



¿Cómo citar el artículo?

Echavarría-Echavarría, P. & Leigh-González, C. (2023). Estrategias de gamificación para el aprendizaje en una carrera de formación artística en educación superior. *RIIED*, número 7, 1-12.



**Estrategias de gamificación para el aprendizaje en una carrera de formación
artística en educación superior**
Learning gamification techniques for graduate programs in arts education
**Aprendizagem de técnicas de gamificação para programas de pós-graduação em
educação artística**

Artículo de investigación

Recibido: 25/10/2022 Revisado: 21/11/2022 Aceptado: 2/12/2022

Paola Echavarría Echavarría

Duoc UC, Chile

<https://orcid.org/0000-0003-4283-7127>

paolaechavarriae@gmail.com

Camila Leigh González

Universidad Andrés Bello, Chile

<https://orcid.org/0000-0003-0771-7584>

camila.leigh@unab.cl

Resumen

El propósito de la presente investigación fue incorporar una estrategia metodológica innovadora que integrase métodos de enseñanza asociados al juego como facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se llevó a cabo en una institución de educación superior chilena, que dicta la carrera de Diseño Gráfico. Por medio de una experiencia práctica se aplicó el Inventario de estilos de aprendizaje de David Kolb (1984) a 46 estudiantes que cursaron la asignatura Contexto Cultural del Diseño, con el objeto de orientar el trabajo con un modelo que considera dos dimensiones principales del aprendizaje: la percepción y el procesamiento. Luego, como segundo paso, se diseñó un juego que integra los estilos de aprendizaje: acomodador, divergente, convergente y asimilador. Los hallazgos de la investigación permiten apreciar un efecto positivo en la participación de los estudiantes, así como un mayor involucramiento con el proceso de enseñanza – aprendizaje, resultados que guardan relación con los aportados en otras investigaciones en las que el desenvolverse en entornos de aprendizaje gamificados ha mejorado el rendimiento académico y la disposición al



¿Cómo citar el artículo?

Echavarría-Echavarría, P. & Leigh-González, C. (2023). Estrategias de gamificación para el aprendizaje en una carrera de formación artística en educación superior. *RIIED*, número 7, 1-12.



aprendizaje. Se espera que la incorporación de estas técnicas fomente la motivación y participación de los estudiantes en una asignatura introductoria de sus estudios superiores.

Palabras clave: innovación educacional, estrategia de enseñanza, enseñanza superior

Abstract

The goal of this research was to implement a cutting-edge methodological strategy that uses the game's teaching techniques as a teaching-learning process facilitator. It was conducted in a higher education facility in Chile that offers Graphic Design courses. In order to direct the work using a model that addresses two primary elements of learning: perception and processing, David Kolb's Inventory of Learning Styles (1984) was used to 46 students attending the Cultural Context of Design course through a practical experience. Second, a game that incorporates the four learning styles—accommodative, divergent, convergent, and assimilative—was developed. The research findings support previous findings that the adoption of gamified learning environments has enhanced academic performance and willingness to learn by having a favorable impact on student engagement and increased involvement in the teaching-learning process. The use of these strategies is anticipated to boost student engagement and motivation in a foundational course of their higher education study.

Keywords: educational innovation, teaching strategy, higher education

Resumo

O objetivo desta investigação era implementar uma estratégia metodológica de vanguarda que utiliza técnicas de ensino do jogo como um facilitador do processo de ensino-aprendizagem. Foi realizada em um estabelecimento de ensino superior no Chile que oferece cursos de Design Gráfico. A fim de dirigir o trabalho utilizando um modelo que aborda dois elementos primários de aprendizagem: percepção e processamento, o Inventário de Estilos de Aprendizagem de David Kolb (1984) foi utilizado para 46 estudantes que frequentavam o curso de Contexto Cultural do Design através de uma experiência prática. Em segundo lugar, foi desenvolvido um jogo que incorpora os quatro estilos de aprendizagem -comodativo, divergente, convergente, e assimilador. Os resultados da investigação apoiam as conclusões anteriores de que a adoção de ambientes de aprendizagem gamificados melhorou o desempenho acadêmico e a vontade de aprender, tendo um impacto favorável no envolvimento dos estudantes e um maior disposição no processo de ensino-aprendizagem. Espera-se que a utilização destas estratégias aumente o envolvimento e a motivação dos estudantes num curso fundamental do seu estudo de ensino superior.

