

LUDIFICACIÓN Y SUS POSIBILIDADES EN EL ENTORNO DE BLENDED LEARNING: REVISIÓN DOCUMENTAL

GAMIFICATION AND ITS POSSIBILITIES IN THE BLENDED LEARNING ENVIRONMENT: LITERATURE REVIEW

Torres-Toukourmidis, A., Romero-Rodríguez, L. M., y Pérez-Rodríguez, A. M. (2018). Ludificación y sus posibilidades en el entorno de blended learning: revisión documental. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), pp. 95-111. doi: <https://doi.org/10.5944/ried.21.1.18792>



Ludificación

La ludificación en el entorno de aprendizaje semipresencial constituye una innovación de alto impacto en las posibilidades de aprendizaje.

Estimula el aprendizaje

Se considera que comparte aspectos con el blended learning, en relación con el aumento de la motivación y la optimización en la obtención de resultados respecto a una actividad para estimular el aprendizaje.



Bases de datos

En este sentido, este trabajo plantea un análisis de publicaciones en bases de datos internacionales en las que se aborda la cuestión de la ludificación en el entorno de blended learning.

Revisión

Para ello se realiza una revisión de literatura científica, aplicando la documentación como método para la sistematización.



Estrategia

El estudio que se presenta analiza 34 aportaciones entre 2012 y 2017* indexadas en las bases de datos WOS y Scopus, utilizando una estrategia de búsqueda basada en cuatro criterios: público (destinatario), tópico, diseño metodológico y conclusiones principales.

Resultados

Los resultados demuestran que las publicaciones reseñadas se centran en estudiantes de educación superior, especialmente del ámbito de la ingeniería, exponen prototipos y modelos, y presentan diseños metodológicos en los que predomina el marco teórico-conceptual, seguido de estudios empírico cuantitativos.



Conclusiones

Se deduce, en consecuencia, entre otros aspectos, la necesidad de seguir impulsando la convergencia entre ludificación y blended learning, dado el efecto positivo que conlleva en relación con la motivación, retroalimentación y en la adquisición de competencias por parte de los estudiantes.