

*Gloria Esperanza Gamboa
Caicedo

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2845-1925>

**Javier Porras Álvarez

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5817-7982>

***Mercedes Moraima Campos

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0221-5905>

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y
TECNOLÓGICA DE COLOMBIA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
EXPERIMENTAL LIBERTADOR
VENEZUELA

GAMIFICACIÓN Y CREATIVIDAD COMO FUNDAMENTOS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

GAMIFICATION AND CREATIVITY AS
FOUNDATIONS FOR A MEANINGFUL
LEARNING

* Magister Ciencias de la Actividad física y el Deporte, Doctoranda Ciencias de la Motricidad Humana, Directora del grupo de investigación ciencias del movimiento humano una perspectiva desde la Recreación (U:P:) Docente e Investigadora del grupo FIMED, de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Email. gloria.gamboa@uptc.edu.co

**Magíster Ciencias de la Actividad física y el Deporte, Doctorando en Ciencias biomedicas, Docente e Investigador del grupo FIMED, de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Email: javier.porras@uptc.edu.co

***Subdirectora de Investigación y Postgrado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico "Luis Beltrán Prieto Figueroa" de Barquisimeto Docente Asociada Dedicación Exclusiva de la UPEL- IPB. Email: Moraimacampos@gmail.com

Recibido:

20-08-2020

Aceptado:

27-11-2020



GAMIFICACION Y CREATIVIDAD COMO FUNDAMENTOS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

GAMIFICATION AND CREATIVITY
AS FOUNDATIONS FOR A
MEANINGFUL LEARNING

Resumen

En la actualidad, con una pandemia de trasfondo crítico, la educación formal tiende a virtualizarse y el conocimiento a digitalizarse paulatinamente. Con este hecho se deben replantear cuestiones elementales como, la forma correcta en que debe educarse al ser humano, o las sapiencias que realmente debe conocer y aprender. Éste artículo es un ensayo que reflexiona sobre el uso integrado de la gamificación y la creatividad como herramientas indispensables en el proceso educativo actual. Se hace por ende indispensable como docente utilizar toda herramienta que le permita transmitir conocimientos significativos de forma propicia y efectiva para enseñar así, adecuadamente, en continua mejora retroalimentativa. Debido a esto es menester del maestro generar en el estudiante amor por el discernimiento, pero para ello se hace necesario también saber enseñar y consecuentemente educar aprendiendo.

Palabras claves: Gamificación; creatividad; educación; aprendizaje.

Abstract

Currently, with a pandemic with a critical background, formal education tends to be virtualized and knowledge to gradually digitize with this fact, elementary questions such as the correct way in which the human being should be educated, or the knowledge that should really be know and learn. This article is an essay that reflects on the integrated use of gamification and creativity as indispensable tools in the current educational process. It is therefore essential as a teacher to use any tool that allows you to transmit meaningful knowledge in a propitious and effective way to teach properly, in continuous feedback improvement. Because of this, it is the teacher's duty to generate in the student love for discernment, but for this it is also necessary to know how to teach and consequently to educate by learning.

Keywords: Gamification; creativity; education; learning.

INTRODUCCIÓN

Despertar el interés por aprender mediante el juego

El término gamificación es relativamente nuevo y más aún lo es su introducción al ámbito educativo. Esto ha hecho que su concepto todavía esté en proceso formativo, conforme avanza experimentalmente. Aun así, las diferentes conceptualizaciones que se le han dado en los últimos años muestran como su noción por sí sola tiende a relacionarse con la acción misma de enseñar, esto se justifica ya que la gamificación como término implica, y en esto coinciden las diversas acepciones, el juego como la puerta de entrada al aprendizaje. Actividad de la que se tiene registro desde el año 3.000 a. C. y de la cual no solo al ser humano le es inherente, sino que está presente en gran medida en diversos organismos como forma primigenia de aprendizaje.