Palavras chave: inovação educativa, estratégia de ensino, ensino superior



¿Cómo citar el artículo?

Echavarría-Echavarría, P. & Leigh-González, C. (2023). Estrategias de gamificación para el aprendizaje en una carrera de formación artística en educación superior. *RIIED*, número 7, 1-12.



Introducción

Esta investigación y posterior implementación de un material didáctico orientado a la asignatura Contexto Cultural del Diseño, se vuelve pertinente y relevante socialmente bajo los cambios vividos en los últimos años y bajo la premisa de que la educación requiere un cambio constante y adaptación continua. En temas educativos, la innovación es una necesidad de cambio y adaptación a los requerimientos del contexto en que se desenvuelve el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Millán et al., 2017). Los cambios que ha experimentado la educación superior en los últimos 4 años, han sido en respuesta a eventos sociales importantes, sumados a un aumento en la actividad tecnológica y la pandemia del Covid 19, que transformó las pocas aulas virtuales existentes a una masividad de las mismas. Las instituciones de educación superior han enfrentado este proceso evolutivo como un movimiento constante hacia los cambios radicales en metodologías y didáctica. La innovación educativa se da cuando en la cotidianidad de la relación enseñanza-aprendizaje emergen necesidades formativas (Barraza-Macías, 2005). Las necesidades pueden ser de infraestructura, de metodologías, de motivación de los estudiantes, e incluso en agentes externos que influyen sobre la educación (Ardila, 2019).

En los últimos años las TIC han generado un impacto importante en temas educativos, pasando de ser algo esporádico en el aula a convertirse en las herramientas, las tecnológicas las más usadas y el internet el medio de comunicación masivo más importante. Esta

tendencia del mundo globalizado, en pandemia, se convierte prácticamente en el único medio para realizar las clases en los establecimientos educacionales. Pero esta no es la única tendencia en materia educacional, dentro de las investigadas por Millán et al. (2017) surgen tendencias que son transversales a la clase presencial o virtual y son: Aprendizaje invertido, Aprendizaje Híbrido, Gamificación, entre otros.

Si bien la enseñanza de las artes ha sido siempre una de las asignaturas prácticas vinculadas al *hacer* por su condición, existe una parte teórica importante desde el punto de vista de la historia del arte y su contexto, el análisis y la comprensión del arte, que están ligadas al entendimiento y pensamiento complejo. Con la intención de vincular una de estas tendencias educativas en la experiencia docente, se utiliza la gamificación o aprendizaje basado en juegos en la educación artística y del diseño gráfico. Se desarrolla específicamente en su parte teórica de contextualización cultural, para así minimizar la complejidad al ejercicio de aprender contenidos y se vuelva lúdico y práctico. Dentro de las tendencias nombradas anteriormente, se destaca para esta investigación la gamificación. Ortiz-Colón et al. (2018), señalan que la gamificación consiste en el uso de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos, teniendo como base metodológica la mecánica, los componentes y las dinámicas que se detallan en la figura a continuación:



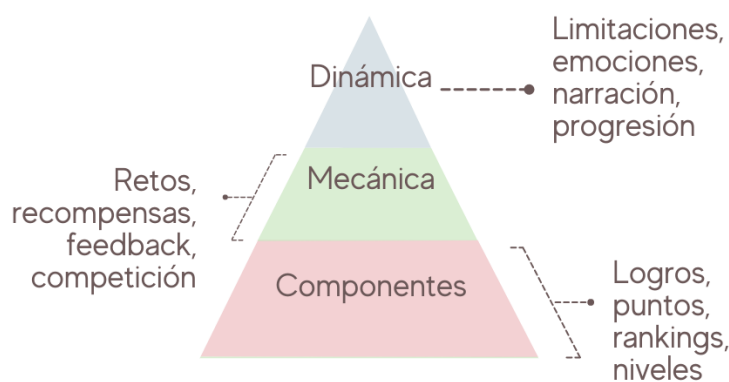
¿Cómo citar el artículo?

