

El uso de la gamificación como vehículo de intercambio pedagógico para el desarrollo profesional del profesorado

The Use of Gamification as a Vehicle for Pedagogic Sharing and Teachers' Professional Development

Vlachopoulos, D. (2023). El uso de la gamificación como vehículo de intercambio pedagógico para el desarrollo profesional del profesorado. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(1).
<https://doi.org/10.5944/ried.26.1.34026>



1

INTRODUCCIÓN

La gamificación introduce mecánicas de juego en contextos organizacionales para mejorar el impacto, los resultados o la participación del personal en un área específica de enfoque. Esta investigación-acción explora el potencial del juego como sistema para compartir la práctica pedagógica en una escuela de educación secundaria internacional.

2

EL ESTUDIO

El estudio utiliza una actividad de 6 semanas que invita al profesorado a crear, desarrollar y compartir su práctica pedagógica a través de demostraciones en vivo con un/a compañero/a observador/a para recibir comentarios críticos. El estudio obtuvo datos de catorce participantes, con una mezcla de experiencia profesional, todos/as trabajando en la misma escuela.



3

GAMIFICACIÓN

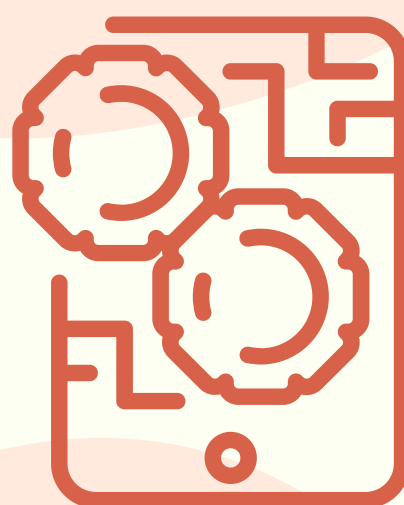
Las percepciones de los/las participantes sobre el impacto del proceso gamificado, su éxito en fomentar el intercambio de prácticas pedagógicas y su eficiencia como una alternativa al desarrollo profesional “tradicional” se obtuvieron mediante la realización de encuestas previas y posteriores a la gamificación.



4

RESULTADOS

Los resultados muestran un apoyo positivo al uso de la gamificación en un contexto escolar para aumentar el intercambio pedagógico y mejorar la confianza de los docentes en cuanto a la profundidad y uso de diferentes estrategias pedagógicas.



5

NUEVAS VÍAS

Además, se demostró que la gamificación puede proporcionar un vehículo de desarrollo profesional positivo para las escuelas. Finalmente, el estudio identifica nuevas vías para futuras investigaciones sobre el uso de la gamificación para el desarrollo profesional del profesorado de las escuelas.

