



Experiencias de gamificación en Periodontología

Autores/as:

- Loha, Cristina.
 - o Correo: crisloha@hotmail.com
 - o Facultad de Odontología, UNCuyo.

Resumen:

La gamificación es una estrategia pedagógica que utiliza elementos y mecánicas del juego para fomentar el aprendizaje y la resolución de problemas. En el presente trabajo se comparte una experiencia realizada entre alumnas/os de tercer año de la carrera de Odontología, módulo Periodontología 1, en donde se emplean recursos de la gamificación para generar una enseñanza significativa, dejando de lado las clases magistrales y migrando a otros modelos de aprendizaje. La misma es, sin duda, una experiencia motivadora que permite la interacción, la socialización de experiencias, que colabora activamente con la comprensión de los contenidos y apoya el desarrollo de habilidades clínicas.

Palabras clave: educación expandida; gamificación; periodoncia.

1. Contexto de la actividad

Esta actividad está pensada para estudiantes de Periodontología 1, asignatura correspondiente al tercer año de la carrera Odontología.

2. Descripción de la experiencia

La educación expandida es un enfoque pedagógico que busca ir más allá de las aulas tradicionales y fomentar el aprendizaje a través de experiencias prácticas y colaborativas. En el campo de la Periodoncia, se pueden utilizar diversas estrategias de esta modalidad para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La gamificación es una de ellas, que utiliza elementos y mecánicas del juego para fomentar el aprendizaje, el compromiso de las/los estudiantes y la resolución de problemas (Kapp, 2012). En el contexto universitario, autores como Oliva (2017) han encontrado en la gamificación una oportunidad para motivar, mejorar dinámicas de grupo, captar la atención, favorecer la crítica reflexiva y el aprendizaje significativo de los estudiantes.





El uso de la gamificación aporta diferentes beneficios en los ambientes educativos. Algunos de ellos son:

- Aumenta la motivación hacia un tema en concreto.
- Evita la frustración, ya que permite aumentar la dificultad progresivamente.
- Elimina el temor al fracaso porque transmite que perder siempre es una posibilidad. Estimula la competencia social de las/los participantes.
- Promueve la participación activa en el proceso de aprendizaje. Permite obtener retroalimentación instantánea.

En periodoncia se pueden emplear diversas técnicas de gamificación para hacer que el proceso de enseñanza sea más interactivo y atractivo.

Se presenta, a continuación, un breve relato de una experiencia de educación expandida que utiliza gamificación en periodoncia. Para ello, hemos realizado y subido a plataforma Moodle un documento en el que invitamos a las/los estudiantes a su lectura y a aplicar algunos juegos. Cuenta con una breve introducción que explica los beneficios de la gamificación, como ya se mencionó en párrafos anteriores. Formalizamos la invitación con la siguiente frase:

"Desde el Módulo de Periodontología I, Facultad de Odontología, Universidad Nacional de Cuyo, las/los invitamos a aprender periodoncia jugando. Algunos de nuestros juegos son de creación propia, y a otros los hemos tomado de diferentes fuentes, citando a sus autores".

Compartimos a continuación algunos links con ejemplos:

1. Actividad: Dardos.
 - Tema: Recesiones gingivales y rebordes.
 - Link: [Juego recesiones y rebordes.](#)
 - Autor: CDEPel. Gabriela Millán Aguilar. UNAM México.
2. Actividad: Examen de auto evaluación.
 - Tema: Periodoncia: pre-clínica.
 - Link: [Periodoncia. Preclínica 2022.](#)
 - Autor: Od.Esp. Cristina Loha. FO. UNCuyo.
3. Actividad: Mapa interactivo.
 - Tema: Unión dento gingival.
 - Link: [Unión dento gingival.](#)
 - Autor: Od.Esp. Cristina Loha. FO. UNCuyo.
4. Actividad: Ruleta de palabras (rosco).
 - Tema: Periodoncia: pre-clínica.
 - Link: [Periodoncia 1 pre-clínica.](#)