Echavarría-Echavarría, P. & Leigh-González, C. (2023). Estrategias de gamificación para el aprendizaje en una carrera de formación artística en educación superior. *RIIED*, número 7, 1-12.



Figura 1: Pirámide de los elementos de gamificación

PIRÁMIDE DE LOS ELEMENTOS DE GAMIFICACIÓN



Fuente: adaptado de Werbach (2012)

En espacios educativos, la gamificación sirve para generar habilidades en los estudiantes tales como: creatividad, resolución de problemas, comunicación y colaboración, toma de decisiones, alfabetización, etc. (Moffat et al., 2015). Emerge como una herramienta pertinente para motivar el desarrollo de contenidos y la participación de los estudiantes en el aula (Villalustre y Del Moral, 2015; Dicheva et al., 2015; Corchuelo, 2018).

Otro de los puntos relevantes a tomar en cuenta para la planificación de una estrategia de gamificación son las características de los estudiantes y sus perfiles específicos como alumnos-jugadores (Biel y García, 2015), existen diversos postulados y modelos de clasificaciones sobre tipos de jugadores, según Bartle (1996), uno de los exponentes más importantes del diseño de juegos en línea, los jugadores se dividen en:

Asesinos (son ganadores, pero para ellos ganar no es suficiente, necesitan ser los mejores y conseguir el primer puesto en la tabla de clasificación), Triunfadores (son aventureros y se mueven guiados por un afán de superación personal para ir subiendo niveles y desbloqueando contenidos), Sociables (juegan para relacionarse con otros jugadores, para ellos jugar es compartir ideas, experiencias y crear una red de contactos o amigos) y Exploradores (les gusta explorar el juego, descubrir nuevas cosas) (Bartle, 1996).

Para realizar una analogía entre la taxonomía de Bartle y llevarlo hacia la educación, es que se ha tomado como punto de partida y referencia el inventario de Kolb (1984) y su definición de estilos de aprendizaje para así determinar, la forma en que aprenden y se desenvuelven los estudiantes. El inventario de Kolb



¿Cómo citar el artículo?

Echavarría-Echavarría, P. & Leigh-González, C. (2023). Estrategias de gamificación para el aprendizaje en una carrera de formación artística en educación superior. *RIIED*, número 7, 1-12.



demuestra que los estilos de aprendizajes pueden mezclarse a través de las cuatro capacidades básicas necesarias para aprender; experiencia concreta (EC); observación reflexiva (OR); conceptualización abstracta (EA); y experimentación activa (EA), de cuya combinación surgen los cuatro estilos de aprendizaje propuestos por su modelo (Greppi, 2019).

La estrategia metodológica basada en la gamificación y que fue llamada “Design Wars” se diseñó desde la creación de lineamientos y metodología del juego vinculados a los objetivos de aprendizaje, con la finalidad de obtener un funcionamiento fluido y una experiencia de aprendizaje significativa y entretenida. La experiencia de aprendizaje consta de 2 misiones y un desafío final. Cada misión y desafío tiene tres retos: investigación, recopilación de antecedentes y análisis, propuesta gráfica, al igual que el desafío final. Se invita a los estudiantes a conformar equipos de 4 integrantes. Cada integrante tiene un rol dentro del equipo. Cada equipo elige un nombre que los identifique y cada

