

Aula Gamificada: una aproximación lúdica a la didáctica

Fecha de recepción: junio 2021
Fecha de aceptación: agosto 2021
Versión final: octubre 2021

Verónica Schmilinsky (*)

Resumen: Uno de los deberes de la educación superior es mantenerse actualizada para atender al contexto sociocultural en el que se inserta. De esta manera, entender las necesidades del público objetivo actual, con sus características generacionales específicas, así como el mercado laboral al que se va enfrentar en el tiempo presente y futuro, son dos cuestiones que influyen en la manera en la que evoluciona el aula universitaria. Hacer uso de metodologías que traen el mundo exterior al espacio áulico, como lo es la gamificación, es una de las maneras de mantenerse actualizado con los fines de sostener la atención y preparar en competencias críticas a los estudiantes de estos tiempos. Apelar al aspecto lúdico de los seres humanos es una estrategia que puede mantener a los estudiantes y profesores motivados y, a su vez, promover una educación para la comprensión.

Palabras clave: Gamificación - actitud lúdica - atención - compromiso - aprendizaje significativo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 128]

*“If we teach today as we taught yesterday,
we rob students of tomorrow”.*
John Dewey.

Mantener la atención de las personas en pleno siglo XXI no es tarea fácil. El mundo está lleno de distracciones, de salidas fáciles y a medida, para sobrellevar los momentos más tediosos del día. El aula como espacio en el que las voluntades convergen, pero que puede derivar rápidamente en hastío, gracias, en parte, a los largos años de modelo educativo tradicional que aún se cuelan en las maneras de los profesores, es uno de los mejores ejemplos para dejar entrar dichas distracciones.

Si prestamos atención a la manera en que las personas, especialmente pero no exclusivamente los jóvenes, se relacionan con el mundo, se podrá identificar fácilmente la influencia de lo lúdico en casi todas las instancias que lo componen. Es por eso que cuando Maggio (2015) hace referencia a la enseñanza poderosa como aquella que “está formulada en tiempo presente”, es decir, se actualiza con la realidad y el contexto, cabe cuestionar cómo la influencia de lo lúdico puede intervenir en la configuración del espacio de enseñanza.

Asimismo, perder de vista uno de los más importantes objetivos de la educación superior, lograr una exitosa inserción laboral, es defraudar la confianza y el tiempo de los estudiantes. El mundo del trabajo hoy se ve muy distinto al de finales del siglo pasado y no muestra señales de bajar en el ritmo de cambio, todo lo contrario, evoluciona y se volatiza cada vez más.

Cuando en el mundo organizacional se habla de contextos VICA (Volátiles, Inciertos, Complejo y Ambiguo), de agilidad de aprendizaje y selección por competencias, da cuenta de un cambio de paradigma donde las profesiones y las carreras cada vez son más cortas y que los rumbos profesionales necesitarán virar más de una vez durante la vida laboral de las personas.

Tomando en cuenta estos factores, la transformación de la educación superior es imperativa para acompañar a los estudiantes que se enfrentarán a un mundo laboral que nada se parece al de sus padres. Estos cambios se

ven inmersos en la revolución tecnológica, de la que ya las nuevas generaciones son nativas, y que cada vez más se transforma en una revolución de la información.

El profesor tiene el desafío de convertir el aula en un espacio de ensayo de ese mundo que se les viene encima una vez recibido el título ¿Cómo mantener la atención de los eternamente entretenidos *centennials* y a su vez prepararlos para la complejidad de los desafíos laborales futuros?

Una posible respuesta para *aggiornar* la didáctica en el seno de la educación superior es apostar por lo que Marcos Cristal (2019) define como actitud lúdica, que no es más que “la confluencia de la emoción, la razón y la acción”, aspectos intrínsecos del juego. Cuando los chicos juegan es fácil detectar el involucramiento de la curiosidad, el descubrimiento, la pasión, los errores y el tan valioso aprendizaje. ¿Acaso no es eso lo que se busca en el aula? Muchos se han hecho esta pregunta y, en una búsqueda rápida por *YouTube*, será fácil encontrar una respuesta a esta cuestión que se repite: gamificación.

Al revisar la literatura sobre gamificación, la definición más utilizada del término es la propuesta por Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011), quienes indican que “es el uso de elementos de juego y técnicas de diseño de juegos utilizadas en un contexto no lúdico”. Su propósito es hacer que dicho contexto resulte más motivador y atractivo, logrando un mayor involucramiento de quienes participan en el mismo, Zichermann (2011).

La gamificación no es algo nuevo, pero es en la última década que ha alcanzado auge en su uso generalizado en las aplicaciones digitales. El traslado de estas dinámicas a la educación y la salud parece una realidad en crecimiento y, si bien hay avances sobre sus usos en la educación superior, es en la primaria y secundaria donde se encuentran sus logros más ampliamente registrados.

