



recurso

La gamificación en el aula: aprender jugando, aprender con alegría

Por Isabel Montes
(prof.isabelmontes@gmail.com)

En la actualidad el docente se enfrenta al desafío que representa tener en el aula a estudiantes multiestimulados. Se trata de una época inédita, en la que el sistema educativo debe dar respuesta a las expectativas que demanda una generación nacida y criada en ambientes donde la tecnología forma parte de la cotidianidad.

Se trata de un momento sin precedentes, en el que la información es accesible mediante diversos equipos electrónicos que estimulan todos los canales de aprendizaje y que propician la interacción directa del individuo, haciendo de él gestor de su propio aprendizaje.

En consecuencia, estos estudiantes “esperan que el aprendizaje sea lo más rápido, sencillo y entretenido posible, maximizando la relación entre resultados obtenidos y tiempo de estudio” (Ibáñez, Cuesta, Tagliabue, & Zarango, 2008). Esta situación lleva al educador a repensar su práctica pedagógica y a elegir entre momificar su accionar resistiéndose a los cambios, o fluir hacia la actualización incorporando estas tecnologías al hecho

educativo, utilizándolas así en favor del protagonista del proceso de aprendizaje: el estudiante.

Identificados con la segunda opción y de cara a este reto, la gamificación representa una alternativa innovadora que está dando de qué hablar en el ámbito educativo por los resultados satisfactorios que ofrece, ya que combina el uso de la tecnología como elemento para crear un ambiente de aprendizaje divertido, atractivo y motivador.

Y es que, de acuerdo a lo expuesto por Foncubierta y Rodríguez (2014), entre los beneficios de esta metodología está el hecho de “camuflar” el aprendizaje en el juego, proporcionando un ambiente distendido, donde no existe el miedo a cometer errores, pero sí la posibilidad de lograr metas, tener cierto control sobre el propio aprendizaje y formar parte de algo.

Cómo gamificar una clase

Es amplia y variada la bibliografía que trata cómo incorporar la gamificación en la práctica educativa. No obstante, haremos referencia a una sencilla

explicación ilustrada mediante una infografía presentada por Ocon (2017, p.8).

A continuación, se ofrece una explicación de cada una de las fases de acuerdo a lo expuesto por la autora original, enriquecida con algunos aportes propios de la experiencia docente:

1. Definir un objetivo claramente.

En primer lugar, es decir, antes de comenzar a diseñar la propia actividad, es necesario determinar cuál es la meta a alcanzar. Es importante definir la o las destrezas a desarrollar por los estudiantes. Por ejemplo: redactar textos periodísticos, describir las características más importantes de los continentes, entre muchas otras que propone el currículo.

2. Ambientar la actividad con una narrativa.

Al “camuflar” el aprendizaje con un entorno imaginativo se espera que los estudiantes se sientan cómodos, presten mayor atención y sean más creativos. Se trata de buscar una frase inspiradora, motivadora, agradable, cómica que invite a la acción, que se

pueda utilizar en el aula y en los recursos a usar. Un ejemplo podría ser: dime lo que piensas, sucedió así, los jóvenes comentan, la vuelta al mundo en un clip... Entre muchos otros más.

3. Proponer un reto específico. Con el propósito de motivar a todos los estudiantes a participar, es propicio establecer un reto respecto al juego, uno concreto y claro para los estudiantes. Por ejemplo: redactar una entrevista a un personaje de la comunidad con más de 80 años para que relate algún acontecimiento histórico.

4. Establecer normas de participación. Toda actividad didáctica requiere el establecimiento de reglas. Estas deben ser socializadas y consensuadas por parte de los estudiantes, lo cual facilitará la comprensión de la actividad como

una competición sana y garantizará el desarrollo ordenada de la misma.

5. Permitir que cada estudiante cree su avatar. Este recurso puede ser utilizado estratégicamente para sortear la barrera de la vergüenza y permitir que cada participante salvaguarde su identidad, fortaleciendo así su autoestima.

6. Crear un sistema de recompensas. Se trata de reconocer los avances y logros alcanzados por los estudiantes, por ejemplo, por su progreso, por su comportamiento, creatividad, participación entre otros indicadores. Es importante considerar indicadores que destaquen las cualidades personales, así como la selección de premios simbólicos (estrellas, insignias, cupones, tickets para una salida pedagógica, entradas a un video foro, entre otras) alejados de la gratificación material.

7. Proponer una competición con rankings. Esto con el propósito de que el estudiante conozca su progreso, su aprendizaje y se motive gracias al factor de la competición.

8. Establecer niveles de dificultad creciente. Esto resulta recomendable para que la actividad se adapte paulatinamente a los progresos que experimenta el estudiante y que este se mantenga enfocado en el reto establecido.

Como se puede apreciar, la gamificación de una clase puede resultar muy sencillo, en especial si se planifica de acuerdo a la realidad del aula. No hay una receta única, solo exige de parte del docente creatividad y una “chispa” especial que le motive a hacer de su aula un espacio para el disfrute, donde se pueda aprender jugando y con alegría.



Imagen tomada de: <https://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf>

Referencias

- Foncubieta, J. & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Obtenido de https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf
- Ibáñez, E., Cuesta, M., Tagliabue, R., & Zangaro, M. (2008). *La generación actual en la universidad: impacto de los millennials*. V Jornadas de Sociología de la NLP. Universidad Nacional de la Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Sociología. La Plata, Argentina. Obtenido de <https://www.aacademica.org/ooo-096/261.pdf>
- Ocón Galilea, R. (2017). La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico. *Revista electrónica de educación*, 187, 1-10. Universidad Complutense de Madrid. Obtenido de <https://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf>