elementos de gamificación en la educación a distancia y en línea ha demostrado resultados extraordinarios en términos de una experiencia de aprendizaje mejorada y de un logro de metas académicas más sólido y tangible.

¡El uso de herramientas de gamificación como Kahoot! y Quizizz ha demostrado tener un impacto tremadamente positivo en la forma en que los estudiantes interactúan y se involucran con el contenido educativo, lo que definitivamente contribuye a un aprendizaje más efectivo y significativo. (Sánchez, 2023)

Lecciones aprendidas y buenas prácticas

En el marco del diseño de las actividades se adoptaron, como buenas prácticas, varios aspectos metodológicos que se asociaron estrechamente con las evaluaciones de los participantes, entre los que pueden citarse: la interdisciplinariedad de la estrategia de implementación, puesto que requiere la seriedad convergente de saberes y experiencias provenientes de diversos profesionales, lo que significa que cada acto concreto en la realidad no se agota en las circunstancias individuales y específicas que lo definen, favoreciendo esta metodología la integración de los distintos elementos personales, como objetos delimitados en las experiencias educativas. Ello justifica el papel desempeñado por el grupo de investigadores y su rol en la definición de los contextos sobre los cuales se desarrolla. Además, es importante resaltar que la implementación de esta metodología ha demostrado ser altamente efectiva en la mejora de los resultados educativos. Los participantes han reportado un aumento significativo en su motivación y participación en las actividades, lo cual ha generado un impacto positivo en su aprendizaje. Otro aspecto relevante a tener

en cuenta es la adaptabilidad de esta metodología a diferentes contextos y niveles educativos. Se ha observado que puede ser utilizado tanto en la educación primaria como en la educación secundaria y universitaria, adaptándose a las necesidades y características específicas de cada grupo. Esto se logra a través de la flexibilidad en la estructura de las actividades y la personalización de los materiales y recursos utilizados. Asimismo, cabe destacar que fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre los participantes. A través de la realización de proyectos y actividades en grupo, se promueve el intercambio de ideas, la comunicación efectiva y el desarrollo de habilidades sociales. Esto no solo contribuye al aprendizaje individual de cada participante, sino que también fortalece el sentido de comunidad y pertenencia dentro del grupo. El papel de los investigadores en la definición de los contextos y la implementación de esta metodología es crucial para asegurar su correcta aplicación y maximizar sus beneficios en los participantes. (Peralta, 2023) (Sánchez, 2023)

Impacto de la gamificación en el aprendizaje de enfermería

Se advierte un impacto positivo del uso de la gamificación en la adquisición de nuevos conocimientos por parte de los estudiantes de enfermería. Se percibe que los juegos de rol diseñados permiten a los estudiantes comprender de una forma más profunda cómo actuar ante diferentes situaciones,

aplicando el contenido teórico adquirido a la práctica. También se evidencia que los momentos de juego promueven una relación lúdica entre los estudiantes y los profesores, lo que eleva el interés y fomenta la participación y la implicación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Raffo Ibarra, 2021)

La utilización de este tipo de herramientas potencia la capacidad de toma de decisiones y la reflexión, aspectos clave en el perfil profesional de los enfermeros. La metodología utilizada ha permitido que los estudiantes desarrollen una participación activa y reflexiva durante la experiencia de juego. Entendemos que los juegos de simulación pueden usarse como iniciativa para el fomento del aprendizaje activo entre el estudiantado de enfermería. La posibilidad, a través de estos juegos, de vivenciar y reflexionar sobre situaciones de enfermería, aporta más riqueza al aprendizaje que otras estrategias como el relato o el visionado pasivo. Sabiendo que el juego, a la vez que es un espacio divertido, produce motivación y placer, apoyamos la idea de que se ha constatado que la gamificación aplicada en el ámbito sanitario ha tenido réditos muy positivos a la hora de aprender contenidos. (Malmierca & Infante. 2023)