Es de resaltar el retroceso conceptual que caracteriza cada cambio de época, donde volver a los principios básicos para empezar de nuevo suele ser fundamento para la posteridad, para el cambio de paradigma; hecho que sucede con la implicación que tiene la gamificación como recurso educativo y es que remonta a redescubrir todas las características, mecanismos, herramientas de las que natural y esencialmente se vale el juego para educar.

La gamificación, por lo tanto, como forma educativa, abre camino a un sinnúmero de posibilidades para reestructurar, el método tradicional de enseñanza, puesto que lo fortalece desde sus principios más básicos, porque redescubre el potencial que hay en el juego como primera forma de aprendizaje; lo que implica directamente la espontaneidad natural que se da en el acto educativo y proceso de aprendizaje. Hecho que no se evidencia en la educación actual como espontáneo y natural sino como mecánico, lineal, y cuyos fines aparentemente están limitados al servicio del estado.

Al proponer nuevas metodologías o formas de enseñanza por lo general se remite a la necesidad de activar en los educandos el interés por aprender, indispensable si se quiere alcanzar aprendizajes significativos. Una de las razones por las cuales es común escuchar decir a los niños “odio la escuela” y luego en grados superiores, se hace más notable aquella aversión que manifiesta el estudiantado por las aulas, por los profesores, etc., en pocas palabras una mala experiencia educativa, es que la mayoría de los conocimientos que reciben son impartidos tan mecánicamente que lo asumen normalmente, como parte de la realidad que los rodea y no permite ver el trasfondo de cada descubrimiento que tiene cada conocimiento enseñado. Es por

esto precisamente, que la gamificación se vincula íntimamente con la educación misma ya que remite al juego y sus mecanismos o herramientas subyacentes, para avivar el interés por aprender, espontáneo como se da en la infancia.

Así, es de vital importancia para la mejora de la educación avivar a toda costa el interés por aprender, y qué mejor forma de hacerlo que retornando a las primeras formas de aprendizaje, es decir por medio del descubrimiento del mundo a través del juego. No obstante, también es de suma importancia saber aprender y más aún, distinguirlo que se quiere aprender, hecho que no se daría en el estudiante si no se guía adecuada y responsablemente por el sendero del conocimiento. Al contrario, el valor natural del conocimiento en sí se pierde totalmente; se mecaniza totalmente convirtiéndose en solo información.

Por tal motivo es primordial redescubrir ese valor natural del acto de conocer y del conocimiento manifestado fugazmente, por ejemplo, en el niño cuando quiere saber por sí mismo y experimenta con los objetos a su alrededor, así como intenta percibir su entorno en general. Su deseo por conocer en su más inocente expresión y la naturalidad con la que se asombra por lo que le rodea, son razones en la que toda corriente educativa debe encaminarse.

Esta perspectiva puede hacerse con el uso adecuado de la gamificación en el primer proceso educativo, donde su recompensa es el deseo de saber por su propia naturaleza, querer lograr saber su verdadero sentido, pero para ello debe buscar su individualidad propia, la expresión real y única de su ser. Utilizar la naturalidad del juego para hacerle ver al estudiante que su mayor logro es en primera instancia conocerse así mismo. Aplicar esta técnica educativa favorece potencialidades intrínsecas del ser humano y logra conseguir una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Al respecto Freud (1908) manifiesta que:

La ocupación preferida y más intensa del niño es el juego. Acaso tendríamos derecho a decir: todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio o, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada. Además, sería injusto suponer que no toma en serio ese mundo; al contrario, toma muy en serio su juego, emplea en él grandes montos de afecto. Lo opuesto al juego no es la seriedad, sino... la realidad efectiva. El niño diferencia muy bien de la realidad su mundo del juego, a pesar de toda su investidura afectiva; y tiende a apuntalar sus objetos y situaciones imaginados en cosas palpables y visibles del mundo real. Sólo ese apuntalamiento es el que diferencia aún su «jugar» del «fantasear». (p. 1)

Siguiendo con estas ideas, es difícil hablar de una educación que tenga por objeto potenciar en todo sentido la creatividad innata del estudiante, suponiendo claro, la importancia de una atmósfera adecuada para ello que propicie el pensar reflexivo y auto reflexivo. Un aprendizaje óptimo, involucra un engranaje de actitudes como la diversión, donde la búsqueda de felicidad esté presente a cada instante en todo acto educativo, pues el docente da de sí mismo, enseña con pasión y con empoderamiento de sus propias facultades.

