



La gamificación como estrategia de inclusión en aulas diversas con estudiantes de 10 a 14 años

Gamification as an Inclusion Strategy in Diverse Classrooms With Students Aged 10-14 Years

Jairlen Rivas¹

Nathalia Mojica²

Sindy Díaz³

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo fomentar procesos de inclusión en el aula en los que se reconozca la diversidad mediante estrategias basadas en la gamificación. Después de analizar las percepciones de los estudiantes frente a la diversidad y relaciones poco incluyentes en el contexto escolar, se diseña una propuesta pedagógica para favorecer un ambiente de aula inclusivo. El estudio se desarrolla siguiendo el enfoque cualitativo, bajo el diseño de investigación-acción y tomando una muestra diversa de estudiantes de tres instituciones educativas, la edad de los participantes oscila entre los 10 y 14 años. Los datos fueron recolectados a través de entrevistas semiestructuradas, bitácora e historias de vida y después analizados mediante exposición narrativa para una mejor comprensión del fenómeno. Los resultados revelan que los elementos y mecánicas de los juegos minimizan las barreras relacionales entre los estudiantes promoviendo la participación, la comunicación y el trabajo colaborativo.

Palabras clave: gamificación, diversidad, inclusión.

Abstract

The research aims at fostering inclusion processes in the classroom and recognize diversity through strategies based on gamification, after analyzing students' perceptions towards diversity and non-inclusive relationships in the school context, a pedagogical proposal is designed to promote an inclusive classroom environment. This study is carried out following a qualitative approach under the action research design and takes a diverse sample of students from three educational institutions, the age of the participants ranges between 10 and 14 years. Data were gathered through semi-structured interviews, a logbook, and life histories, then analyzed through a narrative exposition to better understand the phenomenon. Results revealed that the use of the elements and mechanics of games minimize the relational barriers among the students promoting participation, communication and collaborative work.

Keywords: gamification, diversity, inclusion.

¹ Corporación Universitaria Iberoamericana, <https://orcid.org/0000-0002-8174-4030>, cresenrivas@gmail.com

² Corporación Universitaria Iberoamericana, <https://orcid.org/0000-0002-3448-5603>, mojicanathalia@gmail.com

³ Corporación Universitaria Iberoamericana, <https://orcid.org/0000-0002-0113-943X>, sindydiaz3@gmail.com

1. Introducción

Las instituciones educativas públicas en Colombia son espacios donde confluyen individuos de diferentes grupos; afrodescendientes, indígenas, urbanos, inmigrantes, personas con discapacidad, cada uno con una cosmovisión y estilo de vida distinto, por lo tanto, se requiere de aulas donde todos los educandos hagan parte de los procesos sociales y pedagógicos, es decir, se construya un entorno educativo inclusivo e intercultural en el que los estudiantes se relacionen y aprendan unos de otros de forma diferente. En la comunidad objeto de estudio, se observa que los estudiantes comparten el mismo espacio, sin embargo, presentan dificultad para relacionarse lo cual se ve reflejado en las actividades generalmente grupales, en algunas circunstancias, es notoria la exclusión en el aula por razones de etnia, condición física y ritmos de aprendizaje.

En concordancia a lo expuesto anteriormente, se lleva a cabo la presente investigación con el fin de promover procesos de inclusión donde se reconozca la diversidad en el aula mediante estrategias basadas en la gamificación. Este es el punto de partida para llegar posteriormente a una vivencia incluyente, en la que mediante elementos del juego, se valore a quien es diferente pero que está en igualdad de oportunidades. Dicho enfoque permite que todos los estudiantes trabajen de forma colaborativa asumiendo un rol significativo y enriqueciendo las experiencias de aula tanto educativas como sociales.

El estudio se enmarca en un enfoque cualitativo, desarrollado mediante el diseño de investigación-acción con un grupo de estudiantes de tres instituciones educativas públicas, cuyo rango de edad oscila entre 10 y 14 años. Para la recolección de la información se implementaron instrumentos como entrevistas semiestructuradas, bitácoras e historias de vida, asimismo, fue esencial la participación de la familia para conocer las concepciones y experiencias en torno a prácticas relacionadas a la inclusión y/o exclusión posibilitando una mayor comprensión del fenómeno que dinamicen acciones que puedan generar un impacto en el contexto.

