

# Gamit!: plataforma para la gamificación basada en un sistema de recompensas para estudiantes universitarios

Hernán Alejandro Quintana Cruz (moderador)

[hquintan@ulima.edu.pe](mailto:hquintan@ulima.edu.pe)

<https://orcid.org/0000-0002-7037-4302>

Universidad de Lima, Perú

Elvira Rincón-Flores

[elvira.rincon@tec.mx](mailto:elvira.rincon@tec.mx)

<https://orcid.org/0000-0001-5957-2335>

Tecnológico de Monterrey, México

Brenda Santos

[brendasantos@tec.mx](mailto:brendasantos@tec.mx)

<https://orcid.org/0000-0002-2370-0777>

Tecnológico de Monterrey

Centro de Vinculación y Desarrollo Profesional,  
Campus Monterrey, México

Alberto Matsuura

[amatsuur@ulima.edu.pe](mailto:amatsuur@ulima.edu.pe)

<https://orcid.org/0000-0003-1217-4166>

Oficina de Innovación y Calidad Educativa  
Universidad de Lima, Perú

Recibido: 8 de septiembre del 2022 / Recibido: 10 de octubre del 2022

doi: <https://doi.org/10.26439/ciis2022.6068>

**RESUMEN.** La gamificación es una técnica que permite utilizar en distintos contextos las que se presentan en los juegos. En la actualidad, existen varias iniciativas para aplicarla en contextos educativos, las cuales buscan impactar en la experiencia de los estudiantes mediante la mejora en la motivación (Surendeleg et al., 2014; Hamari et al., 2015; Rincón-Flores et al., 2018) y la atención de ellos (Hamari & Keronen, 2017). Para una correcta aplicación de la gamificación,

es necesario basarse en alguna metodología que ordene y facilite su adopción, así como una herramienta que dinamice su utilización por parte de los docentes y los estudiantes. Gamit! es una plataforma tecnológica de gamificación cuyo valor radica en facilitar la adopción de esta técnica mediante una metodología basada en narrativas.

PALABRAS CLAVE: gamificación, educación superior, innovación educativa

### GAMIT!: A GAMIFICATION PLATFORM FOR UNIVERSITY STUDENTS BASED ON A REWARD SYSTEM

ABSTRACT. Gamification is a technique that uses game concepts in domains different from games. There are many gamification initiatives in education because of its impact on student experience, especially in motivation (Surendelegh et al., 2014; Hamari et al., 2015; Rincón-Flores et al., 2018) and focus (Hamari & Keronen, 2017). A methodology for easy game-concept adoption and tools to help teachers and students in gamification activities are necessary for proper gamification. Gamit! uses a narrative-based methodology to make gamification easier to follow and implement in classes.

KEYWORDS: gamification, higher education, educational innovation

## 1. INTRODUCCIÓN

Algunos de los retos que se presentaron en la implementación de la gamificación, antes del uso de la plataforma Gamit!, se centran en la administración de la dinámica, desde la narrativa hasta la socialización de las insignias que se otorgaron. La gestión del tiempo y la información fue uno de los retos mayores y que mermó el resultado inicial de la gamificación al convertirse en una carga adicional para el docente. Por otro lado, el tablero de liderazgo se visualizaba como plano, sin diseño y con un acomodo poco atractivo para los alumnos. A su vez, la socialización del tablero tuvo diferentes áreas de oportunidad en la elección de la mejor manera de presentarlo en cada plataforma o en cada ocasión que el docente compartía la información, o que los alumnos consultaron las insignias obtenidas.

## 2. PRESENTACIÓN

La discusión realizada por el panel se centró en la utilización de la gamificación como herramienta para mejorar la motivación por parte de los estudiantes en instituciones de educación superior. Los resultados mostrados se basaron en los de la implementación y utilización de la plataforma web llamada Gamit! (Rincón-Flores et al., 2022) en cursos de educación superior en la Universidad de Lima (Perú), así como en el Tecnológico de Monterrey (México).

Sobre la base de la experiencia realizada por los expositores, se analizaron los puntos a favor y los problemas de la aplicación de gamificación. Además, se planteó una guía para la implementación de una metodología de gamificación basada en narrativas.

## 3. CONCLUSIONES

La gamificación ofrece beneficios pedagógicos que modifican el ambiente de aprendizaje en cuanto a la relación que se establece en diferentes direcciones: alumno-contenido, alumno-profesor, alumno-alumno. Sin embargo, para la obtención de dichos beneficios, se requiere un diseño apropiado y contextualizado para cada asignatura.

El uso de la tecnología, como lo es la plataforma Gamit!, facilita la implementación de la gamificación en un ambiente digital seguro y más atractivo, que, además, contribuye a la administración de la técnica para que el usuario (docente y alumnos) se centren en el aprendizaje y en el aprovechamiento de los recursos educativos.

## REFERENCIAS

- Hamari, J., Keronen, L., & Alha, K. (2015). Why do people play games? A review of studies on adoption and use. En *2015 48th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3559-3568). <https://doi.org/10.1109/HICSS.2015.428>
- Rincón-Flores, E. G., Gallardo, K., & De la Fuente, J. M. (2018). Strengthening an educational innovation strategy: Processes to improve gamification in calculus course through performance assessment and meta-evaluation. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, *13*(1), 1-11. <https://doi.org/10.12973/iejme/2692>
- Rincón-Flores, E. G., Rodríguez-Rodríguez, N., Santos-Guevara, B. N., Matsuura Sonoda, A., & Quintana-Cruz, H. (2022). Gamit! Interactive platform for gamification. En *2022 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)* (pp. 10-13). <https://doi.org/10.1109/EDUCON52537.2022.9766380>
- Surendele, G., Murwa, V., Yun, H.-K., & Kim, Y. S. (2014). The role of gamification in education – A literature review. *Contemporary Engineering Sciences*, *7*(29), 1609-1616. <http://dx.doi.org/10.12988/ces.2014.411217>