integrante un avatar. Los equipos avanzan en un tablero que tiene 9 casilleros, cada uno representa una época vinculada a un espacio histórico dentro de la historia del diseño y el arte. En cada clase y según su progreso diario, los estudiantes van avanzando y ganando insignias en base a la cantidad de objetivos cumplidos. Los equipos van desbloqueando las etapas y descubriendo la nueva misión. El equipo que llegue al desafío final y cumpla los objetivos es el equipo ganador. Los tres primeros equipos en cumplir el desafío estarán en el podio: primer, segundo y tercer lugar y obtendrán premio. Dentro del tablero hay espacio para un equipo por etapa, si otro equipo llega a la base ocupada por el anterior y lo alcanza, los equipos entran en “batalla”. Para salir del estado de batalla como vencedores deben contestar una trivía. El equipo vencedor avanza y gana la insignia de batalla. En total el juego consta de 9 etapas que son distribuidas en 18 horas pedagógicas, considerando 2 clases semanales de 3 horas pedagógicas. A continuación, se presenta una síntesis con la mecánica del juego:

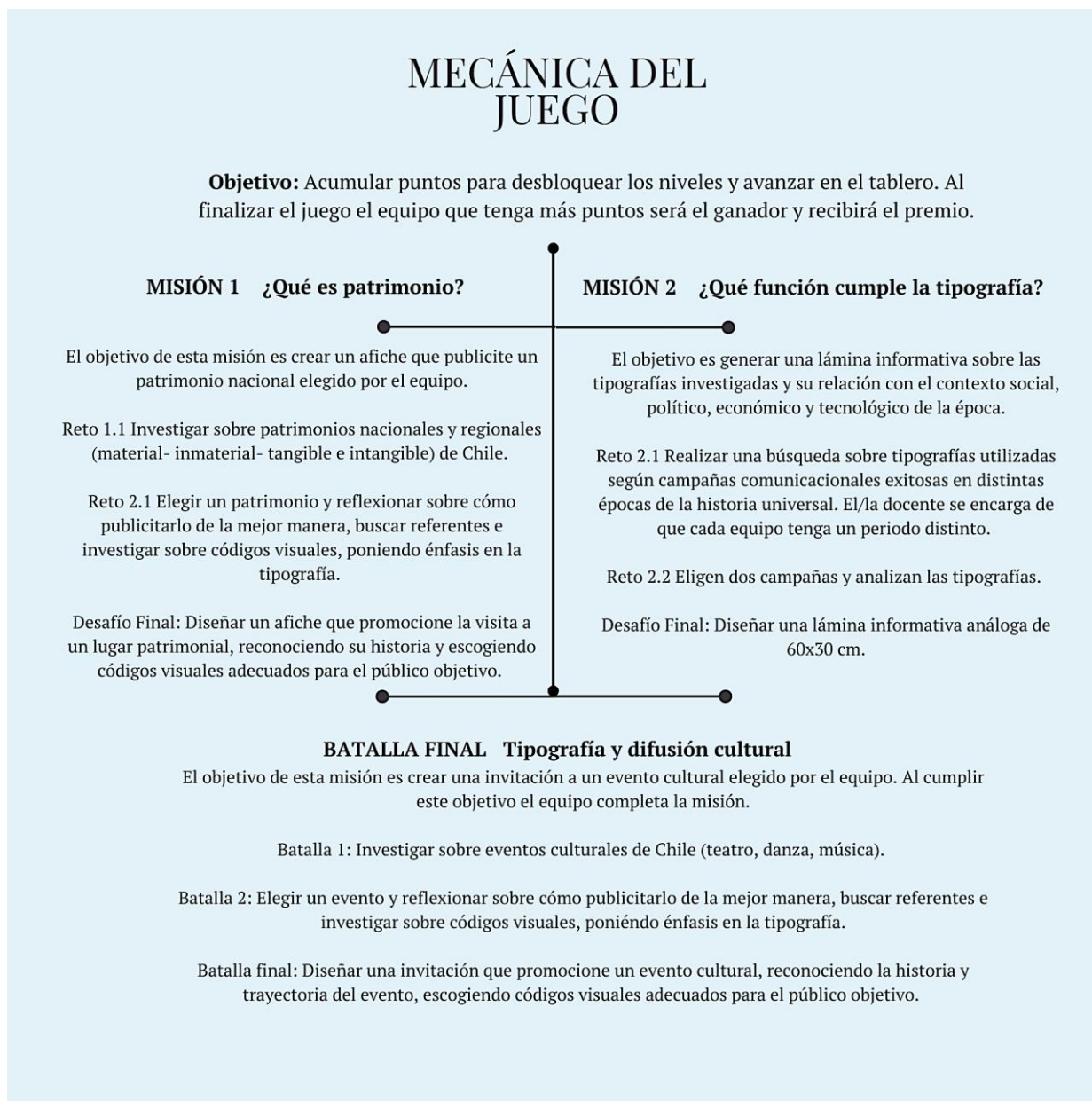


¿Cómo citar el artículo?

Echavarría-Echavarría, P. & Leigh-González, C. (2023). Estrategias de gamificación para el aprendizaje en una carrera de formación artística en educación superior. *RIIED*, número 7, 1-12.



Figura 2: Mecánica del juego



Fuente: elaboración propia (2022).



¿Cómo citar el artículo?

Echavarría-Echavarría, P. & Leigh-González, C. (2023). Estrategias de gamificación para el aprendizaje en una carrera de formación artística en educación superior. *RIIED*, número 7, 1-12.



Metodología y métodos

En esta investigación, se emplea un enfoque metodológico mixto, utilizando un abordaje desde una perspectiva cuantitativa y cualitativa de investigación (Creswell et al., 2003; Bryman, 2006; Dellinger y Leech, 2007). Se utiliza un método basado en la investigación-acción, descrita por Vidal-Ledo y Rivera-Michelena (2007) como “una forma de investigación que permite vincular el estudio de los problemas en un contexto determinado con programas de acción social, de manera que se logren de forma simultánea conocimientos