2. Fundamentación teórica

Inclusión

Es un proceso orientado a reconocer la diversidad incrementando la interacción de los estudiantes. Está relacionado con la presencia, participación y los logros de todos los estudiantes, con especial énfasis en aquellos que, por diferentes razones, están excluidos o en riesgo de ser marginados, así mismo, implica el acceso a una educación de calidad sin ningún tipo de discriminación lo cual exige una transformación profunda de los sistemas educativos (UNESCO, 2005).

La educación inclusiva se caracteriza por promover el desarrollo de cada persona y su participación en las esferas socioeducativas, asimismo, elimina todas las formas de discriminación y fomenta la cohesión social. En concordancia con ese planteamiento en Colombia se presenta el Plan Decenal de Educación 2016-2026 que busca la «inclusión de personas con discapacidad, el desarrollo de modalidades propias y pertinentes para grupos étnicos, reconocimiento de la diversidad y la restitución de derechos para niños, jóvenes y adultos en condición de vulneración, evitando cualquier forma de marginación y exclusión» (p. 53).

Gamificación

La gamificación comprende elementos y mecánicas de los juegos, propicias en los procesos educativos para potenciar la motivación, el trabajo colaborativo y las relaciones sociales, de acuerdo con el Observatorio de innovación educativa del Tecnológico de Monterrey (2016):

La gamificación funciona como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje para provocar comportamientos específicos en el alumno dentro de un ambiente que le sea atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo (p. 7).

En los últimos años se han realizado estudios sobre procesos de inclusión y atención a la diversidad mediante estrategias innovadoras como la gamificación. Vidal Esteve (2019), en su investigación *Gamificación para la inclusión educativa*, considera que las actividades basadas en el uso de elementos del juego propician el aprendizaje, la motivación y el compromiso del alumnado, de igual manera, plantea que todos tienen derecho a recibir una educación de calidad, no solo en términos de presencialidad, sino también, de aprendizaje y participación.

Arnáiz (2018) presenta en *Inclusion in the primary english classroom through gamification*, la implementación de la gamificación en el proceso del inglés para promover la inclusión y señala que el uso de elementos del juego puede responder a las diferentes formas de aprendizaje, a su vez, considera en la inclusión cada persona tiene igualdad de oportunidades sin importar su lugar de origen o sus características físicas y/o cognitivas. En el estudio, se diseñó una historia con misiones y puntos por participación mediante el trabajo grupal. Los resultados revelaron que la gamificación incrementa el interés por las clases al tiempo que se logra el fortalecimiento de habilidades como la cooperación, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

García (2019), en su artículo *Gamificación e inclusión: rutas de aprendizaje en educación primaria*, plantea que la educación inclusiva requiere de propuestas innovadoras que beneficien a toda la población estudiantil, señala que no es apropiado usar una única metodología de enseñanza ya que las necesidades varían en cada estudiante. En el mismo sentido, Rodríguez, Ramos, Santos & Fernández (2019) en su estudio, *El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva*, considera que la gamificación fomenta el aprendizaje, por otro lado, refiere que los diferentes niveles de dificultad de los juegos ayudan a los estudiantes a potenciar habilidades y motivarse gracias a los incentivos dinamizadores como insignias, medallas o emblemas, en suma, el uso de esta herramienta permite a los docentes fortalecer el proceso educativo.

3. Metodología

El presente estudio se enmarca en un proceso cualitativo el cual es fundamental en el campo social y educativo. Según Hernández, Fernández & Baptista (2014) «los planteamientos

cualitativos son abiertos, expansivos, fundamentados en la experiencia e intuición, se aplican a un número menor de casos, se orientan a aprender de experiencias y puntos de vista de los individuos, valorar procesos y generar teoría fundamentada en las percepciones de los participantes» (p. 376). Desde esta perspectiva, el enfoque cualitativo permite obtener información del fenómeno de forma directa en el contexto en el que se pretende investigar.

En el mismo sentido, el estudio se desarrolla bajo el diseño de investigación-acción considerado de gran riqueza ya que permite la expansión del conocimiento y proporciona respuestas a problemáticas que se van planteando los participantes quienes se convierten en coinvestigadores siendo parte activa en la investigación en cada etapa del ciclo y de las reflexiones constantes que se propician en dicho proceso (Colmenares & Piñero, 2008). La investigación-acción privilegia la interpretación de la realidad y conlleva a analizar las interpretaciones y prácticas de los participantes, por lo tanto, cada una de las investigadoras realiza una inmersión en los contextos objeto de estudio: tres instituciones educativas públicas de Colombia.