Desarrollo de habilidades y competencias específicas

Los docentes consideran a la gamificación como una metodología innovadora, efectiva y altamente motivadora para la enseñanza del área. Expresan que esta metodología

logra captar el interés de los estudiantes de manera excepcional y fomenta su participación activa en el proceso de aprendizaje. Consideran que esta aproximación pedagógica favorece el pensamiento crítico y la capacidad de los estudiantes para pensar de forma creativa y resolver situaciones complejas de manera autónoma. En cuanto a la eficacia de la gamificación como metodología para la enseñanza del área y para el logro de los aprendizajes, se recogen los comentarios de los docentes quienes están de acuerdo en que la gamificación es sumamente efectiva. Se evidencia su confianza y satisfacción respecto a los resultados obtenidos mediante esta metodología innovadora. En cuanto a las percepciones de los estudiantes con respecto a la gamificación, se obtiene que los alumnos creen que esta metodología es altamente motivadora y estimulante, fomentando su participación activa y su contribución significativa en la asimilación de los contenidos. Los estudiantes valoran la gamificación como un incentivo para seguir con la actividad, ya que les proporciona una experiencia educativa dinámica y atractiva. Asimismo, los alumnos consideran que la gamificación es un recurso creativo e innovador que aporta un toque único y diferenciador al desarrollo de las clases. Ven en esta metodología una oportunidad para explorar nuevas formas de aprendizaje y trabajar de manera colaborativa con sus compañeros, lo que les permite fortalecer sus habilidades sociales y emocionales.

Tanto docentes como estudiantes reconocen y valoran ampliamente la

gamificación como una metodología eficaz, motivadora e innovadora para la enseñanza del área de enfermería. La gamificación tiene el potencial de revolucionar la forma en que se enseña y se aprende, promoviendo un entorno educativo enriquecedor y estimulante para todos los involucrados. (Jácome Tayupanta, 2022)(Yagual & Jackeline, 2024)

Consideraciones éticas y legales en la gamificación educativa

La ética y los aspectos legales de los juegos que incluyen recompensas monetarias e incentivos para el desarrollo profesional son cuestiones sumamente relevantes que han sido objeto de acalorados debates en múltiples frentes. Especialmente, este tema ha suscitado una preocupación creciente dentro del ámbito de la salud. Por ese motivo, al aplicar la gamificación en la docencia de Enfermería, es imperativo que el diseño instruccional se ajuste minuciosamente a las políticas educativas establecidas por la institución, se base sólidamente en la normativa vigente y tenga en cuenta los riesgos potenciales asociados. En este sentido, cabe mencionar la existencia de la psicopatología de los juegos, una enfermedad que se ha diagnosticado de diversas formas a lo largo de la historia debido a la exposición a las actividades generadas por los juegos en los usuarios. Algunas de estas formas incluyen la ludopatía, la drogadicción sin sustancia, el abuso de las nuevas tecnologías y, en la actualidad, la adicción a los videojuegos online masivos se ha vuelto el protagonista

indiscutible. Esta última, en particular, ha generado una gran preocupación debido a su creciente prevalencia y su impacto negativo en la vida de quienes la padecen. Es por ello que resulta de vital importancia abordar tanto los aspectos éticos como los legales en relación a la implementación de la gamificación en la docencia de Enfermería, con el objetivo de garantizar un entorno educativo seguro y propicio para el desarrollo de los estudiantes. (Merma, 2021)

El primer protocolo sobre esta materia fue incorporado en la tercera versión de la Clasificación Internacional de las Enfermedades, con el título de trastornos mentales y del comportamiento, cuyo código es el F6 0.2. No se incluyó con el resto de trastornos adictivos y se separó específicamente de los trastornos debidos al uso de sustancias, incluidos el alcohol y otras drogadicciones. El espectro de la patología va desde la pérdida total de control de la impulsividad con respecto al juego, seguido de la pendiente de pérdida ingente de recursos económicos si no se ponen barreras, desatendiendo con ello las obligaciones sociales, familiares, laborales y personales; hasta las consecuencias derivadas de una atención presencial al juego insalubre, inhabilitante y, por ende, como consecuencia, enfermante. El trastorno del juego patológico es un problema de salud mental que ha recibido cada vez más atención en los últimos años. Se ha observado que este trastorno puede tener consecuencias graves y devastadoras para la vida de quienes lo padecen. Es por

