

LA GAMIFICACION MEDIANTE MINECRAFT EDUCATION EDITION, PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN EL AREA DE HISTORIA PARA ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

GAMIFICATION THROUGH MINECRAFT EDUCATION EDITION, TO PROMOTE COLLABORATIVE LEARNING IN THE AREA OF HISTORY FOR HIGH SCHOOL STUDENTS

Aguilar-Loor, Fabricio,
Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Chung-Alvarado, Talina,
Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Manzaba- Briones, Keisy,
Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Miño- Herrera, Nathaly,
Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Autor correspondiente: fabricio.aguilar@ug.edu.ec

Recibido: 10 de marzo de 2022; **Aceptado:** 12 de abril de 2022

Resumen: El objetivo de esta investigación es fomentar el aprendizaje colaborativo en el área de historia, mediante la gamificación utilizando la herramienta Minecraft Education Edition, como ya se debe conocer la Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir un mejor resultado, se trabajó con la app de juego muy conocida llamada Minecraft que será la que lograra un cambio muy animado a los estudiantes a no sentirse obligados a pensar que la Historia es solamente algo del pasado, debemos tener en cuenta aquellos hechos de heroísmo, ambiciones, guerras y clases de gobiernos antiguos creado por nuestros antepasados, la investigación posee un enfoque mixto, se utilizó el método analítico para el análisis de la información encontrada se realizó un cuestionario de 10 preguntas en escala de likert en la herramienta Google form, el cual fue aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa Joaquín Gallegos Lara, el 80 por ciento de los encuestados mencionaron gustarles la plataforma Minecraft, la plataforma Minecraft Education Edition, es muy significativa para el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del colegio Joaquín Gallegos Lara.

Palabras clave: Gamificación, Minecraft Education Edition, aprendizaje colaborativo, historia.

Abstract The objective of this research is to promote collaborative learning in the field of history, through gamification using the Minecraft Education Edition tool, as you should already know Gamification is a learning technique that transfers the mechanics of games to the educational field with the In order to achieve a better result, we worked with the well-known game app called Minecraft, which will be the one that will achieve a very encouraging change for

students not to feel forced to think that History is only something from the past, we must take into account those facts of heroism, ambitions, wars and classes of ancient governments created by our ancestors, the research has a mixed approach, the analytical method was used for the analysis of the information found, a questionnaire of 10 questions on a Likert scale was carried out in the tool Google form, which was applied to the students of the Joaquín Gallegos Lara Educational Unit, 80 percent One hundred of the respondents mentioned liking the Minecraft platform, the Minecraft Education Edition platform, it is very significant for the collaborative learning of the students of the Joaquín Gallegos Lara school

Keywords: *Gamification, Minecraft Education Edition, collaborative learning, history.*

Introducción

Desde el punto de vista los juegos han sido vistos tradicionalmente como una forma de entretenimiento o pasatiempo; pero actualmente se han convertido también en una tendencia creciente en ambientes formales como la industria y la educación.

El minecraft es uno de los videojuegos más populares de la historia y ha sido fácilmente incorporado al proceso educativo, además, trasciende todas las plataformas (PC, consola móvil). Minecraft es una solución de Microsoft basada en un juego que permite a los estudiantes jugar con bloques: colocarlos y romperlos dependiendo de la necesidad. Los jugadores trabajan juntos para crear cosas maravillosas e imaginativas que aporten a la socialización y conceptualización del aprendizaje.

El valor de la gamificación es una técnica efectiva de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional. Se utiliza para mejorar el rendimiento, los resultados de conocimientos, las habilidades o como recompensa de acciones específicas.

Según los estudios realizados por (Saenz, 2014), al aplicar Minecraft Education Edition a una muestra de estudiantes de primaria y analizar las respuestas de la comunidad educativa y padres de familia, concluyeron que el 75% de los encuestados dijo que el juego aumenta la creatividad, aumenta la capacidad de entretener y aplica de manera efectiva los contenidos que guía.

Por lo tanto, se puede decir que con la aplicación Minecraft Education, podemos obtener más inclinación y motivación en el aprendizaje al salir de la forma tradicional de aprender en el aula y abrirnos a una nueva forma de aprender, haciendo que la enseñanza sea más interesante.

Otro estudio realizado por (Diez, 2018) hicieron hincapié en cómo el videojuego Minecraft Education logró grandes avances en la educación y, en este caso, vincularon la mejora en la fluidez con la aplicación Minecraft Education porque contribuyó mucho al vocabulario obtenido del contexto del juego.

“ De igual manera, los datos muestran que la lectura y la relectura incluyen palabras nuevas como reconocimiento de palabras. Estos aspectos en concordancia con la lectura con límite de tiempo inciden a la fluidez de lectora ” (Jiménez y Diez, 2018).