Al incluir esta forma educativa, la autorreflexión, en los proyectos de aula, relacionamos todas las áreas del saber para obtener aprendizajes significativos que exigen acercarse al real sentido de la vida por parte de estudiantes y docentes a partir de su propio contexto. Este eje es una constante fundamental para dinamizar la innovación en el aprendizaje del estudiante y la retroalimentación del maestro, encaminados a redescubrirse como ser vivo y por tal vivificar el asombro por saber.

Como lo plantea Gamboa (2019), evolucionar el ser corpóreo (mente, cuerpo y espíritu) mediante la creatividad tanto en la familia como en el sector educativo y social es buscar caminos alternos donde se encuentren retos variados para solucionar cuanto problema limite las capacidades de sus estudiantes y educandos también, para que la proyección sea general a través de un trabajo conjunto en el cual se valide tanto los errores como los aciertos y permitir al estudiante avanzar, autoconstruirse, auto conocerse y mejorar desde el reencuentro con la verdadera naturaleza única y sin igual del verdadero ser, el real significado de su existencia.

La gran responsabilidad de los maestros está en ese hecho, aunque al educar también se educan a sí mismos. Es importante, que respeten al máximo la individualidad del estudiante que empieza a formarse y que está en manos conscientes del deber que le impone la experiencia y la historia que lo antecede. Entre más historia menos errores deben cometerse, lo cual supone que con toda la voluntad y el esfuerzo se debe aprender más para enseñar mejor. En este sentido, se plantea esta reflexión a modo de ensayo, con respecto a dos grandes herramientas a considerar en el proceso de enseñanza-aprendizaje: la gamificación y la creatividad.

ARGUMENTACIÓN TEÓRICA

La gamificación permite que los ambientes y el aprendizaje sean más atractivos para los estudiantes, para esto, el uso de herramientas tecnológicas y actividades lúdicas genera que el conocimiento no sea lineal y repetitivo, que no sea tedioso y tradicional. Ahora bien, la

gamificación en el ámbito educativo, conforme lo señala Borrás (2015), presenta variados aspectos positivos entre los que podemos contar: retroalimentación constante, motivación por el aprendizaje, mayor retención en la memoria al ser más atractivo, lo que a su vez genera aprendizajes más significativos y autónomos, y generación de competencias adecuadas.

En términos de gamificación se hace necesario no excederse y no romper los límites, ya que, si bien los avances de la tecnología permiten que la información esté al alcance de un *click*, también es cierto que ambientes de aprendizaje sin regulación no conducen al cumplimiento de las metas esperadas y se puede caer en conductas ilegales o afecciones a la conducta de quien se educa, si no existe un adecuado tratamiento. Para el soporte del reconocimiento educativo de la gamificación como un eje dinamizador de la enseñanza, se plantean una serie de interpretaciones de su concepto y sus respectivas propuestas que enriquecen a la teoría pedagógica en la práctica.