eso que se ha desarrollado un protocolo específico para abordar esta cuestión en la Clasificación Internacional de las Enfermedades. Este protocolo se ha diseñado para tratar los trastornos mentales y del comportamiento relacionados con el juego. A diferencia de los trastornos adictivos y los trastornos debidos al uso de sustancias, el trastorno del juego patológico se separa y se aborda de manera diferente. Se reconoce que esta patología puede llevar a una pérdida total de control de la impulsividad con respecto al juego. Además, se ha observado que puede llevar a una pérdida significativa de recursos económicos si no se establecen barreras adecuadas. Las consecuencias de este trastorno pueden ser graves y afectar diferentes aspectos de la vida de una persona. Se ha documentado que quienes sufren de juego patológico tienden a desatender sus obligaciones sociales, familiares, laborales y personales. Esto puede llevar a conflictos y dificultades en todas estas áreas. Además, las personas que padecen este trastorno a menudo buscan atención presencial para su adicción al juego. Sin embargo, esta atención puede resultar perjudicial y enfermante en lugar de ayudar. Es importante abordar este trastorno de manera adecuada para evitar que las consecuencias se vuelvan aún más graves.

El protocolo sobre el trastorno del juego patológico es un paso importante en el reconocimiento y tratamiento de esta problemática. Se ha identificado un espectro amplio de síntomas y consecuencias asociadas a este trastorno, lo que muestra la

necesidad de abordarlo de manera efectiva. Con un enfoque adecuado, es posible ayudar a las personas que sufren de juego patológico y minimizar el impacto negativo que este trastorno puede tener en sus vidas. (Nevot Seva) (Rodríguez & Padilla, 2021) (Frauca Benítez, 2022)

DISCUSION

Con base en los resultados obtenidos, algunos autores han reportado una disminución significativa del estrés y tensión emocional experimentada por el alumnado al tener acceso a videojuegos como herramienta de aprendizaje. Además, se destaca que los videojuegos desempeñan un papel activo en la actividad de aprendizaje, ya que la gamificación utilizando estos medios incrementa el aspecto cognitivo y fomenta la adquisición de conocimientos. También se enfoca en la importancia de la zona de desarrollo próximo y los aspectos no observados en el modelo educativo convencional, los cuales se ven beneficiados gracias a esta combinación entre el aspecto cognitivo y socioafectivo del sujeto, permitiendo así la integración completa de competencias. En consecuencia, el desarrollo de habilidades y competencias específicas se convierte en uno de los puntos principales a favor de la utilización de la gamificación como metodología en la educación superior. Es evidente que en la actualidad, el individuo asume cada vez más importancia en cualquier proceso formativo y su motivación para aprender, el desarrollo

de habilidades y la necesidad de una formación integral son aspectos de gran relevancia para la universidad del siglo XXI. La implementación de la práctica transversal en las distintas asignaturas de enfermería, junto con la técnica de simulación, ha demostrado ser reveladora en términos de la integración efectiva de los diversos contenidos formativos, así como en la vivencia de un realismo profesional por parte de los discentes y el desarrollo de las capacidades. El sentido crítico, la comunicación, el trabajo en equipo y las habilidades sociales, la resolución de problemas, la planificación y las habilidades metodológicas, la competencia para innovar y mejorar, y el manejo de recursos digitales han sido algunas de las competencias específicas que se han buscado mejorar a través de la incorporación de tecnología en esta asignatura.

La gamificación y la utilización de videojuegos en la educación superior han demostrado ser vías efectivas para el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes. Estas metodologías promueven el aprendizaje activo, la participación y la motivación de los alumnos, permitiendo así una formación más completa y adaptada a las necesidades actuales. Es fundamental seguir explorando y aprovechando el potencial de la gamificación para el beneficio de la educación en el siglo XXI. (Villafuerte et al.2023) (Orellana & Siavichay..., 2024)

