

Editorial

**EDITORES TEMÁTICOS**

- Dra. Carmen Llorente-Cejudo, Universidad de Sevilla (España)
- Dr. Javier Gil-Quintana, Universidad Nacional de Educación a Distancia (España)
- Dra. Alejandra Hurtado-Mazeyra, Universidad Nacional de San Agustín (Perú)

EDITOR JEFE

- Dr. Jaime Padilla-Verdugo, Universidad Politécnica Salesiana (Ecuador)

La gamificación se incorpora en el ámbito educativo como una tendencia pedagógica incrementada exponencialmente tanto por el uso de los dispositivos digitales, como por la incorporación de los juegos en formato portátiles entre estudiantes, propiciando un aprendizaje ubicuo. Unas características del aprendizaje acrecentadas por y en la sociedad posdigital y sus aplicaciones hacen que, a través de la gamificación, se sugiera el uso de elementos de juego que se descubren como una espiral de una actividad, de una práctica, o de una propuesta formativa que posee una clara intencionalidad final. Supone establecer un objetivo concreto, que es al que habrá que focalizar la atención en los entornos de aprendizaje analógicos y digitales para poder hacer un correcto uso de la gamificación.

En el contexto concreto del mundo educativo, son muchas las prácticas en las que la gamificación ha obtenido ya un gran éxito, bien debido a que ha alcanzado un grado alto de aceptación en su sistema de motivación extrínseca (donde las recompensas hacen muy bien su labor de alentar el camino), o porque el entorno simulado que se proporciona genera una sensación de seguridad al alumnado.

Una metodología donde lo tecnológico y lo digital adquieren un papel primordial al llevar a cabo dichas prácticas, pero que curiosamente se presenta como una estrategia que no necesita inexorablemente de ellos, ya que puede desarrollarse desde un nivel analógico sin ningún tipo de dificultad. Todos estos aspectos, otorgan a la gamificación un amplio abanico de posibilidades que, a través de sus temáticas prioritarias (gamificación en educación, resultados desde experiencias gamificadas, gamificación y narrativa transmedia, entre otros), serán el reflejo de avances en procesos de aprendizajes gamificados, planes formativos, experiencias, diseño y resultados de metodologías gamificadas, e investigaciones en las que esta estrategia sea su objeto de estudio central.

Desde este número monográfico de la «Revista Alteridad», el equipo de editores ha querido profundizar e indagar en las reflexiones, estudios y conclusiones con el propósito de generar un marco desde el que analizar las experiencias de innovación educativa en los escenarios educativos; desde la profundización en los conceptos, definiciones, características y clasificación de las acciones formativas gamificadas, hasta qué implicaciones se pueden extrapolar en la formación digital del docente o del alumnado.

Con el entusiasmo de contribuir a la formación de educadores e investigadores interesados por esta metodología, la Sección Monográfica “La gamificación en el aprendizaje: Estrategia metodológica para la motivación del alumnado” se articula en torno a cinco manuscritos. Bajo el título “Gamificación, “No tengo ni idea de lo que es”: un estudio en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física”, los autores De Sousa, De Lima y Reis, a través de un estudio cualitativo, tratan de identificar aquellos elementos más relevantes en profesores de formación inicial (PEFI), desta-