Pensar en el juego como algo ajeno a la experiencia educativa en los adultos es olvidarnos que el impulso lúdico no desaparece en la adultez, se transforma por las responsabilidades y los espacios que pasamos a ocupar, pero no se esfuma. Es tan sencillo como ver alrededor en cualquier transporte público y comprobar cuántas pan-

tallas están mostrando juegos o redes sociales (plataformas altamente gamificadas) con un nivel de atención y compromiso que poco se logra en otros contextos.

El juego y la actividad lúdica no son únicos a los hombres. Se detectan estas actitudes en la mayoría de los seres vivos, dotándoles de la vital práctica de las habilidades necesarias para la supervivencia antes de ponerlas a prueba en la realidad. Basta con ver cómo los infantes felinos se asechan y juegan a cazar, como manera instintiva de aprender al hacer, sin las consecuencias reales de la cacería misma. En la concepción de Schön (1992) del conocimiento en la acción, el saber hacer refiere a este poder responder según lo aprendido desde la teoría en una práctica que se asemeja a los entornos reales del quehacer profesional, sin llegar a serlo.

La gamificación del aula implica pensar y diseñar las clases de manera de incorporar elementos que permitan a los estudiantes involucrarse y comprometerse con los contenidos de manera voluntaria, condición necesaria para que se dé la instancia de juego.

Al pensar en gamificación se puede cometer el error de relacionar estas prácticas con la necesaria utilización de entornos virtuales, altamente tecnológicos o con habilidades digitales difíciles de alcanzar. La realidad es que la gamificación no es sinónimo de crear un videojuego ni tampoco requiere de convertir cada clase en una búsqueda del tesoro.

En su TED Talk, Gamification in Higher Education, Christopher See (2016) repasa su experiencia adaptando el modelo de *Escape Room* como una instancia en su clase en la Facultad de Medicina de la Universidad de Hong Kong. El orador resalta las características propias del *Escape Room* que lo hacen tan relevantes en la educación: Resolver de rompecabezas mentales, recordar información, identificar patrones en la información, comunicar ideas, trabajar bajo presión, tiempo limitado. En una sala de escape común los problemas a resolver, aun cuando divertidos, contienen información vacía e inconsecuente. Pero al conservar la estructura y los elementos del juego y sustituir la información con los contenidos de la asignatura, se logra una instancia que mantiene cautivos a los participantes y permite afianzar la idea de la comprensión como desempeño flexible, a partir de que la gente puede pensar y actuar con flexibilidad en cuanto a lo que sabe (Perkins, 1999).

En su charla Christopher See (2016) combate la idea de que aprender a partir del juego sea fácil, al contrario, sostiene que la gente trabaja más duro, pero lo hacen ellos mismos e incorporan el conocimiento mejor. La gamificación en la educación es también una poderosa aliada a la hora de resignificar el error. Cuando jugamos no importa cuántas veces tenemos que intentar una acción hasta lograrla. Fallar es parte del proceso y no se percibe como una carga negativa sino como condición inherente a la superación del juego.

Cuando ponemos la lupa en la experiencia del *Escape Room*, se evidencia la combinación de los contenidos de la asignatura y la puesta en práctica de diferentes habilidades o competencias necesarias para el mercado laboral. Poder comunicar una idea y llegar a consenso con otros, aplicar el pensamiento crítico, tomar decisiones en tiempos limitados y utilizar el pensamiento late-

ral para encontrar pistas y relaciones en la información, son todas capacidades que serán útiles en el momento de insertarse en un contexto organizacional.

Es así que la gamificación en el ámbito de la educación superior sirve un doble propósito: contribuye a una experiencia educativa más significativa, comprometida y motivada, a la vez que prepara al estudiante para la actitud lúdica con la que podrá afrontar el presente y el futuro laboral.

Referencias Bibliográficas

- Cristal, M. (2019) *Inteligencia Lúdica*. Bogotá, Colombia: LID Editorial.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments - MindTrek 11 (p. 9). Nueva York, EE UU: ACM
- Litwin, E. (1997) *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*. Buenos Aires: Paidós.
- Perkins, D. (1999). *¿Qué es la comprensión?* En M. Stone Wiske (comp). *La enseñanza para la comprensión: Vinculación entre la teoría y la práctica*. (pp. 4-15). Buenos Aires: Paidós.
- Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos: Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. (L. Montero y J.M. Vez Jeremias trad.). Barcelona: Paidós.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Maggio, M. (2015, noviembre). La enseñanza poderosa. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=roKqYC-ukPQ&ab_channel=VivianaEspasand%C3%ADn.
- Scott, H. (2018, mayo). The Power of Gamification in Education. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=mOssYTimQwM&t=8s&ab_channel=TEDxTalks.
- See, C. (2016, abril). Gamification in Higher Education. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=d8s3kZz1yQ4&t=1s&ab_channel=TEDxTalks.