En la recolección de datos, se realiza una entrevista semiestructurada a fin de conocer las concepciones y prácticas socioculturales de los participantes, asimismo, se realiza una bitácora para registrar cada sesión en la que se desarrollan las actividades gamificadas, observando y analizando los aspectos ambientales, contextuales y comportamentales. Por último, se construye la historia de vida de cada uno de los estudiantes participantes, esto con el fin de identificar cómo su historia, familia y eventos han generado pensamientos y nociones acerca del tema de estudio.

Para la presente investigación se toma una *muestra diversa o de máxima variación*. Según Hernández et al. (2014) «son utilizadas cuando se pretende mostrar distintas miradas y representaciones y revelar la complejidad del fenómeno a estudiar o documentar la diversidad para identificar diferencias y coincidencias, patrones y particularidades» (p. 387), la muestra está representada por estudiantes cuyas edades oscilan entre los 10 y 14 años y su grado de escolaridad está entre 6.º y 8.º de secundaria. Del mismo modo, se involucra al núcleo familiar más cercano. Por último, para el análisis de resultados se recurre a la exposición narrativa realizando la triangulación de la información resultante de los instrumentos de recolección de la información con el fin de examinarla y pretender una mayor comprensión del fenómeno.

4. Resultados

En las aulas de clase están inmersos diferentes grupos poblacionales y se considera que dicha diversidad fortalece los escenarios educativos, no obstante, en algunos momentos se presentan situaciones debido a la falta de aceptación de la diversidad. En los contextos objeto de estudio se evidencia poca aceptación a la diversidad lo que conduce a la exclusión que en muchos casos se expresa mediante burlas, gestos y palabras que generan incomodidad y desmotivación. Un participante expresa «profe, algunas compañeras... pues solo una, que le dicen “negra” y se ríen y hay un niño que tiene una discapacidad, que no puede correr en educación física y se burlan de él, lo molestan porque a él no le toca hacer educación física y a nosotros sí».

Las situaciones de exclusión en el aula dificultan las relaciones sociales asertivas generando sentimientos negativos, así lo manifiestan aquellos participantes que han vivido situaciones de rechazo en el aula. «Me siento muy mal y me dan ganas de llorar, no les digo nada, solo ganas de llorar», «Me siento mal, triste, aburrida. Yo les digo que Dios me quiso así y así me quedo...», «sí afectan en gran manera, sí señora... tristeza, rechazo, muchas veces llegan a sentir odio debido a eso...lo que reciben de las personas», «el niño que no puede correr no se siente bien, como rechazado, como odio», «pues me siento, la verdad, rechazado, como si no existiera».

Siguiendo lo expuesto anteriormente, las relaciones familiares son fundamentales en la formación de cualquier individuo ya que el hogar es el primer grupo social y allí se inician los intercambios comunicativos y se tejen las primeras concepciones sobre el ser humano, los estudiantes manifiestan que los mejores recuerdos y momentos han surgido de compartir momentos en familia, generalmente, de esparcimiento y diversión. Un participante refiere: «me gustan los viajes familiares a la costa también me gusta ir al río con mis papás y hermanos». Los momentos agradables se convierten en recuerdos memorables pues se estrechan los vínculos familiares y solidifican las relaciones generando seguridad y creando espacios para el diálogo. De igual forma, es fundamental que, desde el aula, se promuevan momentos significativos que le permitan a los estudiantes disfrutar de las relaciones sociales.

Uno de los aspectos en los que se presenta dificultad en el aula, es el trabajo en equipo. Los participantes señalan que en muchas circunstancias son excluidos: «Sí, pues... por ejemplo en algunos trabajos en clase, yo digo, ¿trabajamos?, entonces me dicen no, entonces trabajan con otro grupo... me pasa a mí en el colegio que me dicen que no, me tocaba trabajar solo, lo hacían por hacerme sentir mal, pero no lo logran». Estas situaciones fueron cambiando durante la implementación de la estrategia de gamificación, se observó que los estudiantes trabajaron en equipo sin importar las diferencias, solo se enfocan en las habilidades de cada uno para alcanzar las metas grupales, se comunicaban y ayudaban para realizar juntos las misiones, asimismo, se motivaban en cada reto pues al final recibían una insignia como recompensa.