Sobre los diferentes conceptos de Gamificación

Autores como Roberth--Stacy Linker (2015, como se citó en Oliva, 2017) conceptualizan la gamificación como:

Recurrir al uso de elementos que forman parte de la estructura del juego, para lo cual aplican técnicas de juegos en contextos educativos (...) gamificar es aplicar esta estrategia metodológica en una herramienta de apoyo docente que logre despertar motivación en el estudiantado con el fin que sus procesos de aprendizaje sean significativos y exitosos. (p.31)

A diferencia de Roberth Linker, quien enfatiza en las formas adyacentes al juego, McGonigal (2011, como se citó en Oliva, 2017) parece otorgarle más relevancia a la potenciación de las propias facultades del estudiante, afirmando que la gamificación es:

Toda acción educativa en la cual el docente debe recurrir a la utilización de dinámicas, estructuras y mecánicas de juego en entornos y aplicaciones que no son precisamente un juego, buscando potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes al modo y la forma en cómo aprenden los estudiantes. (p.31)

Posteriormente, diversos autores tratan de estructurar más su concepto, por ejemplo, Mosis (2015, como se citó en Oliva, 2017) dice que:

La gamificación aplicada al entorno universitario, busca crear una dinámica del juego enfocada en la retroalimentación positiva del aprendizaje, en donde los estudiantes parten de la estructura jerárquica de clase en donde al cumplir objetivos y metas pueden acumular puntos, insignias y cualquier otra evidencia que denote el progreso significativo que tienen durante una clase. (p. 31)

Es evidente como Mocis enfatiza a la retroalimentación como punto clave para una adecuada educación, y destaca la igualdad temporal del aprendizaje que adquiriría el alumno y profesor si se logra una enseñanza adecuada, es decir, aprender educando.

Autores como (Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012, como se citó en Gené, 2015) tratan de ampliar un poco más los campos a los que la gamificación es aplicable cuando señalan que ésta “consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas” (p. 4). También se encuentra un aporte teórico de Burke (2012, como se citó en Gené, 2015), quien observa en la gamificación una serie de mecanismos que subyacen en el juego y de las que es posible valerse para avivar el desarrollo educativo mutuo definiéndola como “el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo” (p. 4). Para sintetizar un poco estas conceptualizaciones Kapp (2012) propone el uso intensivo de toda herramienta o función intrínseca del juego para lograr una motivación óptima, al definir la gamificación como “aplicación de mecánicas de juego a ámbitos que no son propiamente de juego, con el fin de estimular y motivar tanto la competencia como la cooperación entre jugadores” (p. 4). Podría decirse a partir de esto que la gamificación se asemeja al mecanismo con que el juego por sí mismo se vale para enseñar y sin duda al ponerla en práctica en cada ámbito del saber puede solucionar aquella apatía educativa moderna en los procesos de enseñanza–aprendizaje utilizando didácticas dinamizadoras mediante juegos estructurados acordes al tema que se va a enseñar.

Haciendo una recopilación del estudio realizado de la gamificación, los mencionados autores coinciden con la utilización del juego como una herramienta de enseñanza y aprendizaje, esté término tiene mucha incidencia actualmente más su avance es relativamente lento por la complejidad que rige cada institución en cuanto a su metodología y de cómo hacerla parte integrado de su método de enseñanza, ya que para utilizar del juego como

herramienta pedagógica es necesario tener completamente claro la profundidad y el alcance que en su naturaleza que el juego por sí mismo posee.

Al estudiar la naturaleza del juego y sus dimensiones, se observa como este hace parte de las primigenias formas de aprendizaje de un sin número de especies orgánicas, incluidas por supuesto, los seres humanos. Por esto mismo profundizar en el campo de acción de la gamificación abre las puertas a una nueva forma de enseñar y aprender que podría llevar a quien se lo proponga, a descifrar y entender de manera real y adecuada su verdadera naturaleza, el hecho de saber, de querer aprender.

La gamificación, puede relacionarse también con la educación corpórea creativa (Gamboa & Porras, 2019) la cual refiere un enfoque al posicionamiento de estas tres variables (CRCE, Creatividad, Recreación, Corporeidad Educativa), y en consecuencia, se empieza a ver la necesidad de priorizar la implementación de nuevos enfoques creativos que dinamicen el proceso de enseñanza–aprendizaje, y vivifiquen el asombro por conocer, el interés por saber, el deseo por ser un ser único e individual, ya que no es enseñar por enseñar; se trata de revitalizar el natural deseo de conocer, para la construcción de saberes innovadores abarcando el total desarrollo del ser humano como individuo y como ser social.