Para mejorar el proceso de gamificación y garantizar un aprendizaje efectivo, es vital

contar siempre con un proceso consultivo que promueva la empatía, la cooperación y la orientación hacia los estudiantes. La flexibilidad y la retroalimentación constante tanto con los estudiantes como con los profesores de enfermería son fundamentales para reforzar el aprendizaje y facilitar la adaptación al cambio, tanto en los estudiantes como en el cuerpo docente. Además, es esencial medir los resultados de cada etapa de desarrollo para asegurarnos de que la metodología sea verdaderamente efectiva. Al momento de implementar la gamificación, es importante prestar especial atención al establecimiento de habilidades entre los diferentes cursos involucrados, combinando rigurosamente los principios de los juegos. En cuanto al desempeño docente en este contexto, es crucial que los profesores interactúen de manera efectiva entre sí y con los estudiantes, brindando intervenciones estimulantes que los motiven a participar activamente en el juego y en el proceso de evaluación diferenciada, utilizando criterios claros para avanzar de un nivel a otro. Es fundamental promover la autoevaluación, la coevaluación y la metacognición en el desempeño educativo, permitiendo que los estudiantes se evalúen a sí mismos, evalúen a sus compañeros y reflexionen sobre su propio proceso de aprendizaje. Para lograr esto, es necesario utilizar diferentes estímulos y elementos en la práctica educativa.

La mediación de la dinámica grupal debe ser impulsada mediante intervenciones que estimulen el espíritu competitivo y la creatividad, lo que permitirá que la

narrativa del juego se convierta en una narración interna del grupo. El desarrollo del proceso de gamificación se llevará a cabo en tres fases: presentación, desarrollo de actividades y cierre. El objetivo es transmitir de manera efectiva los conocimientos en un ambiente de competencia sana entre los estudiantes, fomentando la interacción y la discusión sobre los temas abordados, siempre incentivando la colaboración, la participación y la creatividad.

Conflictos de interés: Los autores declaran no tener conflicto de interés.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arduino, G. A. (2021). Gamificar una herramienta para crear puentes Pedagógicos en la Universidad. Revista Abierta de Informática Aplicada. [HTML]
- Buenaño-Barreno, P. N., González-Villavicencio, J. L., Mayorga-Orozco, E. G., & Espinoza-Tinoco, L. M. (2021). Metodologías activas aplicadas en la educación en línea. Dominio de las Ciencias, 7(4), 763-780. dominiodelasciencias.com
- Catagua-Mendoza, C. A. & Vigueras-Moreno, J. A. (2023). La herramienta de gamificación Quizizz para el fortalecimiento del proceso evaluativo de los docentes. MQRInvestigar. investigarmqr.com
- Fernández, G. A. G., & Roca, R. E. (2023). Gamificación, pandemia y aprendizaje de la historia de las ideas. Experimentos en el contexto Core
- Currículum. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 26(2). redalyc.org
- Flores Sarmiento, M. F. (2024). Análisis de las estrategias didácticas de gamificación que se aplican para el desarrollo de los aprendizajes de matemáticas en los estudiantes de básica elemental. ups.edu.ec
- Frauca Benítez, A. (2022). Adicciones sin sustancia: una revisión sobre el juego patológico en adolescentes y adultos jóvenes. uib.es
- Freire, A. P. H., Cevallos, P. A. E., & Flores, P. D. C. J. (2024). El metaverso como entorno de aprendizaje para niveles básicos de Inglés. Nexus Research Journal, 3(2), 73-83. editorialinnova.com
- Garate, O. F. & Friedman, M. G. (2023). Construcción de un modelo alternativo a gamification mediante el género de videojuegos Souls-like. researchgate.net
- García, C. I. P. & Becerra, I. J. (2024). Mediación tecnológica y humanización del cuidado de enfermería: revisión sistemática de literatura. Revista Cuidarte. unirioja.es
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Logía, educación física y deporte, 1(2), 43-52. logiaefd.com