En las sesiones de clase, se evidenció que la implementación de mecánicas del juego minimizaron las barreras relacionales entre los educandos facilitando el acercamiento, la acogida, la cooperación y el interés por trabajar de forma grupal, las actividades fueron diseñadas pretendiendo el involucramiento de todos los participantes y requerían que cada uno asumiera un rol teniendo en cuenta sus habilidades, lo cual incrementó la participación. Por consiguiente, se considera la gamificación como una estrategia que promueve procesos de inclusión y conlleva a la reflexión sobre la importancia de valorar la diversidad entendiendo que las características de cada persona aportan a la consecución de metas y enriquecen los escenarios sociales.

5. Conclusiones

Los datos recolectados proporcionaron resultados sustanciales frente al tema de estudio y revelan que hay temas del ámbito familiar y escolar asociados a los procesos de inclusión que se interrelacionan entre sí, como son la comunicación y la educación en valores los cuales pueden

favorecer dichos procesos. Igualmente, la información revela que el contexto familiar y socio-cultural son determinantes en las concepciones y prácticas de los estudiantes frente a la y el reconocimiento a la diversidad. El desarrollo del presente estudio reveló que en las aulas aún existen situaciones de exclusión que afectan a los estudiantes teniendo en cuenta dicha problemática; se implementaron estrategias gamificadas y se observó que las dinámicas de los juegos llevaron a los estudiantes a la reflexión de ciertos estereotipos, percepciones y prácticas.

La gamificación logró romper con el esquema tradicional, en el que todos los niños venían haciendo lo mismo, en el mismo momento, de la misma forma y con los mismos materiales. Por otro lado, este proceso investigativo llevó a reconocer la importancia de trabajar en las aulas de clase desde un enfoque inclusivo, lo cual condujo a los estudiantes a trabajar de manera colaborativa mediante estrategias gamificadas, de igual forma, los motivó a respetar las diferencias y comprender que la diversidad enriquece y fortalece las actividades grupales. Implementar la gamificación en las prácticas de aula se convirtió en una estrategia novedosa tanto para los docentes como para los estudiantes, por una parte. A los docentes se les facilitó tomar elementos propios del juego lo que hacía que sus clases fueran más motivadoras y facilitó el proceso de enseñanza y las relaciones sociales, además, ayudó a romper las barreras de exclusión que se venían presentado en las aulas. De otra parte, los estudiantes sintieron interés porque tenían mayor interacción y participación en las actividades que se realizaban en clase; por tanto, se considera que la gamificación se podría implementar en todas las áreas del conocimiento.

6. Referencias bibliográficas

- Arnáiz, J. S. (2018). *Inclusion in the Primary English classroom through gamification*. [Tesis de Licenciatura en Educación Primaria, Universidad de Valladolid]. <https://r.issu.edu.do/l?l=348GFM>.
- Colmenares, A. M., & Piñero, M. L. (2008). La investigación-acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socioeducativas. *Laurus*, 14(27), 96-114. <https://r.issu.edu.do/l?l=349Xvk>
- García, T. P. (2019). *XIX Congreso Internacional de Investigación Educativa: Investigación Comprometida para la Transformación Social. Gamificación e inclusión: rutas de aprendizaje en Educación Primaria*. España: Universidad de Murcia. <https://r.issu.edu.do/l?l=371IR2>.
- Hernández S. R., Fernández C.C., & Baptista L. P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6.ª ed.). México: McGraw-Hill. <https://r.issu.edu.do/l?l=374nPy>.
- Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (2016). *EduTrends Gamificación*. <https://r.issu.edu.do/l?l=347LJa>.
- Plan Decenal de Educación 2016-2026. Bogotá: Editorial Alfa y Omega. <https://r.issu.edu.do/l?l=114jp4>.
- Rodríguez J. C., Ramos, N. M., Santos, M. J., & Fernández, J. M. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*, (3), 39-59. <https://r.issu.edu.do/l?l=378nLG>.
- UNESCO. (2005). *Guidelines for Inclusion. Ensuring Access to Education for All*. Paris, Francia. <https://r.issu.edu.do/l?l=403Gsf>
- Vidal Esteve, I. (2019). *Gamificación para la inclusión educativa*. CIVINEDU 2019. <https://r.issu.edu.do/l?l=352rBX>.