



Aprender *jugando*

EXPERIENCIA EN EL AULA

POR
JOSÉ GREGORIO CRUZ HDEZ.
NATALIA OTERO CALVIÑO





Resumen

Esta experiencia educativa, utilizando la Gamificación en el aula como herramienta pedagógica para motivar e incentivar al alumnado, pretende mostrar un enfoque de una estrategia metodológica activa para generar aprendizaje. Se trata de no solo utilizar las TIC como herramienta de trabajo sino la incorporación de otros recursos en el aula y fuera de ella, para lograr que la dinámica diaria de clase sea más atractiva tanto para los docentes como para el alumnado.



Mostrando la Gamificación a docentes invitados por ERASMUS +

Introducción

Actualmente nos encontramos con una situación muy diferente con respecto a tiempos pasados en lo que a educación se refiere.

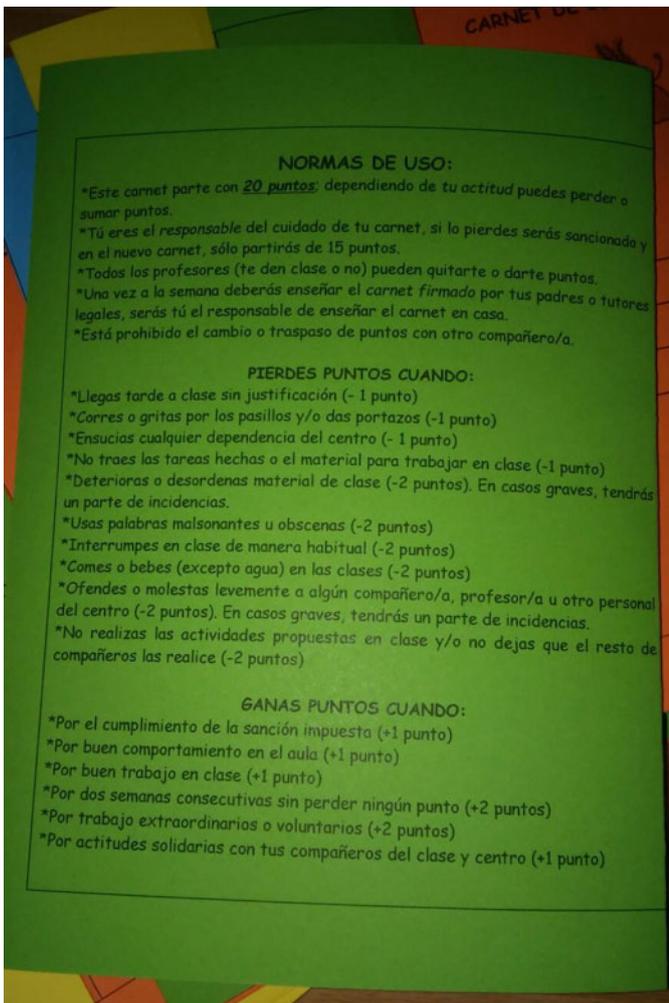
Educación no sólo abarca el hecho de impartir conocimientos sino de lograr un cambio radical en las metodologías empleadas para lograr nuestro objetivo. Es necesario que el profesorado crea fielmente en la necesidad de un cambio como mejor opción para conseguir los objetivos propuestos, mediante

metodologías activas que despierten el interés de nuestros chicos y chicas.

Desarrollo

Una de las herramientas que se puede utilizar en nuestras aulas es la *Gamificación*, que emplea la psicología del juego por medio de sus dinámicas o mecánicas y las aplica en entornos no lúdicos como puede ser el aula.

Dicho recurso pretende lograr algunos de los objetivos más importantes hoy en día en nuestro alumnado, como son que se respeten entre ellos y ellas, se motiven y muestren interés por aprender.