y cambios sociales” (p.1). Tal como señala Creswell et al. (2003) es posible utilizar métodos mixtos de investigación en la medida que se recogen distintos tipos de datos, ello permitiría que se obtenga una comprensión más integral y acabada del problema. De esta forma se reconoce la contribución potencial de cada enfoque para dilucidar el objeto de estudio analizado. Se propone la siguiente pregunta rectora: ¿Es posible rediseñar la metodología de la asignatura Contexto Cultural del diseño de la carrera de diseño gráfico, para favorecer el aprendizaje significativo de los estudiantes de primer año que se incorporan a la modalidad presencial luego de la pandemia por Covid-19? A partir de esta interrogante, se plantea el objetivo general: Diseñar un material didáctico con el formato de juego educativo, que mejore la calidad de los aprendizajes en los estudiantes y contribuya a la adaptación de éstos en la vuelta a las clases

presenciales, implementándose en la asignatura Contexto cultural del diseño en una institución de educación superior en Chile.

Respecto a los instrumentos utilizados, se utilizó el inventario de Kolb (1984) para obtener resultados cuantitativos sobre el estilo de aprendizaje de los estudiantes. El test consta de nueve preguntas en las que los estudiantes deben elegir entre 4 alternativas de respuesta posibles. Se aplicó a través de Google forms ya que la plataforma arroja el resultado del test de manera automática. Lo respondió la totalidad de los estudiantes que actualmente cursan la asignatura de Contexto cultural del diseño, año 2022 (26 estudiantes), y la mitad del universo total de estudiantes antiguos que cursaron la asignatura el año 2021 (25 estudiantes). Para complementar la información, se utilizaron 2 tipos de caracterización sociodemográfica, el primero dirigido a los estudiantes antiguos, que cursaron la asignatura en su primera versión el año 2021 y el segundo para estudiantes que actualmente cursan la asignatura en 2022. Posteriormente, se aplicó una entrevista y caracterización sociodemográfica de ambos grupos participantes para conocer su percepción de la asignatura y de la estrategia metodológica implementada.