cando entre sus resultados más significativos que la asociación de las acciones gamificadas con las tecnologías digitales potencia el desarrollo de la educación en la cultura digital. La sección continúa con un análisis cuantitativo de una experiencia de gamificación mediante tres estrategias diferentes: Triada PET, Story Telling y Escape Room. Del artículo de William Reyes, titulado “Gamificación y aprendizaje colaborativo en línea: un análisis de estrategias en una universidad mexicana” se destaca que las tres estrategias utilizadas incidieron de manera significativa en el aprendizaje colaborativo, y que estas son determinantes para lograr el aprendizaje colaborativo en línea. Por otro lado, y desde la formación del profesorado universitario, la gamificación se trabaja desde la universidad para conseguir y desarrollar habilidades óptimas que beneficien al alumnado, tanto personal como profesionalmente, donde desde una universidad de América Latina se estudió la percepción de la estrategia metodológica a través del modelo de Aceptación de la Tecnología (TAM). Tanto Martín como Palacios y Gallego, exponen bajo el título “¿Jugamos o gamificamos? Evaluación de una experiencia formativa sobre gamificación para la mejora de las competencias digitales del profesorado universitario” cómo todos los participantes percibieron esta estrategia adecuada, resaltando dimensiones como: facilidad de uso en el aula, integración, transformación del interés en el aprendizaje o capacidad para mostrar una actitud positiva en su uso.

Si existe un área que presenta grandes dificultades a la hora de asimilar conceptos, probablemente sea el de las matemáticas. Así, desde un estudio multicaso denominado “Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas” combinando técnicas cuantitativas y cualitativas, y con una muestra de 4845 estudiantes, más 12 entrevistas al profesorado, ofrecen resultados muy interesantes como que el alumnado apenas percibe el uso de juegos, analógicos o digitales, por el profesorado, y al mismo tiempo, manifiestan tener escaso conocimiento sobre la gamificación y sus posibilidades. Es por ello que Malvasi y Recio señalan en sus conclusiones la necesidad de una sólida formación del alumnado y profesores para optimizar las posibilidades de la gamificación en los escenarios educativos.

Por último, desde la incorporación de las aplicaciones educativas y el uso de dispositivos móviles a la estrategia de gamificación, se presenta el último estudio que, bajo el título “Una app móvil potencia la motivación del alumnado en una experiencia de gamificación universitaria” describe la aplicación «\$in TIME» diseñada *ad hoc* con la intención de gestionar los diferentes elementos que conformaron el proyecto de gamificación basado en la película «In Time» en espacios universitarios.

Esperamos, al igual que les sucede a los editores temáticos que han tenido el privilegio de formar parte de este monográfico, que este se convierta en un punto de referencia para investigadores y docentes que estén interesados en identificar buenas prácticas educativas vinculadas con la estrategia de la gamificación, permitiéndole avanzar en la obtención de resultados y conclusiones futuras que repercutan de manera directa o indirecta en el ejercicio de su práctica docente e investigadora.

La Sección Miscelánea incluye temáticas diversas relacionadas con la educación, en particular, con el aprendizaje como el aprendizaje-servicio, el aprendizaje en contexto del COVID-19, la interacción social entre profesores y alumnado, la motivación en el aprendizaje mediante el uso de las TIC y la incidencia de las fijaciones visuales en la comprensión de textos. El artículo “Aprendizaje Servicio en Educación Superior entre España y México. Hacia los ODS”, trata una temática actual e interesante dando cuenta, por una parte, de los fundamentos filosóficos y pedagógicos y de los modelos que lo sustentan; y por otra, de las experiencias diseñadas desde algunas universidades españolas y mexicanas, aplicadas por estudiantes en sectores sociales vulnerables vinculados a la niñez, la adolescencia, la juventud, la mujer, las comunidades indígenas, entre otros. El resultado de esas experiencias de aprendizaje en contextos reales, no solo generan motivación y crecimiento personal en estudiantes,



sino también su compromiso social, orientados al logro progresivo de los ODS. El artículo visibiliza las posibilidades que la ApS ofrece para articular teoría y práctica en la formación universitaria, así como para fortalecer y dar más coherencia al trabajo que las universidades realizan en el ámbito de la vinculación con la sociedad.

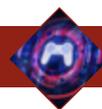
En el contexto de la pandemia producto de la COVID-19, conocer cómo evaluar el aprendizaje se tornó muy relevante. El artículo “Monitoreo de aprendizajes en escuelas públicas chilenas en contexto COVID-19” trata de responder a esa problemática que algunos investigadores denominan proceso de enseñanza-aprendizaje de emergencia. Esta investigación brinda la oportunidad de pensar sobre las condiciones de aprendizaje y evaluación en clases no presenciales. Las entrevistas en profundidad realizadas a directivos muestran la diversidad de concepciones y propósitos del monitoreo, su sistematicidad y la concentración de la comunicación en las redes sociales como WhatsApp y correo electrónico, así como también las dificultades para atender a la diversidad y singularidad de cada estudiante.

Con el propósito de analizar cómo la escuela y, en particular, el profesorado contribuye a la formación autónoma y dinámica del estudiantado, el artículo “Interacción, diálogo y prácticas en el bachillerato” propone el estudio de caso de una escuela pública de Ceilândia (Brasil), con un alto nivel de vulnerabilidad por cuestiones socioeconómicas, violencia, problemas familiares, embarazos adolescentes y drogadicción. La triangulación entre el análisis documental, las entrevistas semiestructuradas y la observación participante, permite identificar diversos círculos de exclusión; y proponer estrategias pedagógicas basadas en metodologías activas, en la que los y las estudiantes de manera resiliente, se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje.

A partir de la concepción de que la motivación constituye el motor para el aprendizaje, el artículo “Estudio motivacional sobre el aprendizaje de la religión en Educación Básica mediante las TIC” busca identificar las causas de la desmotivación en el aprendizaje de la religión en una institución de Educación Básica. Los resultados del estudio realizado con 268 estudiantes y ocho profesores de religión, evidencian bajos niveles motivacionales debido a deficiencias en los ambientes de aprendizaje y al uso de metodologías de enseñanza tradicionales; para incrementar la motivación se sugiere el uso de metodologías participativas mediadas por las TIC.

El artículo “Fijaciones visuales y caracteres: incidencias en la comprensión de textos expositivos” completa la sección miscelánea. La comprensión lectora tiene varios factores sociales, culturales y emocionales que puede incrementar o disminuir sus niveles e incidir en la motivación para el aprendizaje; entre ellos se analiza de manera original en este estudio, la fijación visual. La investigación se realiza con la participación de 80 estudiantes de secundaria, quienes leen tres textos relacionados con el electromagnetismo en la pantalla *Eye tracher T.120*, la cantidad de fijaciones se analiza mediante el software *Tobii 3.4.6*. Los resultados indican que las fijaciones visuales cumplen un rol importante en la comprensión lectora puesto que la información ingresa a través de la vista.

Este número de *Alteridad* se cierra con la siguiente interrogante ¿Se puede hablar de una educación pospandemia? Han transcurrido dos años desde el inicio del COVID-19 y todavía no existe una respuesta científica unificada acerca del comportamiento del virus y de las personas; y, en consecuencia, cualquier planificación se torna emergente y coyuntural. Si bien, por una parte, se ha incrementado considerablemente el uso de las TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera innovadora; por otra, la pandemia ha dejado al descubierto que no todas las familias poseen celulares, tablet o computadores, y menos internet. En este contexto, se plantean diversos desafíos para la educación: ¿cómo y cuándo ayudar al estudiantado que abandonaron la escuela a reincorporarse a sus estudios? ¿la modalidad híbrida llegó para quedarse? ¿Las diversas Apps son válidas y confiables?; qué decir de la flexibilidad curricular, de la validez de la evaluación en línea, de la calidad



académica con la que egresan los nuevos profesionales. Existen más preguntas que respuestas, que se espera podamos ir resolviendo juntos maestros, investigadores, estudiantes, informáticos, psicólogos, sociólogos, políticos, entre otros. Esperamos que Alteridad se convierta en ese espacio de discusión para debatir los nuevos retos.

Se invita a profesores e investigadores a enviar artículos para el próximo monográfico sobre “Enseñanza y aprendizaje de las matemáticas: diferentes enfoques y niveles educativos”. La Convocatoria estará abierta hasta el 28 de febrero del 2022.