Bibliografía

- Cristal, M. (2019) *Inteligencia Lúdica*. Bogotá, Colombia: LID Editorial.
- González, S.; Cortés, J. y Lugo, N. (2019) *Innovación educativa* vol. 19, núm. 80, (pp. 33-55). México, DF: Instituto Politécnico Nacional, Coordinación Editorial.
- Litwin, E. (1997) *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*. Buenos Aires: Paidós.
- Gómez, J. (2020) *Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia*. Universidad & Empresa, vol. 22, núm. 38, pp. 8-39. Bogotá, Colombia: Universidad del Rosario.
- Ortiz, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018) *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Educação e Pesquisa, vol. 44. San Pablo: Facultad de Educación de la Universidad de San Pablo.

- Perkins, D (1999). *¿Qué es la comprensión?* En M. Stone Wiske (comp). *La enseñanza para la comprensión: Vinculación entre la teoría y la práctica.* (pp. 4-15). Buenos Aires: Paidós.
- Andersen, P. (2012, abril). Classroom Game Design. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=4q1YGX0H6Ec&t=1s&ab_channel=TEDxTalks.
- Best, J. (2013, marzo). Press Play - Gaming, Simulation & Achievement in the Classroom. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=lKpo5SeZWns&t=464s&ab_channel=TEDxTalks.
- Maggio, M. (2015, noviembre). La enseñanza poderosa. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=roKqYC-ukPQ&ab_channel=VivianaEspasand%C3%ADn.
- Scott, H. (2018, mayo). The Power of Gamification in Education. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=mOssYTimQwM&t=8s&ab_channel=TEDxTalks.
- See, C. (2016, abril). Gamification in Higher Education. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=d8s3kZz1yQ4&t=1s&ab_channel=TEDxTalks.
- Thomas, A. (2018, mayo). The Effective Use of Game-Based Learning in Education. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=-X1m7tf9cRQ&t=12s&ab_channel=TEDxTalks.
- Vattel, L. (2012, noviembre) Unboxing education through gaming, playing, and making. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=CCp_9304j3Q&t=13s&ab_channel=TEDxTalks

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Silvia Meza en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: One of the duties of higher education is to keep up to date to attend to the sociocultural context in which it is inserted. In this way, understanding the needs of the current target audience, with their specific generational characteristics, as well as the labor market they will face in the present and future are two issues that influence the way in which the university classroom evolves. Making use of methodologies that bring the outside world to the classroom, such as gamification, is one of the ways to stay updated in order to sustain attention and prepare students of these times in critical skills. Appealing to the playful aspect of human beings is a strategy that can keep students and teachers motivated and, in turn, promote an education for understanding.

Keywords: Gamification - playful attitude - attention - commitment - meaningful learning

Resumo: Uma das atribuições do ensino superior é manter-se atualizado para atender ao contexto sociocultural em que está inserido. Desta forma, compreender as necessidades do atual público-alvo, com as suas especificidades geracionais, bem como o mercado de trabalho que irá enfrentar no presente e no futuro, são duas questões que influenciam a forma como a sala de aula universitária evolui. Utilizar metodologias que trazem o mundo exterior para a sala de aula, como a gamificação, é uma das formas de se manter atualizado para sustentar a atenção e preparar os alunos desses tempos em habilidades críticas. Apelar para o aspecto lúdico do ser humano é uma estratégia que pode manter a motivação de alunos e professores e, por sua vez, promover uma educação para a compreensão.

Palavras-chave: Gamificação - atitude lúdica - atenção - compromisso - aprendizagem significativa

(* **Verónica Schmilinsky:** Licenciada en Comunicación Social (Universidad Arturo Michelena – UAM Venezuela). Dirección de Cine y Televisión (Escuela de Cine y Televisión, Caracas)

¿Por qué enseñamos como enseñamos?

Daniela Scinfulella (*)

Fecha de recepción: junio 2021

Fecha de aceptación: agosto 2021

Versión final: octubre 2021

Resumen: El presente ensayo propone un trabajo de reflexión acerca del trabajo docente y su relación con el aprendizaje del otro. Este aprendizaje plantea la escuela, la reflexión, la libertad, la observación, la acción, la ética, la creatividad como aspectos fundamentales a tener en cuenta durante la planificación y en especial en el planteamiento de propósitos y objetivos.

Palabras clave: Enseñanza – aprendizaje – cambio – apertura – reflexión - deseo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 131]