¿Cómo citar el artículo?

Echavarría-Echavarría, P. & Leigh-González, C. (2023). Estrategias de gamificación para el aprendizaje en una carrera de formación artística en educación superior. *RIIED*, número 7, 1-12.



Resultados y discusión

Los resultados de la aplicación del Inventario de Kolb de estudiantes que cursaron la asignatura el primer semestre de 2021, permitieron apreciar que el 46,7% del grupo tenía un estilo de aprendizaje convergente, 31,1% asimilador, 11,1% divergente y 11% acomodador. El resultado del Inventario de Kolb aplicado a los estudiantes que cursaron la asignatura el año 2022, dieron a conocer que 55,6% del grupo tenía un estilo convergente, 22,2% acomodador, 13,9% asimilador y 8,3% divergente.

Como segundo paso se implementaron 2 tipos de caracterización sociodemográfica, el primero dirigido a los estudiantes que cursaron la asignatura el 2021 con un total de 26 encuestados y el segundo dirigido a estudiantes que cursaron la asignatura en 2022 con un total de 25 encuestados con el objeto de conocer su apreciación respecto de la asignatura y la aplicación de la estrategia metodológica asociada a la gamificación que fue diseñada de manera posterior a la aplicación del Inventario de Kolb (1984).

Tras la puesta en marcha de la estrategia metodológica “Design Wars” se llevó a cabo la aplicación de la encuesta de la que se puede desprender lo siguiente: El 50% de los estudiantes encuestados tiene entre 17 y 20 años, son estudiantes altamente ligados a la tecnología, en su mayoría viviendo con sus padres, con una única ocupación de estudios de pregrado. Un 54,2% obtuvo sobre promedio 5,9 y un 20,8% de 6,5 a 7,0, por lo que se observa que las notas no fueron un inconveniente para los estudiantes. Un 58,8% de los estudiantes encuestados tuvo una asistencia mayor a un 80%. Sin embargo, un 62,5% asegura no haber

aprendido lo suficiente. El 50% asegura uso de material didáctico en las clases y el otro 50% se divide en que no recuerda o no hubo lo suficiente. Cabe destacar que por horarios no todos estaban en la misma sección por lo que tuvieron diferentes profesores y existe un gran aprecio a una profesora específica. En las respuestas abiertas los estudiantes declaran diversas situaciones, como la plataforma poco amigable, y sugieren más material audiovisual, interactivo, y salidas a terreno. Con respecto al tipo de clases que los estudiantes tuvieron, más de un 70% tuvo solamente clases online en el 2021. Con respecto a la pregunta abierta que se realizó en este cuestionario: ¿Qué le hubiera gustado tener como material de apoyo a la clase?, las respuestas arrojadas fueron diversas, sin embargo, se repitió: “una mejor plataforma online”, “computadores”, “material más didáctico”, y mantener el apoyo audiovisual como videos, documentales, etc.

Tras la aplicación de esta encuesta a los estudiantes que cursaron la asignatura en 2022 se puede desprender lo siguiente: Un 100% de los estudiantes declara que la estrategia de gamificación implementada “Design Wars” los mantuvo con motivación para realizar las actividades asignadas. Un 95,7% cree que los aprendizajes son valorables dentro de la carrera, un 95,7% afirma que adquirió nuevos conocimientos. Un 52,2% sienten que las clases iban a un buen ritmo, un 26,1% a un ritmo normal y un 21,7% siente que se avanzaba muy rápido. Un 62,2% creen que el juego propició un ambiente de colaboración entre compañeros, mientras que un 34,8% sintió que el ambiente de colaboración se mantuvo la mayor parte



¿Cómo citar el artículo?

