

Docentes en línea

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

Inicio » 2019 » octubre » Dom » Gamificación: aprender jugando – Parte 3

Gamificación: aprender jugando – Parte 3

Entrada publicada en Tema del Mes y etiquetada [adolescentes](#) [aprendizaje](#) [Aprendizaje](#)

[Colaborativo](#) [autonomía](#) [ciberespacio](#) [ClassCraft](#) [ClassDojo](#) [colaboración](#) [competencias](#) [didáctica](#) [docente](#) [Docentes en línea](#) [emociones](#) y [TIC](#) [enseñanza](#) [EVEA](#) [Gamificación](#) [niños](#) [proyectos](#) [TIC](#) el 27 octubre, 2019 por [jimenaponz](#).

Por María Jimena Ponz y Mercedes Vernet

En esta última parte les proponemos conocer diversas plataformas de gamificación cuyos objetivos son favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje, a través del estímulo del conocimiento y/o la gestión de comportamiento.

Entre las plataformas orientadas a impulsar el rendimiento académico por medio de la superación de misiones, retos o desafíos. Estas misiones en algunos casos ya se encuentran predeterminadas y creadas con un contenido específico.

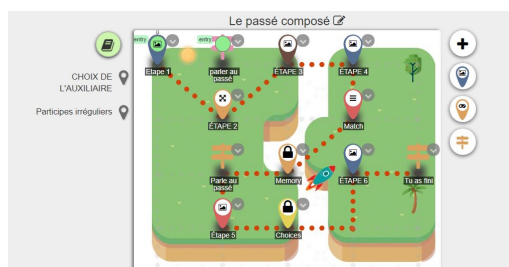


Este es el caso de **Bug Club** y **Desafío 20-20** cuyo objetivo primordial es el de colaborar en el desarrollo de la macro habilidad de lectura en lengua materna o extranjera. Ambas plataformas estimulan la lectura de libros digitales; a través de preguntas de comprensión, ayudan a niños y adolescentes a reflexionar sobre los personajes, el contexto y los conflictos de cada texto. Los lectores obtienen recompensas en forma de monedas o medallas, con las cuales pueden acceder a distintos beneficios.

Otro ejemplo claro es el de la aplicación “**Teach your monster to read**”, cuyo objetivo es el de colaborar en el proceso de alfabetización en lengua inglesa. Dentro de un contexto fantástico,



un monstruo, avatar que representa a cada usuario, necesita aprender a leer para salvarse. Resulta muy atractiva la dinámica de juego elegida, ya que es la propia narración la que da un sentido a las distintas tareas que realizan los estudiantes. A través de distintas misiones (que plantean actividades de asociación entre letras y sonidos), niños y niñas reciben premios que los estimulan a trabajar para aprender a leer y/o hacer foco en la ortografía y la pronunciación correcta.



Otras plataformas permiten crear nuestras propias misiones transformando planificaciones preexistentes en aventuras para gamificar nuestras clases. Este es el caso de **DeckToys** donde los alumnos deberán transitar diversos recorridos, superando pruebas y resolviendo problemas para alcanzar la meta final. Una particularidad de esta plataforma es la rapidez

con que se puede generar una gran variedad de actividades basadas en un mismo set de contenidos; con solo un click se pueden crear laberintos, ahorcados, actividades de selección múltiple o para unir con flechas, cuestionarios sobre imágenes o videos, juegos de memoria, etc.

Existen plataformas de gamificación orientadas a la gestión del comportamiento y el manejo de la clase, cuyo objetivo es el de fomentar la responsabilidad y el trabajo en equipo.

ClassDojo permite a los docentes recompensar a los estudiantes en base a las normas de comportamiento negociadas entre ellos. Los docentes definen las habilidades y actitudes a premiar a través de la asignación de puntos en pantalla donde puede verse simultánea y



sincrónicamente el puntaje obtenido por cada alumno y por la clase en su conjunto. Pueden pautarse premios cada una cierta cantidad de puntos individuales (stickers, felicitaciones) o colectivos (repetir los juegos, canciones o videos favoritos de cada grupo). Todo esto motiva a estudiantes a cumplir y hacer cumplir las normas de comportamiento. Este gran recurso para la gestión de comportamiento

está complementado por herramientas de gran utilidad para distintos momentos de la clase: música de fondo tranquila que favorece la concentración durante el trabajo escrito o de lectura o energizante que levanta el ánimo; un reloj que permite a los estudiantes gestionar sus propio trabajo para cumplir con los tiempos asignados; un selector de un estudiante al azar, entre otros. Desde el teléfono celular se puede descargar la aplicación y manejar todo el contenido.

Una de las alternativas más completas para gamificar el aula es **Classcraft**. Esta herramienta está diseñada con la finalidad de incorporar principios de juego a prácticas de enseñanza ya existentes y puede implementarse de ambas maneras: tanto para el manejo del comportamiento y gestión de la clase, como para impulsar el rendimiento académico. Docente y estudiantes juegan juntos en este espacio que fomenta la colaboración en lugar de la competencia a través de la adopción de diferentes roles y el intercambio de puntos para ayudarse entre si. Se pueden crear misiones con el contenido que se desee trabajar y darle un marco tanto a una clase, a una secuencia didáctica o incluso a todo el ciclo lectivo.

<https://www.classcraft.com/#sections>

Este breve recorrido por algunas plataformas y aplicaciones busca despertar el interés y la curiosidad de cada docente para encontrar la herramienta que necesita y adaptarla a su contexto educativo.