En este sentido, los profesores, estudiantes y la familia, y seres cercanos, deben emprender un trabajo en equipo que permita unificar planes curriculares para tener en cuenta en las instituciones, como sí educar fuera lo más valioso e importante, la responsabilidad del crecimiento de un niño, el compromiso de poder orientar una vida humana.

Precisamente, la dificultad que tiene la educación radica en que el ser humano actual, no posee la conciencia del valor real de la vida, y más importante de la vida que se piensa. Es deber indispensable de cada ente educativo despertar el asombro en cada uno de sus educandos, la espontaneidad y simplicidad del querer saber por saber, el amor y entusiasmo por descubrir nuevas cosas, nuevos conocimientos que tiendan a su progreso y al de su sociedad, puesto que permitiría una completa formación de personas con una noción clara de su ética, de su moral, del contexto donde viven, de sus limitaciones y fortalezas, seres humanos formados con honestidad y rigurosidad respecto de su real sentido de estar vivo, un ser con pertenencia de sí mismos y una conciencia académica tal en la que tienda a enseñar mejor y con más profundidad con la que a él mismo se le instruyó.

De allí la importancia que tiene utilizar la gamificación en la educación, no solo como estrategia, metodología, herramienta, artefacto, mecanismo etc., sino que hay que pensarla

como una reestructuración de valores innatos de cada individuo para que realice la máxima expresión de todas sus facultades. Sobre el impacto de esta, en diversos escenarios incluyendo por supuesto el ámbito educativo, Parente (2016) expone acerca de la gamificación:

La gamificación no es una moda si no que se va a instalar en nuestro vocabulario y en nuestras vidas, de la misma forma que Internet lo ha hecho ya. Esta persistencia viene dada por el cambio de ritmo en la sociedad digital, pero no quedará relegada a la figura del consumidor final, pues ya ha empezado su camino hacia el mundo empresarial. El impacto que tendrá sobre muchos de los procesos y actividades de personas y organizaciones será muy semejante a la que se consiguió en su día con la aplicación de los estándares de calidad ISO, que consiguieron reconducir a las empresas a la generación de bienes y servicios con unas pautas predefinidas de calidad. (p. 11)

Se hace imprescindible por esto reestructurar no solo la forma de educar, es primordial asumir de nuevo el significado natural de educar, la gamificación en la formación permite pensar en la necesidad de remontarnos a las primeras y más ingenuas formas de enseñanza natural para vivificar su real significado, sintiendo en su propio ser la magnitud de su responsabilidad respecto al autodescubrimiento, respecto al mundo que lo rodea e invita naturalmente a conocer. Al hacer esto llega a entender que aquello a lo que llama educar, es la percepción más cercana de su verdadero significado; la educación en esencia es uno de los mayores y más valiosos descubrimientos que el ser humano ha descifrado y conceptualizado de la naturaleza.

Saber educar, implica obtener la conciencia necesaria para cuidar todo comportamiento y toda palabra que no corresponda a una adecuada interacción en el proceso educativo, básicamente se quiere que el estudiante encuentre en sí mismo todo el conocimiento, procurar despertar en el deseo por saber y consecuentemente sus facultades mismas estarían encaminadas a potencializarse, aprendiendo como un niño lo hace, jugando espontáneamente. Su criterio propio, su creatividad, su individualidad, su genialidad, su voluntad, etc., estarían avivándose conforme avance voluntariamente por las sendas del conocimiento, a través de una herramienta creativa: la gamificación.

La creatividad e innovación en el sector educativo

Haciendo un recorrido a través de la historia, la creatividad casi siempre ha estado en cada proceso de la acción del ser humano sobre el planeta, adecuándose a las circunstancias y

al contexto existente. La creatividad puede tomarse en este sentido como la raíz de los pensamientos, deseos, necesidades, ilusiones y movimientos que el ser corpóreo necesita para poder vivir, de ahí la plasticidad que infiere ser creativo y más si se tiene la responsabilidad de educar a otro individuo, para poder construir un camino acorde a cada educando.