- Autor: Od.Esp. Cristina Loha. FO. UNCuyo.
5. Actividad: Video EDpuzzle .
- Tema: Parámetros clínicos periodontales.
 - Link: <https://edpuzzle.com/assignments/62c1d77d57c17541227e8c9e/watch>
 - Autor: Od.Esp. Cristina Loha. FO. UNCuyo.
6. Actividad: VideoEDpuzzle.
- Tema: La enfermedad periodontal.
 - Link: <https://edpuzzle.com/assignments/64bfd737147f1d41b2d6ofda/watch>
 - Autor: Od.Esp. Cristina Loha. FO. UNCuyo.

2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

La experiencia comenzó como parte de los requisitos de los cursos de competencias digitales docentes de la UNCuyo. Durante el confinamiento por la Pandemia de Covid-19 la enseñanza de la Odontología se vio obligada a cambiar. Los contenidos debían virtualizarse. Sumado a esto, teníamos estudiantes pertenecientes a la Generación Z, que demandan una enseñanza donde el clásico aprendizaje centrado en el docente se transforma en una formación integral orientada en el alumno. Por ello debimos emplear estrategias didácticas innovadoras como la gamificación.

2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

Se pensó en esta estrategia didáctica con el uso de plataforma digital (Moodle), ya que podría ser una herramienta útil para complementar métodos de enseñanza tradicionales y lograr un óptimo aprendizaje.

En un comienzo fue algo intuitivo y obtuvimos un *feedback* por parte de las/los estudiantes interesante. Lamentablemente los resultados no fueron sistematizados y solo podemos compartir algunas devoluciones expresadas en los comentarios de los juegos aplicados, por ejemplo: "Sirvió para ubicar todos los elementos en 1 solo gráfico", "muy buena", "es muy útil para repasar lo aprendido".

3. Valoración de la experiencia

La dinámica de juego fue muy bien recibida por las/los estudiantes; en todos los casos fue voluntaria. La experiencia demuestra ser útil para facilitar la retención de conocimientos adquiridos durante la clase.

La principal dificultad surgió a la hora de diseñar el juego, ya que contamos con muy poca experiencia en ese tema. Fue difícil involucrar a todas/os las/los



docentes.

4. Conclusiones de la experiencia

La gamificación en nuestro espacio curricular resultó en un mayor compromiso y entusiasmo por parte de las/los estudiantes. El enfoque interactivo y competitivo del juego los motivó, o por lo menos es lo que creemos.

En las instancias presenciales compartieron sus experiencias, estrategias exitosas y desafíos encontrados. Esto permitió consolidar los conocimientos adquiridos y proporcionó una oportunidad para resolver cualquier duda o malentendido.

En resumen, la educación expandida con gamificación proporciona una experiencia de aprendizaje interactiva y motivadora. Al utilizar elementos de juego, se estimula el compromiso de las/los estudiantes y se fomenta la aplicación práctica de los conceptos teóricos. Esta estrategia las/los ayuda a desarrollar habilidades clínicas, fortalecer el trabajo en equipo y mejorar su comprensión de la materia.

5. Bibliografía de referencia

Saravia-Rojas, M; Geng Vivanco, R. (2022). Gamificando la enseñanza de la Odontología: Jugando en serio. *Revista Estomatol Herediana*, 32(4), 438-443.

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.

Oliva, H.A. (2017). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario*. *Realidad y Reflexión*, 44, 29-47. Disponible en: <https://www.camjol.info/index.php/RyR/article/view/3563>.

Mendoza Castillo, M. A., Patiño Robles, T. A. y Armijos Moreta, J. F. (2022). Estrategias de gamificación en Educación Superior en la Carrera de Odontología. *Revista Conrado*, 18(S3), 470-476.

Quiñonero Rubio, J.M. (s.f.) Cómo mejorar el rendimiento académico implementando dinámicas de gamificación. <https://www.elsevier.com/es-es/connect/docencia/gamificacion-mejorar-el-rendimiento-academico-implementando-dinamicas-de-juego>