Normas para jugar

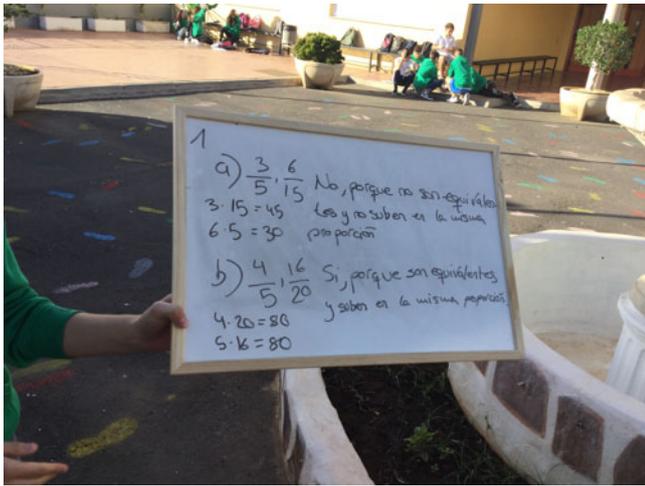
En general, la *Gamificación* como herramienta pedagógica permite conseguir resultados positivos como la mejora del proceso de aprendizaje, aumento de la motivación durante la sesión de clase, y sobre todo la adquisición de habilidades tan importantes, hoy en día, como son la cooperación y la aceptación entre ellos.

No consiste en crear un juego o que se dediquen a jugar en clase, sino por medio de un sistema de puntuación-recompensa-objetivo, nuestro alumnado sea capaz de mejorar su bienestar y aumentar tanto el interés como el grado de participación en las actividades que se lleven a cabo en la clase.

Es necesario, en primer lugar, fijar unas reglas de juego y plantear detalladamente los objetivos a lograr en cada dinámica desarrollada en clase. El objetivo principal debe ser que nuestro alumnado se implique activamente en cada una de las sesiones y que compartan junto con el docente, una forma diferente de aprender. Las reglas de juego se deberán consensuar con todos los partícipes de la actividad para que de común acuerdo se fijen y sepan, exactamente y sin lugar a ninguna duda, cuál será la forma de ganar o de perder puntos. Dichas reglas siempre están visibles en el aula para que, en caso de error, sean ellos mismos los encargados de comprobar por que no han conseguido puntos.

Por otro lado, también hay que destacar que se trabaja constantemente la toma de decisiones, la creatividad y la habilidad que tienen a la hora de tratar de resolver un problema. Son ellos y ellas, los protagonistas de su propio aprendizaje. Y el profesorado guía el procedimiento a seguir para llegar a conseguir sus logros.

Vivimos actualmente en una sociedad digitalmente conectada y por



Utilización de nuevos espacios

ello, inicialmente es necesario captar la atención de nuestros estudiantes por medio de uno de los recursos que acapara constantemente su atención, las TIC. Con el uso de las mismas se puede conseguir captar la atención de todos en

clase y nos permite integrar y trabajar de forma inclusiva con todo el alumnado.

Pero, no necesariamente el uso de las TIC debe acaparar toda la actividad diaria en un aula. Los estudiantes emplean diferentes instrumentos como un simple dado o una pizarra pequeña para desarrollar su trabajo, resolviendo los ejercicios propuesto y empleándolos para explicar y compartir su propuesta con el resto de la clase. Todos los integrantes de cada equipo de trabajo tienen un rol establecido y unas funciones que cumplir y para que pueda ser válida la actividad y consigan los puntos previamente fijados, deben conseguir que todos los miembros de dicho grupo equipo cumplan con el rol asignado. El uso de una estrategia metodológica no excluye el uso de otras y dinámicas, roles y estructuras del aprendizaje cooperativo potencian y