Con base en lo anterior, autores como Chacón y Moncada (2006) señalan que en esta época donde todo se transforma de manera rápida y vertiginosa, la creatividad pasa a ser una herramienta fundamental para la mejora del desarrollo social y personal de los estudiantes, de tal modo que aquellas personas que desplieguen y desarrollen sus capacidades creativas, se encontrarán en mejor disposición de poder responder a las demandas y exigencias del medio, así como a sus propias necesidades individuales. Gamboa & Porras (2019) por su parte, definen la creatividad como:

Es la cualidad que más se valora, es una capacidad intelectual y una herramienta mental a partir de la cual se organizan instrumentos para la razón creativa, y, por otra parte, es la capacidad del sujeto innovador, es una herramienta al servicio de la pedagogía. Como herramienta, también es una forma de expresión humana que utiliza la razón para crear mensajes veraces que reducen nuestra ansiedad ante el desconocimiento del mundo y de emociones que estimulan nuestros centros de placer, mediante la selección entre otras estrategias de las mejores imágenes de felicidad y de la gratificación con el humor, para evadirnos de la gravedad de los problemas cotidianos. (p. 70)

La creatividad toma tal relevancia en este texto porque se requiere de ella para buscar una forma única de educar que abarque todos los aspectos que el ser humano en su niñez y durante su crecimiento requiera aprender para hacer de sí mismo un ser completo, un ser pleno que se conoce y del cual pueda decirse que vive realmente y se ha realizado como individuo; un ser humano que sea consciente de todas las facultades que posee y puede utilizar al servicio progresista de sí mismo y de la sociedad.

Amabile (1996) propone a la creatividad como el acto de “generar ideas nuevas y útiles en cualquier campo” (p. 1). En este sentido puede decirse que no es de extrañar, que hayan surgido en la historia tan pocos genios o seres históricos respecto de toda la humanidad, tuvieron que presentarse una consecución de hechos y circunstancias espacio – temporales y de contexto para formar a aquellos seres históricos, considerados genios o inventores cuya vida trascendió su sociedad. Cabría preguntarse en este punto si a cada ser humano se le educare certera y completamente bien, con los conocimientos, palabras, ambiente e instrumentos

adecuados, en pocas palabras, con todas las condiciones necesarias para que todo su ser se exprese con sus facultades al máximo, ¿No surgirían acaso más seres históricos, más genios?

Sostenemos, que el despertar de la creatividad (generar ideas) sumado a la innovación (materialización de ideas) y el resultado es el recrear (volver a crear) nuevas tendencias y técnicas de aprendizaje donde se involucre los valores, el buen uso de las tecnologías, y maestros con pertenencia que sean líderes en el proceso educacional. Es así, que a través de la gamificación aplicada al ámbito educativo, toma vital importancia proponer el desarrollo de procesos o proyectos que tengan por fin avivar o despertar la creatividad en el estudiante.

El profesor debe trabajar de la mano con el estudiante, incentivándolo a realizar engranajes entre lo conocido y lo desconocido para cumplir las expectativas del objetivo propuesto, buscando en sí mismos el deseo por saber que innatamente se tiene, y que requiere de un guía para descubrirse o para despertarlo, hecho que no se realizaría si el guía orienta mecánica y tradicionalmente además de no tener ese interés, de carecer de ese asombro que se requiere para adentrarse en el conocimiento individual natural y científicamente, contribuyéndole con nuevos o mejores descubrimientos acerca de la vida y la problemática que la acontece permanentemente.

