



Docentes en línea

*Didáctica y TIC. Blog de la Comunidad virtual de práctica
"Docentes en línea"*

Inicio » 2019 » octubre » Sab » Gamificación: aprender jugando – Parte 1

Gamificación: aprender jugando – Parte 1

Entrada publicada en Tema del Mes y etiquetada **Componente lúdico****Enseñanza-aprendizaje****Estrategias****Gamificación** el 5 octubre, 2019 por mariapaulasaba.

Este mes les proponemos reflexionar acerca del juego en el ámbito educativo y explorar el concepto de gamificación y su potencialidad gracias al empleo de las TICs.

Por María Jimena Ponz y Mercedes Vernet



“Aprender jugando” es una frase que los docentes utilizamos con frecuencia para hablar de una de las mejores maneras en las que esperamos que nuestros alumnos incorporen conocimientos y desarrollen habilidades, fundamentalmente porque creemos en el valor que el entretenimiento y la diversión, elementos característicos de los juegos, aportan al proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este contexto educativo, el juego se convierte en “juego serio” (Abt, 1970) debido al cambio en su finalidad: el objetivo primordial deja de ser el mero entretenimiento ya que adquiere un propósito educativo. Calabor, Mora y Moya (2017: 2) indican que “el término serious games (SG) hace referencia a los juegos utilizados en la formación y educación, sean estos simulaciones, videojuegos, mundos virtuales o realidad aumentada”.

Los juegos serios han ocupado durante mucho tiempo un lugar importante en las clases de diferentes disciplinas, no sólo en cursos de niños sino también de jóvenes y adultos. El

componente lúdico facilita la adquisición y también la revisión de contenidos, favorece el pensamiento estratégico, y ayuda a variar el ánimo de la clase: a “despertar” a los alumnos o a relajar las tensiones. Los juegos serios

constituyen una experiencia de inmersión divertida y motivadora. A diferencia de otras tareas, la presencia de una serie de reglas a cumplir y la necesidad de implementar una cierta estrategia incentivan especialmente a los estudiantes a tomar decisiones fomentando su capacidad crítica, lógica y reflexiva. Sin dudas, los juegos generan condiciones propicias para el aprendizaje.

Con los avances tecnológicos de los últimos tiempos y el permanente desarrollo del campo de los videojuegos, entra en escena el concepto de gamificación, el cual no se restringe al ámbito educativo.

Como explica Contreras (2017), es “[u]n concepto que nace del aprendizaje que proporcionan los juegos, sus mecánicas, herramientas, desarrollos, afrontamientos y el modo en el que las personas son satisfechas a través de la oferta de recompensas y/o estímulos por tareas desarrolladas de un modo u otro en ámbitos no relacionados necesariamente con juego”.

Podemos definir la gamificación como la utilización de conceptos y mecánicas propias del diseño de juegos en actividades cuya finalidad no es lúdica con el objetivo de estimular y motivar a los alumnos en su proceso de aprendizaje. De esta manera, se potencian la motivación, la concentración y la colaboración, atributos que se convierten en el foco de las estrategias de los juegos (Ciucci, 2016)

Si bien tanto los juegos serios como la gamificación comparten la finalidad de promover y facilitar el aprendizaje, los primeros son un producto acabado mientras que la gamificación o ludificación es una “actividad aderezada con elementos o pensamientos del juego”. (Foncubierta y Rodríguez, 2014). Según Simões y otros (2013: 03) con una actividad gamificada, “los estudiantes aprenden, no jugando a juegos específicos, sino que aprenden como si estuvieran jugando a un juego”.

Para seguir leyendo sobre las características de la gamificación en el aula, les acercamos el siguiente enlace, donde encontrarán las opiniones de diversos expertos en educación: [18 expertos en educación defienden el uso de la gamificación en el aula](#)

En nuestra próxima entrega, profundizaremos acerca de las diferentes técnicas y dinámicas de la gamificación y sugeriremos diferentes herramientas para su implementación en el aula.

Bibliografía citada

-Abt, Clark (1970) Serious Games. New York: Viking Press

-Calabor, M. S., Mora, A., & Moya, S. (2017) “ Adquisición de competencias a través de juegos serios en el área contable: un análisis empírico” Revista de Contabilidad 7(January), 1–10. Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.rcsar.2016.11.001>

-Ciucci, Leonardo (2016). Gamificación: alcances y perspectivas en la ciudadanía de La Plata. La Plata. Disponible en : http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/57476/Documento_completo.6.3.pdf-PDFA1b.pdf?sequence=3&isAllowed=y

-Contreras Espinosa, Ruth S. y Eguia, Jose Luis (editores) (2017). Experiencias de gamificación en aulas. Barcelona, InCom-UAB Publicacions, 15. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. Disponible en: <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5932>

-FONCUBIERTA, José Manuel, RODRIGUEZ, Chema (2014) Didáctica de la gamificación en la clase de español. Editorial Edinume. Disponible en: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf

-SIMÕES, Jorge, DÍAZ REDONDO, Rebeca y FERNÁNDEZ VILAS, Ana, “A social gamification framework for a K-6 learning platform”, Computers in Human Behavior, Elsevier, vol. 29, nº 2, (2013), 345–353