- Giler, C. I. S., Moran, E. E. V., Muñoz, W. F. M., & Barrera, H. M. P. (2024). Estrategias pedagógicas innovadoras para potenciar la enseñanza de emprendimiento en entornos digitales. Código Científico Revista de Investigación, 5(1), 525-550. itslosandes.net
- Guzmán-Sanhueza, D., Castillo-Leyton, A., & Betancourth-Zambrano, S. (2023). Cooperación Internacional: Un desafío en la Educación Superior Pública y Regional. Entramado, 19(1), 117-128. scielo.org.co
- Heredia, L. J. H., Naranjo, V. A. G., Sarmiento, W. J. V., & Ayala, P. R. V. (2024). Diseño Universal para el Aprendizaje, entre la teoría y la práctica. redrele.org
- Jácome Tayupanta, Y. R. (2022). El trasfondo pedagógico de la gamificación en el desarrollo de la lecto-escritura. uti.edu.ec
- LLugsa Tualombo, W. P. (2024). La gamificación y su influencia en el aprendizaje significativo de la matemática de los estudiantes de Séptimo año de Educación General Básica de la Unidad uta.edu.ec
- Malmierca Ordoqui, M., & Infante, J. (2023). El aprendizaje aplicado del diseño e implementación de la política económica. e-pública: revista electrónica sobre la enseñanza de la economía pública, (32). villanueva.edu
- Merma, M. E. I. (2021). Relación entre la adicción a los videojuegos y la actividad física en estudiantes de un colegio nacional en época de pandemia por COVID 19, Arequipa 2021. unsa.edu.pe
- Moreno-Acosta, J. & Zabala-Vargas, S. A. (2022). Efecto sobre la motivación y el rendimiento académico al aplicar aprendizaje basado en juegos en la enseñanza de las redes definidas por software. Formación universitaria. scielo.cl
- Nevot Seva, M. (s.f.). Mecanismos aleatorios de recompensa: una legislación necesaria para un problema creciente. dspace.umh.es umh.es
- Olave Ramírez, F. (2022). El legado fascista como dificultad para alcanzar un mundo ambientalmente responsable: una posible superación mediante un nuevo paradigma ecológico. uchile.cl
- Orellana, G. P. C. & Siavichay..., R. C. S. (2024). La gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades ortográficas. dominiodelasciencias.com
- Peralta, S. R. T. (2023). Metodologías activas: promoviendo un aprendizaje significativo y motivacional. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria. ciencialatina.org
- Piñero Charlo, J. C., Canto López, M. D. C., & Caballero Leiva, C. (2024). Tratando la ansiedad matemática de maestros en formación mediante Aprendizaje Basado en Juegos: estudio de un caso. Bolema: Boletim de Educação Matemática, 38, e220218. scielo.br

- Raffo Ibarra, G. A. (2021). El uso de la gamificación para el logro de competencias en planificación estratégica de estudiantes de posgrado en una universidad peruana, Lima–2020. uwiener.edu.pe
- Rodríguez Martín, B., Flores Aguilar, G., & Fernández Río, F. J. (2022). Ansiedad ante el fracaso en educación física; ¿puede la gamificación promover cambios en las alumnas de primaria?. Retos. Nuevas tendencias en educación física deporte y recreación. uniovi.es
- Rodríguez, M. R. & Padilla, F. M. G. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. Enfermería Global. um.es
- Rodríguez-Sánchez, J. L. (2020). Acciones necesarias para mejorar la relación causa-efecto entre la inversión en prácticas de gestión de recursos humanos y la motivación en la empresa. Información tecnológica. scielo.cl
- Rojas Paredes, C. F. (2020). La motivación intrínseca y su influencia en el desempeño laboral de los trabajadores del sector hidrocarburos, empresa Graña y Montero Arequipa 2019. continental.edu.pe
- Sánchez, R. M. (2023). Transformando la educación online: el impacto de la gamificación en la formación del profesorado en un entorno universitario. Metaverse Basic & Applied Research. researchgate.net
- Santiago-Torner, C. (2023). Teletrabajo y comportamiento creativo. El efecto moderador de la motivación intrínseca. Revista de Economía del Rosario. urosario.edu.co
- Torres, Á. F. R., Leiton, N. V. C., Andrango, O. M. G., Echeverry, J. E. C., & Tierra, J. V. M. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. Dominio de las Ciencias, 8(2), 662–681. unirioja.es
- Villafuerte, V. P. E., Arcos, W. R. P., Morán, O. O. V., & Rodas, G. C. A. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 8(12), 875–894. unirioja.es
- Yagual, Q. & Jackeline, J. (2024). La gamificación digital en el aprendizaje significativo en la asignatura de ciencias naturales. upse.edu.ec