Uso de las pizarras



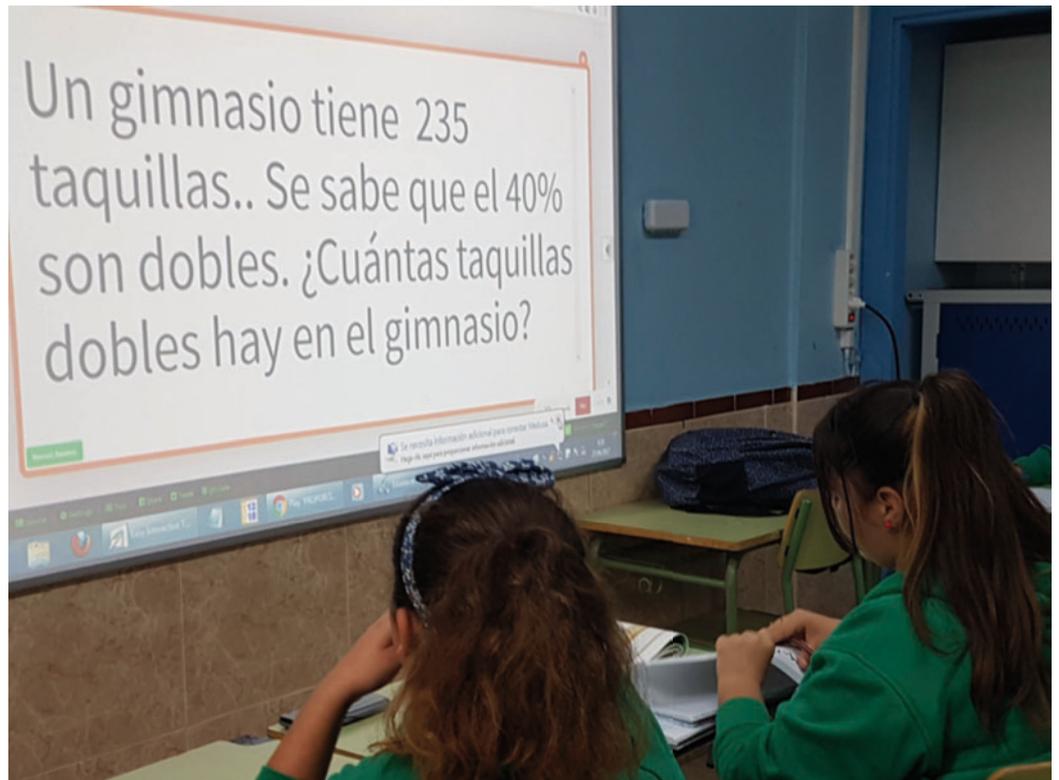
enriquecen junto a *la Gamificación*, el proceso de aprendizaje.

Es necesario conducir a nuestros usuarios de una forma divertida a través de unas instrucciones previamente definidas hacia la consecución de un logro propuesto. Para ello, hay que diseñar actividades que además de novedosas, capten el interés de ellos y ellas y que

muestren elementos de cooperación, toma de decisiones, investigación e incluso de evaluación. El alumnado debe ser partícipe en todo momento del proceso de aprendizaje y la evaluación no debe ser un tema exclusivo del profesorado. Debe sentir en todo momento la existencia de bidireccionalidad en las relaciones e interacciones establecidas entre todos los miembros de la clase.

Conclusión

La Gamificación permite incentivar el conocimiento, despertar el interés de nuestro alumnado siendo capaces, no solo de tomar decisiones entre todos los miembros del equipo, sino también respetando la opinión de los estudiantes de su clase. En este sentido, la experiencia nos ha demostrado que las



clases son mucho más dinámicas y el alumnado adquiere una disposición más activa al aprendizaje. Además, hemos observado una mejora considerable en el clima del aula. La gestión de aula se hace más fácil y dinámica y ello permite que tanto el profesor/a y como su alumnado puedan disfrutar del proceso de enseñanza y aprendizaje al mismo tiempo que comparten experiencias y establecen relaciones, sin perder en ningún momento la meta a conseguir como es aprender y mejorar continuamente.

¡A por ello!

Herramientas TIC