Por último, un entorno abierto como Minecraft, que invita a la exploración y la creatividad, es el entorno perfecto para que los estudiantes desarrollen su independencia y prueben cosas mediante prueba y error hasta que obtengan lo que quieren.

En otros estudios realizados por (Hurtado & Talavera y Cantó, 2016), Examinó cómo Minecraft Education motiva a los estudiantes a aprender que ofrecen una mayor cantidad de conexiones emocionales positivas que las metodologías tradicionales. Es decir, se ayudarán mutuamente, una persona es parcialmente ciega y la pantalla está tan negra que se ponen en el lugar de esta persona discapacitada, donde está la otra persona discapacitada.

Según (Annema & Vanden, 2019) utilice un videojuego como distracción para controlar el dolor, desarrollar habilidades específicas y motivar a los pacientes.

Según (Blanco, 2018) , “la investigación científica sobre los videojuegos algo dispersa, desde los años 80, y se centra en los efectos negativos de los videojuegos: agresividad, adicción, aislamiento, etc. Además, otro aspecto a destacar es que permite estimular en el aprendizaje y en su potencial cognitivo. Por otro lado (Gee, 2019) citando a (Domínguez, 2019) “confirma en su estudio que los juegos serios son una herramienta educativa que permite a los estudiantes ubicarse en el ambiente de aprendizaje contribuyendo activamente al proceso pedagógico”. Asimismo, argumenta, “los jugadores experimentan el juego de forma diferente a la realidad, porque en el mundo real no actuarían experimentando y probando todo lo que les rodea”.

Finalmente, podemos decir que en otro artículo investigado se mencionó que los juegos fueron digitalizados, creándose así los llamados videojuegos, en los cuales podemos encontrar distintos tipos de juegos educativos y de entretenimiento. Estos están destinados al aprendizaje dentro y fuera del ámbito escolar (Esnaola, 2017) citado (Martínez, 2020). todo viene de promulgar las Leyes de Licurgo, que exigen la exclusión de todos los niños y adultos que planteen problemas para el buen desarrollo de la población porque bajo estas leyes todos los miembros del público están sujetos a tratos con el 'estado'.

Materiales y Métodos

La presente investigación posee un enfoque mixto cuali-cuantitativo y desde luego se complementa con los instrumentos utilizados, específicamente con Google Forms donde permite incorporar opciones para los encuestados a partir de una batería de preguntas, las cuales fueron precisadas para reflejar conclusiones generales y específicas a través de las diferentes opciones de respuesta. Que nos ayudaran a saber si es productivo el aplicar el juego a la materia, El estudio refleja los índices del uso de Minecraft en la educación, siendo los actores principales pertenecientes a los cursos de bachillerato de la Unidad Educativa “Joaquín Gallegos Lara”.

Resultados y Discusión

Luego de la encuesta realizada obtuvimos los siguientes resultados en algunas de las preguntas realizadas al colegio “Gallegos Lara”.

1. ¿Has jugado alguna vez Minecraft Education Edition?		
Opciones	Respuestas	Porcentaje
Si	26	52%
No	19	38%
Tal vez	5	10%
Total	50	100%

Gráfico 1. Estudiantes han usado el juego

Se puede observar que de los 50 encuestados, el 52,7% aseguran haber usado el juego, mientras que el 38% indican que no lo han utilizado, y un 10% está indeciso entre si lo han usado. Este resultado nos puede indicar que la percepción de usar el videojuego es de gran aceptación entre ellos por su facilidad de uso y rápido dominio.

1. ¿Te sentirías satisfecho al usar el juego de Minecraft en la materia de historia?		
Opciones	Respuestas	Porcentaje
Muy Satisfecho	26	52%
Satisfecho	19	38%
Indiferente	0	0%
Poco satisfecho	4	8%
Insatisfecho	1	2%
Total	50	100%

Gráfico 2. Aplicar Minicraft en una asignatura

Se puede observar que entre los encuestados las opiniones están más centradas en la conformidad teniendo así, que un 52% de la población está satisfecho de la aplicación de la herramienta dentro de una asignatura, mientras que un 38% también lo consideran satisfecho. En tanto un 8% se encuentra poco satisfecho de la relación entre la asignatura y las herramientas y apenas un 2% de la población se encuentra insatisfecho. Esto da entender que la balanza se inclina al nivel de aceptación de consolidar en una plataforma como minicraft para la aplicación del estudio de los temas en una asignatura específica, volviéndola más atractiva al interés del aprendizaje de ellos mismos dentro del aula.

1. ¿La gamificación ayuda a crear una cultura de trabajo positiva al introducir el compañerismo y un espíritu de competencia sano entre los empleados?

Gráfico 2. La gamificación como cultura

LA GAMIFICACION MEDIANTE MINECRAFT EDUCATION EDITION, PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN EL AREA DE HISTORIA PARA ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

Opciones	Respuestas	Porcentaje
Muy de acuerdo	28	56%
De acuerdo	14	28%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2%
Desacuerdo	1	2%
Muy en desacuerdo	6	12%
Total	50	100%

En el ítem siguiente encontramos que, de los encuestados, el 56% opina estar muy de acuerdo con la consideración de cultura de trabajo a la gamificación, un grupo de la población que representa el 28% también opina estar de acuerdo con la adaptación de esta cultura, se presenta un mínimo porcentaje de indecisión y desacuerdo en un 2% de la población, mientras que un 12% de la población demuestra su desconformidad sobre considerarlo como una cultura positiva y de empatía

Conclusiones

Este estudio nos deja algunos puntos a considerar, en primer lugar, es evidente que la llegada de la virtualidad al ámbito educativo, así como el uso y aplicación de las plataformas digitales, han abierto nuevas formas de entender y desarrollar las dinámicas de enseñanza. Por otra parte, los procesos de interacción y las herramientas empleadas también demandan una revisión, en especial si nos centramos en cómo poder fomentar el aprendizaje significativo gracias a estas plataformas. Recordemos que el aprendizaje significativo permite a los estudiantes crear sus propios conocimientos de manera activa y participativa mediante la conexión de conceptos relevantes preexistentes. Por lo que debemos pensar críticamente en las necesidades que actualmente plantean los entornos educativos y los retos que la virtualidad ha traído consigo tanto para docentes como para estudiantes. El aprendizaje significativo en un entorno virtual precisa que se ajusten los objetivos de aprendizajes, desarrollando el uso y aplicación de herramientas y plataformas digitales. Por último, es importante destacar la necesidad de involucrar a los estudiantes en los entornos virtuales, haciendo uso de la variedad de tecnologías de aprendizaje que se han dinamizado a raíz de la pandemia, lo que puede ayudar a maximizar la participación así lograr un aprendizaje significativo a la vez que colaborativo.

Referencias

- Annema, V., & Vanden, D. y G. (2019). Educacion Primaria a través de videojuegos realidad aumentada. https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/64007/TFG_OlaiCastroMarcos.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Blanco, G. (2018). USO Y APLICACIÓN DEL MINECRAFT. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14931/Uso%20y%20aplicacion%20del%20Minecraft%20como%20herramienta%20educativa.%20%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castells. (2020). Proyecto de investigación. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14931/Uso%20y%20aplicacion%20del%20Minecraft%20como%20herramienta%20educativa.%20%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- castells. (2020). Trabajo de fin de Grado Gamificación. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14931/Us0y%20aplicacion%20del%20Minecraft%20como%20herramienta%20educativa.%20%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Diez, J. (2018). Realidad Virtual. https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/64007/TFG_OlaiCastroMarcos.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Gértrudix, G. (2019). Gamificación en Minecraft. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14931/Us0y%20aplicacion%20del%20Minecraft%20como%20herramienta%20educativa.%20%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hurtado, R., & Talavera y Cantó. (2016). Una propuesta de gamificación en Educación . https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/64007/TFG_OlaiCastroMarcos.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Jiménez y Diez. (2018). Minecraft Educativo. https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/64007/TFG_OlaiCastroMarcos.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Kanter. (2018). Desarrollo de Minecraft en la Gamificación . <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14931/Us0y%20aplicacion%20del%20Minecraft%20como%20herramienta%20educativa.%20%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martín, P., Afonso, M. M., Zamora Macías, L., Tutora, G. E., Alegre De La Rosa, , & María, O. (n.d.). USO Y APLICACIÓN DEL MINECRAFT COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA.
- (Saenz, 2014). (n.d.). MINECRAFT EDUCATIVO: Una propuesta de gamificación en Educación Primaria a través de videojuegos y realidad aumentada. Retrieved August 18, 2022, from https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/64007/TFG_OlaiCastroMarcos.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Sáez, J. M. y D., & C. (2019). Contenidos que pueden desarrollarse con Minecraft en educación. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14931/Us0y%20aplicacion%20del%20Minecraft%20como%20herramienta%20educativa.%20%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- vila. (2013, February). Herramienta educativa. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14931/Us0y%20aplicacion%20del%20Minecraft%20como%20herramienta%20educativa.%20%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- vila. (2018). Minecraft como herramienta educativa. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14931/Us0y%20aplicacion%20del%20Minecraft%20como%20herramienta%20educativa.%20%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>