

Diseñar para aprender: Guía práctica para gamificar el aprendizaje en Ed. Superior

Contexto

El aprendizaje es un proceso complejo donde la emoción, la atención y la memoria interactúan de manera dinámica, en donde el estrés, afecta la concentración y la consolidación de la memoria puesto que activa el eje hipotálamo-hipófisis-adrenal, liberando cortisol y adrenalina¹. En este contexto, la gamificación colaborativa se presenta como una estrategia que favorece el bienestar emocional y cognitivo, al situar al estudiante como protagonista de su aprendizaje² y consolidarse como un modelo neuroeducativo adaptable a distintos contextos³.

El rol del docente como facilitador del aprendizaje requiere una preparación intencionada que le permita diseñar experiencias gamificadas que los distingan desde su identidad disciplinar, significativas y sostenibles en el tiempo⁴. De este modo, el docente se convierte en un facilitador que integra emoción, cognición y acción, promoviendo una enseñanza significativa y reflexiva⁵.

Objetivos

Diseñar una guía práctica que oriente a docentes de educación superior en la creación de experiencias gamificadas significativas y colaborativas.

Desarrollo

La gamificación puede adaptarse a cualquier disciplina o contexto educativo, desde dinámicas como Batalla Naval o Serpientes y Escaleras, hasta tableros personalizados que combinen el desafío y la colaboración. El verdadero reto recae en la formulación del docente y su capacidad para definir la intención pedagógica del juego, más que en los recursos materiales.

Si bien, el tiempo suele ser la principal limitación en la elaboración de estas experiencias, herramientas como la inteligencia artificial generativa pueden facilitar el proceso mediante el uso de prompts o instrucciones guiadas. Por ello, a partir de múltiples experiencias docentes, se desarrolla la guía "Gamificar con prompts: Guía práctica para gamificar el aprendizaje en educación superior", que busca servir de referencia a otros profesionales interesados en diseñar experiencias innovadoras y colaborativas desde su disciplina.

Conclusion

La gamificación permite situar al estudiante como protagonista y al docente como facilitador reflexivo, pese a los desafíos que enfrenta la educación superior, derivados de su complejidad y enfoque disciplinar. En este contexto, los prompts se presentan como herramientas que inspiran y facilitan el proceso creativo del profesional experto, permitiéndole diseñar experiencias gamificadas desde su propia disciplina y transformar la enseñanza en una práctica activa, creativa y colaborativa. Atreverse a utilizarlos es abrir la puerta a una docencia más viva, dinámica y con sentido.

Gamificar con prompts:

Guía práctica para gamificar el aprendizaje en educación superior

PASO 1



Definir propósito pedagógico

Objetivo: Relacionar la gamificación con el resultado de aprendizaje o competencia del curso.

• Prompt sugerido:

"Diseña una dinámica gamificada basada en [tema/unidad], que promueva el aprendizaje significativo y la colaboración entre estudiantes. El objetivo es que los participantes desarrollen [competencia específica] mediante la resolución de desafíos o preguntas integradas al juego."

PASO 2



Seleccionar el tipo de juego

Tipo de dinámica	Propósito principal
Batalla Naval	Competencia colaborativa por turnos.
Serpientes y Escaleras	Aprendizaje progresivo y repaso conceptual.
Trivia o Tablero Clínico	Integración de casos clínicos o razonamiento diagnóstico.

• Prompt sugerido:

"Adapta el contenido de [tema/unidad] al formato de [juego elegido]. Describe cómo los estudiantes avanzarán, qué deben responder/resolver, y cómo finaliza el juego."

PASO 3



Construcción de reglas e instrucciones

Objetivo: Estructurar la dinámica paso a paso para garantizar claridad y equidad.

• Prompt sugerido:

"Redacta instrucciones claras para los estudiantes, incluyendo: objetivo del juego, número de jugadores o equipos, preparación del material o tablero, desarrollo del turno (cómo se juega, responde o avanza) y criterios para ganar/finalizar la partida."

PASO 4



Elaborar el banco de preguntas o desafíos

Objetivo: Diseñar ítems que promuevan razonamiento, no solo memorización.

• Prompt sugerido:

"Genera 20 preguntas de aplicación para el tema [nombre], con 4 alternativas cada una. Incluye al menos 5 casos clínicos o situaciones problemáticas. Cada pregunta debe ser breve, clara y con retroalimentación conceptual."

PASO 5



Iteración y revisión

Objetivo: Ajustar la dinámica tras la prueba inicial.

• Prompt sugerido:

"Evalúa la primera versión del juego con un grupo pequeño de estudiantes. Identifica: dificultad de las preguntas, tiempo total de la actividad y claridad de instrucciones."

PASO 6



Evaluación y reflexión docente

Objetivo: Vincular la gamificación con resultados de aprendizaje y evaluación formativa.

• Prompt sugerido:

"Diseña una pauta o rúbrica breve (3 criterios) para evaluar la participación, el razonamiento clínico y la colaboración en la dinámica. Indica cómo esta experiencia se alinea con los resultados de aprendizaje del curso."

Bibliografía

1. Tobar Soto, L., C. (2022). Hiperkortisolemia y estrés. Impacto en las funciones cognitivas. Revista Científica UISRAEL, 9(1), 139-157. Epub 10 de abril de 2022. <https://doi.org/10.35290/rcui.v9n1.2022.497>
2. Turull, M. (2020). Manual de docencia universitaria. Ediciones Octaedro S.L., Instituto de Desarrollo Profesional (IDP/ICE), Universidad de Barcelona.

3. Apolo Calero, D. C., Vásquez Rosas, I. L., Moreira Lucas, Á. E., Méndez Andrade, J. V., Cisneros Espin, C. R., & Muñoz Santader, M. D. C. (2024). Neuroeducación: Aplicaciones de la neurociencia para mejorar la enseñanza. South Florida Journal of Development, 5(12), e4740. <https://doi.org/10.46932/sfjdv5n12-014>
4. Torres Morales, V., De la Cerda Beltrán, I., Rivera Parra, C., & Marín de Amesti, L. (2024). Metodología activa para docentes de postgrado de oncología de la Universidad de los Andes. En D. Roy, J. P. Catalán Cueto, & V. Peña Caldera (Coords.), Innovación y buenas prácticas docentes en la educación superior: Experiencias y desafíos (pp. 159-174). Editorial Dykinson. <https://doi.org/10.14679/4083>
5. Catalán, J. (2022). El profesor investigador y su potencial transformador: De la reflexión a la innovación. Universidad Andrés Bello.