A partir de allí es que la responsabilidad del maestro se amplifica cuanto más se comprende la complejidad de la enseñanza, y el ser creativo del aprendiz corre el riesgo de no ser despertado si la enseñanza de saberes se hace mecánicamente adormeciendo por ende el primer interés natural por el conocimiento del aprendiz. En el más riguroso de los sentidos, ser maestro implica conciencia del valor real de la labor formativa que ejercerá en un individuo, un maestro autentico es el que sabe enseñar a aprender, tal como lo afirma Heidegger (1954):

En efecto, enseñar es todavía más difícil que aprender. Sabemos muy bien esto, pero pocas veces lo pensamos. ¿Por qué enseñar es más difícil que aprender? No porque los docentes hayan de estar en posesión el máximo posible de conocimientos y tenerlos siempre a disposición. Enseñar es más difícil que aprender porque implica un hacer aprender. Es más, el auténtico maestro lo único que enseña es el arte de aprender. (p. 77)

Teniendo en cuenta esta aseveración de Heidegger se hace primordial la necesidad de examinar cada acto que intente enseñar, y es deber crear alternativas viables y aplicables para enseñar cada vez mejor, cada vez más consciente de la responsabilidad que implica orientar, enseñar a aprender en busca de la emoción de saber que puede saber y el despertar del interés

natural por aprender, la búsqueda de su propia creatividad hacia el mundo que lo rodea, facultad que el maestro debe tener despierta para enseñar, por esto Heidegger acentúa sobre la responsabilidad en mayor grado que recae en quien enseña expresando que: “ (...) en lo único que el maestro aventaja al aprendiz es en que tiene que aprender todavía más que éste, pues tiene que hacerse con la capacidad de hacer aprender” (p. 78).

Carl Rogers y Freiberg (1996), por su parte parecen estar de acuerdo con estos planteamientos de Heidegger comparando el progreso de la educación como una alternativa de la humanidad para sobrevivir, asegurando:

Creo que nos enfrentamos a una situación enteramente nueva en educación, en la cual, el propósito de ésta, si hemos de sobrevivir, debe ser *la facilitación de cambio y el aprendizaje*. Solo son educadas las personas que han aprendido como aprender, que han aprendido a adaptarse y cambia, que advirtieron que ningún conocimiento es firme, que solo el proceso de buscar el conocimiento da una base para la seguridad. El único propósito válido para la educación en el mundo moderno es el cambio y la confianza en el progreso y no en el conocimiento estático. (p. 6)

De ahí la importancia que este texto trata de conferirle a la gamificación y a la creatividad en la educación como reestructuradores porque es a partir de su trascendencia conceptual como deben ser estudiados estos significados. De acuerdo con Heidegger y Rogers, es primordial aprender a aprender, saber aprender es base fundamental para un aprendizaje significativo. Puede hablarse de re-crear la concepción que se tiene de la educación, y esto se logra haciendo un recorrido retrospectivo de todo lo que puede significar educar, si se aplica esta desestructuración a todo ámbito el ser humano consecuentemente entenderá que son muchas sino todas tal vez las cosas que desconoce y creía conocer.

La creatividad debe hacer parte de todo proceso educativo, no como materia, o forma de enseñar o aprender, mucho menos como un acontecimiento esporádico y de escasa manifestación, la creatividad debe hacer parte intrínseca de todo proceso formativo en tanto que le es propia y utilizable a cada individuo y como un objetivo del maestro para con su aprendiz.

Aportes a la educación actual

La educación se presenta como una actividad ejecutada por diversos actores sociales involucrados en dicho proceso (educando, educador, escuela, familia y comunidad en general); cuyas acciones, representan la efectiva realización de operaciones relevantes que permitan

promover la elaboración y transformación hacia el pensamiento crítico, y en el caso del docente éste incida de forma favorable en la formación de un individuo integral.

La gamificación y la creatividad van encadenadas en la práctica docente, ya que la una sin la otra no proveen las técnicas o herramientas ideales para su utilización, además debe tomarse en cuenta que se pueden ejecutar dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según algunas reglas libremente aceptadas y obligatorias. Esto lleva a inferir que estas herramientas implican cierto grado de organización en el tiempo libre, en el tiempo de ocio y, por otro lado, la alternativa innovadora fuera de lo común y con un alto porcentaje de cambio de rutina.

