

GAMIFICACIÓN

Implementación en la educación

Fátima Ivana Ornelas López

Grupo: 1º4

Índice

Introducción	3
¿Gamificación?	4
Gamificación en la educación	4
Implementación de la gamificación de acuerdo con la observación	5
Ventajas y desventajas de la gamificación	5
Bibliografía	7

Introducción

La educación ha experimentado una transformación importante en los últimos años, impulsada en gran parte por los avances tecnológicos y la comprensión de los nuevos procesos de aprendizaje, incluyendo a los ya conocidos. Entre las diversas innovaciones, en la actualidad ha surgido un método pedagógico que integra elementos y características del juego en entornos educativos, el cual lleva por nombre: gamificación.

La gamificación es una estrategia que intenta aplicar e implementar elementos de los juegos en contextos no lúdicos, lo que ha permitido traer consigo más relevancia en la educación. Su objetivo es motivar y comprometer a los estudiantes, esta técnica utiliza elementos jugables (de juego) y de diseño para transformar el proceso de aprendizaje.

¿Gamificación?

La gamificación “consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas (Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012).” (Gené, 2015). En pocas palabras, la gamificación es utilizar técnicas de juegos en contextos o situaciones que no son lúdicas¹, básicamente como la realidad.

Gamificación en la educación

Ahora bien, de acuerdo con el profesor Norberto (Cuartero, 2020) la gamificación es “coger los elementos de los juegos que más nos gusten y que sabemos que funcionan atendiendo, muy importante, a nuestros jugadores, a sus motivaciones” todo esto adaptado en el aula de clases, por medio de mecánicas² creadas con la finalidad de conseguir una dinámica³. Es llevar el juego a ámbitos que no son considerados para realizar una actividad de “diversión”.

Este concepto es un “método”, una técnica no es un modelo educativo, lo que quiere decir que puede ser aplicable por los docentes en cualquier momento, es adaptado mayor mente en el ámbito educativo debido a su eficacia e innovación; uno de sus principales beneficios es su capacidad para aumentar la motivación, el compromiso, la participación, la competencia, los desafíos, el trabajo en equipo y las recompensas de los estudiantes. Este tipo de actividades desarrolladas por medio de la gamificación despiertan el interés y la curiosidad, elementos esenciales para fomentar el aprendizaje activo.

Como ya se mencionó anteriormente, un aspecto importante que se debe tomar en cuenta es: los estudiantes; conocer el perfil de jugador que cada uno presenta, servirá para desarrollar estrategias de aprendizaje, plantear el objetivo que se quiere alcanzar, las reglas y roles a otorgar y enfrentar.

¹ Lúdico o lúdica. Es algo perteneciente, relacionado o vinculado con el juego.

² Mecánica. En manera de recompensar a los alumnos por conseguir los objetivos propuestos.

³ Dinámica. Es un método de enseñanza, en el cual se utilizan actividades estructuradas, con propósito y de maneras distintas, en las que los estudiantes aprenden en un ambiente de alegría y diversión. Formación a través de la experiencia vivencial.

La gamificación no solo se trata de hacer que el aprendizaje sea divertido; también puede ser una herramienta efectiva para el desarrollo de habilidades. Diseñar actividades cuidadosamente que puedan promover el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración, habilidades cruciales desde las etapas más tempranas de la educación, hasta la adultez.

Implementación⁴ de la gamificación de acuerdo con la observación

Tuve la oportunidad de presenciar la segunda jornada de prácticas en el jardín de niños Gloria Campo Bello, la cual desde un principio nos dejó muy en claro la maravillosa escuela que es. La implementación de la gamificación en el aula es compleja y laboriosa, en cualquier nivel educativo es así, sin embargo, el preescolar al ser de los más básicos, considero que el aprender a través del juego es la mejor opción que existe, por lo que pude observar, la energía que los pequeños traen consigo al igual que esa curiosidad por el mundo puede ser aprovechada y explotada. Las actividades lúdicas que involucren el aprendizaje sensoriomotor que despierte al cognitivo serían actividades realmente buenas, aunque como todo, esto tiene sus pros y sus contras.

Ventajas y desventajas de la gamificación

De manera general, la gamificación es el ideal para cualquier maestro y agente de la educación, ya que “permite generar un aprendizaje significativo en el alumno, facilitando la interiorización de contenidos y aumentando su motivación y participación.” (UNIR La universidad en internet, 2020) A pesar de ello, tiene su complejidad a la hora de querer ser aplicada; sus beneficios son innegables, teniendo como ejemplos: la motivación, la superación personal, rendimiento, cooperación, trabajo en equipo, entre otras habilidades, se ven implicadas en el progreso personal, tanto académico como integral.

⁴ Implementar. Poner en funcionamiento, aplicar métodos, medidas, etc., para llevar algo a cabo.

Por el lado contrario, esta técnica se utiliza mayor mente con ayuda de las TIC`S o TICCAD para facilitar su elaboración por medio de la creatividad e innovar, no todas las escuelas cuentan con tecnología para ejecutar este tipo de actividades, además, así como pueden llegar a ser divertidas, pueden ser contraproducentes ya que tantos estímulos pueden llegar a ser un distractor para cualquier estudiante.

Bibliografía

Cuartero, N. (2020). *La gamificación en el aula*. Obtenido de La gamificación en el aula: <https://www.youtube.com/watch?v=88ZGFIUHxYk&t=1004s>

Gené, O. B. (Junio de 2015). *GATE*. Obtenido de GATE: https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

UNIR La universidad en internet. (13 de octubre de 2020). *UNIR*. Obtenido de UNIR:

<https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/#:~:text=Ventajas%20de%20usar%20la%20gamificaci%C3%B3n%20en%20el%20aula&text=Esto%20es%20porque%20permite%20generar,recompensa%20objetivo%20de%20los%20juegos>.