Echavarría-Echavarría, P. & Leigh-González, C. (2023). Estrategias de gamificación para el aprendizaje en una carrera de formación artística en educación superior. *RIIED*, número 7, 1-12.



del tiempo. Un 86,4% considera que los contenidos vistos mantenían un orden lógico en el aprendizaje de los contenidos, mientras que un 13,6% considera que no estuvo ni bien ni mal. Un 78,3% declara que la motivación para ellos fue muy buena, mientras que un 21,7% opina que estuvo medianamente motivado durante el juego. La actividad fue valorada como buena por un 54,5% y muy buena por un 45,5% y ninguno opinó que fuese regular, mala o muy mala. Y de acuerdo a la pregunta de desarrollo ¿Qué añadiría usted para mejorar la actividad?, las respuestas fueron mejor organización en las revisiones, menos penalizaciones dentro del juego, actividades más rápidas, más trabajos manuales, más espacios creativos, más contenidos

Conclusiones

Los hallazgos de la investigación permiten apreciar un efecto positivo en la participación de los estudiantes, así como un mayor involucramiento con el proceso de enseñanza – aprendizaje, resultados que guardan relación con los aportados en otras investigaciones en las que el desenvolverse en entornos de aprendizaje gamificados ha mejorado el rendimiento académico y la disposición al aprendizaje. Adicionalmente, los estudiantes que estuvieron mayormente online valoran la presencialidad, las salidas a terreno, ver documentales, mientras que los estudiantes que entraron a primer año en presencialidad buscan más contenidos y clases explicativas, aunque también valoran la didáctica en la educación. Es posible concluir que para llevar a cabo una planificación estratégica e incorporar metodologías activas a la asignatura, es importante tener en cuenta la diversidad de

teóricos, más iniciativa de los compañeros, agregar más datos u otra forma de sorteo al azar, fomentar el trabajo individual y algunos comentarios de total aceptación a la actividad declarando que aprendieron: trabajo en equipo y colaboración, les gustó la mecánica, fue divertido, muy didáctico, estuvo perfecto, entre otras.

Las respuestas fueron clarificadoras a la hora de tomar acciones en las mejoras de la estrategia metodológica, porque los estudiantes fueron capaces de detectar precisamente dónde intervenir para generar una actividad más completa y significativa.

personalidades que coexisten en una sala de clases, los objetivos que se desean alcanzar y de qué manera se organizan y diseñan las actividades de la manera coherente a éstos. Es relevante recordar que, a este diseño y conjunto de procedimientos y técnicas, que nace a partir de la observación e investigación se comprende como didáctica.

Para lograr un elemento diferenciador en los procesos educativos, la reflexión sobre la manera que se asumen los cambios, debe ser un punto de partida y debe estar presente en todos los agentes involucrados en todo el proceso de innovación. Para hacer viable una transformación pedagógica-didáctica, debe existir una participación consciente de los mismos que persiga la acción y los procesos de mejora en beneficio de los estudiantes. En este proceso de innovación en la práctica, el estudiante debe estar en el centro y ser el



¿Cómo citar el artículo?

Echavarría-Echavarría, P. & Leigh-González, C. (2023). Estrategias de gamificación para el aprendizaje en una carrera de formación artística en educación superior. *RIIED*, número 7, 1-12.



blanco en los objetivos a alcanzar. Para conseguir estos objetivos, y por ende, un proceso de aprendizaje que genere un aprendizaje significativo, se deben utilizar metodologías lúdicas y activas acompañadas de recursos tales como el material didáctico.

En cuanto a su relevancia teórica, el juego contempla un recorrido por los contenidos de la asignatura, los que son abordados desde el pensamiento crítico y no sobre el repaso memorístico de los mismos. Es una invitación a la reflexión sobre las temáticas tratadas, en la que los estudiantes podrán situarse en un contexto y resolver casos y responder preguntas bajo una perspectiva de

rol, en la historia del juego para resolver casos aplicables al diseño, su teoría y acción.