A pesar de ser una actividad de libre escogencia y participación, se percibe la necesidad de buscar un equilibrio compensador del estudio, trabajo y diario acontecer. Es decir, implica un verdadero estado de crecimiento y autorrealización en el individuo, un estado de tranquilidad y equilibrio emocional. Además, este proceso es en consecuencia, una causa sistemática y organizada que implica la participación del individuo en sus tiempos adecuados para la realización de estas actividades, que proporcionan aprendizaje, esparcimiento, tranquilidad y satisfacción en la búsqueda de calidad de vida.

Al respecto, la gamificación y la creatividad son parte inherente en la vida del hombre y, por tanto, es una necesidad sentida para subsistir y convivir con fraternidad y comunicación. Ella conduce a un fin en sí mismo y por tal razón a un conocimiento interior de la persona, porque ayuda a todo individuo a desarrollarse, expresarse mejor, ser libre, olvidar sus problemas cotidianos, favoreciendo el reencuentro consigo mismo como ser humano sin presiones ajenas o extrañas.

CONSIDERACIONES FINALES

El maestro debe ser guía del autoaprendizaje y así mismo será educado por la naturaleza de la situación en la que guíe al estudiante. Es deber del maestro duplicar los resultados de su enseñanza en sí mismo, para que el proceso educativo sea más objetivo en cada clase, en cada encuentro. Pues como maestro lleva implícito en su naturaleza la consecución del querer saber y el deber enseñar. El aprendizaje está garantizado porque surge del propio sujeto.

La conjunción de las herramientas de gamificación y la creatividad lúdica están perfectamente destinadas a hacer parte de la reestructuración de la forma de educar, ya que

involucran el desarrollo primordial de factores determinantes como el querer aprender y el asombro por el conocer, fundamentales características requeridas obviamente para llegar a un verdadero aprendizaje.

Estas técnicas o herramientas dentro o fuera del aula, pueden ser utilizadas por docentes y estudiantes para fomentar mutuamente el despertar ávido de ideas, que involucran las falencias que los maestros y estudiantes han tenido durante su proceso educativo y para buscar alternativas con base en las experiencias que son únicas en cada individuo. En este proceso de intercambio, se podría considerar también la didáctica y pedagogía como naturalmente retroalimentativas, pues permiten crear ambientes sólidos de aprendizajes significativos, reconstruyendo la necesidad de darle sentido pleno a su vida misma como ser pensante.

REFERENCIAS

- Amabile, T. M. (1996). Creatividad e innovación en las organizaciones. *Harvard business school*, 305, 1-13.
- Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Universidad Politécnica de Madrid. <http://oa.upm.es/35517/>
- Chacón, Y., Moncada, J. (2006). Relación entre personalidad y creatividad en estudiantes de educación física. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 6(1), 1-15. http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Freud, S. (1908). El creador literario y el fantaseo. Argentina: Amorrortu.
- Gamboa, y Porras, J. (2019). La creatividad, la recreación en la corporeidad educativa. *Revista Ímpetus*, 11(2), 67-77. <http://revistaimpetus.unillanos.edu.co/impetus/index.php/Imp1/article/view/205>
- Gené, B. (2015) *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid.
- Heidegger, M. (2010). *¿Qué significa pensar?* Editorial Trotta.
- Oliva, Herberth Alexander (2016) La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 16(44), 29-47. <https://www.camjol.info/index.php/RyR/article/view/3563>
- Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. En: Ruth Contreras y José Eguia (coord.). *Gamificación en aulas universitarias. España*. Universitat Autònoma de Barcelona. <https://core.ac.uk/download/pdf/78545392.pdf>

Rogers, C. y Freiberg, J. (1996). *Libertad y creatividad en la educación*. Paidós 3ra edición.

Zichermann, G. (2011). Gamification - The New Loyalty. Retrieved from

<http://vimeo.com/25714530>