A través de las experiencias que brinda un material didáctico, el estudiante construye estructuras cognitivas, es por ello que este tipo de propuestas es sin duda de interés para el profesorado universitario dado que la incorporación de metodologías de educación innovadoras permitiría fortalecer la práctica pedagógica. Para futuras líneas de investigación, se sugiere indagar en la aplicabilidad de esta propuesta en otras asignaturas, así como en carreras afines.

Referencias bibliográficas

Ardila, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Colombia.

Barraza-Macías, A. (2005). Una conceptualización com-prehensiva de la innovación educativa. *Innovación Educativa*, 5 (28), 19-31. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179421470003>

Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*. <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm>

Biel, L. & García, A. (2015). *Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español*. Mahidol University International College y Sichuan International Studies

University, College of International Education.

Bryman, A. (2006). Integrating quantitative and qualitative research: ¿how is it done? *Qualitative Research*, 1(6), 97-113.

Corchuelo, C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (63), 29-41 (380). <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>

Creswell, J., Plano, V., Gutmann, M. & Hanson, W. (2003). Advanced mixed methods research designs. In A. Tashakkori & Ch. Teddlie. *Handbook of mixed methods in social & behavioral research* (209-240). SAGE Publications.



¿Cómo citar el artículo?

Echavarría-Echavarría, P. & Leigh-González, C. (2023). Estrategias de gamificación para el aprendizaje en una carrera de formación artística en educación superior. *RIIED*, número 7, 1-12.



- Dellinger, A. & Leech, N. (2007). Towards a unified validation framework in mixed methods research. *Journal of Mixed Methods Research*, *Vidal* 1(4), 309-332.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G. & Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88. <http://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.18.3.75>
- Greppi, N. (2019). *Estilos de aprendizaje de Kolb. Una herramienta a considerar en el diseño de experiencias didácticas*. Universidad Tecnológica Nacional Santa Fe. UTNE.
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Manrique, A.M. & Gallego, A.M. (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101-108.
- Marín, B., Frez, J., Cruz, J. & Genero, M. (2019). An Empirical Investigation on the Benefits of Gamification in Programming Courses. *ACM Transactions on Computing Education*, 19(1), 1-22. doi: 10.1145/3231709
- Millán, M., Serrano, L. & Bravo, E. (2017). *Retos, tendencias y prácticas pedagógicas que aportan a la innovación en las experiencias de aprendizaje en la educación superior: Revisión de literatura*. Universidad Industrial de Santander, Universidad Católica de Colombia.
- Moffat, D., Farrell, D., Gardiner, B., McCulloch, A. & Fairlie, F. (2015). A serious game to give students careers advice, awareness and action. In ECEL2015-14th. *European Conference on e-Learning: ECEI2015*. Academic Conferences and Publishing Limited.
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J. & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquis*. 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Vidal-Ledo, M. & Rivera-Michelena, N. (2007). Investigación-acción. *Educación Médica Superior*, 21(4).
- Villalustre, L. & Del Moral, M. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, 0(27), 13-31.

Contribución autoral

El presente artículo socializa resultados de un proyecto de innovación conducente al grado de Magister en Docencia para la Educación Superior dictado por la Universidad Andrés Bello, Chile.

Paola Echavarría: Desempeñó el rol de investigadora principal. Concibió y desarrolló el proceso investigativo.



¿Cómo citar el artículo?

Echavarría-Echavarría, P. & Leigh-González, C. (2023). Estrategias de gamificación para el aprendizaje en una carrera de formación artística en educación superior. *RIIED*, número 7, 1-12.



Camila Leigh González: Asesoró y guio el desarrollo de la investigación. Figura como co-autor en este paper.

Conflicto de intereses

Las autoras certifican que no existe conflicto de interés en la escritura y publicación de este artículo.