

La gamificación como estrategia didáctica

Concentrado de recursos digitales para la enseñanza

Jorge Alejandro Trejo Alarcón*



Este texto tiene como objetivo resaltar la importancia de la gamificación como estrategia de enseñanza en alumnos de secundaria y bachillerato, proporcionando diferentes recursos digitales

que ayuden en su implementación con la intención de mejorar la educación a distancia. Las plataformas virtuales Genially, Educaplay y Voki son recursos que favorecen la diversificación didáctica, es decir, al gamificar la enseñanza, el alumno puede mostrar mayor interés por la clase y alcanzar los aprendizajes espe-

rados. Y para ello cobran sentido los canales de aprendizaje, que son las formas en que los alumnos aprenden a través de los sentidos. Estos canales se dividen en tres: visual, auditivo y kinestésico. El primero, relacionado con lo que ven; el segundo, con lo que escuchan; y el último, con lo que manipulan. De manera que al diseñar estrategias y recursos de enseñanza es obligatorio tener presente los diferentes canales de aprendizaje de los estudiantes.

El filósofo Raúl Gutiérrez Sáenz postula que la didáctica “es la ciencia que trata del fenómeno enseñanza-aprendizaje en su aspecto prescriptivo de métodos eficaces”¹. En otras palabras, tiene relación con la manera de enseñar y sus alcances. Aquí vale la pena expresar que

Fecha de recepción:
2021-10-11

Fecha de aceptación:
2022-01-18



* Docente investigador de la Universidad Jean Piaget.

¹ Raúl Gutiérrez Sáenz, *Introducción a la Didáctica*. México, Esfinge, 2006, p. 15.

la metodología que se emplea frente a grupo toma un aspecto de suma importancia, ya que mediante ello se logran los objetivos de clase y beneficia el aprendizaje del alumno de secundaria y bachillerato. Es necesario hacer la diferencia entre dos conceptos que son primordiales en la didáctica: las estrategias de enseñanza y los recursos educativos. Entiéndase por estrategia a los “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente”;² tales como el aula invertida, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos, los organizadores previos y la gamificación, siendo esta última la estrategia en la que se ahondará más adelante. Por otro lado, para Antonia María Moya Martínez los recursos didácticos son “todos aquellos materiales, medios didácticos, soportes físicos, actividades, etc., que van a proporcionar al formador ayuda para desarrollar su actuación en el aula”;³ dicho de otro modo, las herramientas que se utilizan para lograr que la estrategia se desarrolle de manera adecuada. Se pueden incluir aquí computadoras, proyectores, internet, plataformas digitales, softwares educativos, así como materiales de laboratorio, pizarrones, plumones, libro del profesor y mobiliario en general.

En resumen, las estrategias de enseñanza son la metodología que cada

docente utiliza para abordar su clase teniendo en cuenta distintos aspectos como el tema, el objetivo de clase, las competencias a desarrollar, la forma de evaluación, el contexto del alumno y los medios con los que cuenta la institución o el catedrático. Los recursos didácticos son todo ese material que ayudará a que la estrategia se logre. Lo más importante de estos dos conceptos es que históricamente han estado en constante cambio, ya que a través de la cátedra docente se ha buscado conformar alumnos integrales, capaces de adquirir aprendizajes esperados que los ayuden a plantear alternativas para solucionar problemas económicos, sociales, culturales, geográficos o políticos en su contexto inmediato.

Por su parte, el docente se encuentra en una actualización pedagógica constante debido a la evolución de estrategias y recursos educativos que se suscitan. Lo que impulsa a los catedráticos a utilizar distintas plataformas digitales, consultar literatura en bibliotecas virtuales, realizar evaluaciones sumativas mediante aulas virtuales como Edmodo y diseñar estrategias digitales e interactivas, lo que los convierte en docentes digitales, todo en pro de su didáctica.

La estrategia de gamificación, desde el punto de vista de Sebastián Deterding se basa en “el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un

² Frida Díaz Barriga Arceo, “Una aportación a la didáctica de la historia. La enseñanza-aprendizaje de habilidades cognitivas en el bachillerato”, en *Perfiles Educativos*, núm. 82 (1998), p. 19.

³ Antonia María Moya Martínez, “Recursos didácticos en la enseñanza”, en *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, núm. 26 (2010), p. 1.

producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador”.⁴ Uno de los aspectos que aquí se rescatan es la idea del videojuego, el cual se complementa con el contexto en el que se desarrolla la generación de alumnos que cursa secundaria y bachillerato, donde aplicaciones y dispositivos digitales (como redes sociales, Xbox, etc.), son parte de su vida diaria. Por consiguiente, el utilizar recursos digitales con un diseño lúdico que los haga sentir que aprenden mientras juegan puede ayudar a que se interesen y motiven por las asignaturas y sus contenidos, rompiendo con el paradigma de la clase tradicional.

Al poner en práctica la gamificación, el alumno logrará obtener los aprendizajes esperados y desarrollar competencias básicas para su vida, como analizar los factores que influyen en la toma de decisiones, ya que la actividad de juego se puede trabajar desde el enfoque colaborativo en el que la decisión que se asume es resultado de la discusión y resolución colectiva.

Al final de este artículo, se proporcionan cinco recursos digitales con el fin de que sean tomados en cuenta a la hora de planear las estrategias de clase y sean útiles para la enseñanza a distancia, basadas en la idea central de la gamificación.

Finalmente, se considera necesario enlistar distintos aspectos que deben cuidarse a la hora de efectuar esta estrategia para que pueda cum-

plirse el propósito general, a saber: los canales de aprendizaje del alumno, su edad y motivación, así como el grado de dificultad del juego y los premios que se obtendrán. Por lo tanto, en concordancia con Castellón y Jaramillo, “es muy importante que haya una relación controlada entre los retos que se muestran a los alumnos y la capacidad de estos para llevarlos a cabo, pues si un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento en el alumno, mientras que un reto inalcanzable supondrá la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida de motivación”.⁵

Conclusión

La gamificación del aula brinda una mejoría en la clase, ya que por medio de recursos novedosos el estudiante sale de lo cotidiano, conoce y desarrolla nuevas formas de adquirir y aplicar los contenidos que marcan los programas. De igual forma, al ser una generación que ha crecido con recursos digitales, estos son relacionados con su cotidianidad y el aprender a través del juego supone un beneficio en su desarrollo integral. Además, esta estrategia puede direccionarse de manera simultánea a los distintos canales de aprendizaje que hay en todo grupo escolar, ya que los diversos recursos que ofrecen las plataformas fomentan el aprendizaje visual, auditivo y kinestésico. 

⁴ Sebastián Deterding, “Gamification: designing for motivation”, en *Interactions*, vol. 19, núm. 4 (2012), pp. 14-17

⁵ Ana María Ortiz Colón, Juan Jordán y Miriam Agradal, “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión”, en *Educação e Pesquisa*, vol. 44 (2018), p. 5..

Tabla 1. Recursos digitales para gamificar el aula

| Recurso | Enlace | Actividades con las que cuenta | |
|-----------|---|--|---|
| Wordwall | https://wordwall.net/es | <ul style="list-style-type: none"> -Sopa de letras -Cuestionario -Rueda al azar -Pares iguales -Ordenar por grupos -Busca la coincidencia -Abre la caja -Anagrama -Cartas al azar -Voltrear fichas -Verdadero o falso | <ul style="list-style-type: none"> -Une las correspondencias -Juego de concurso -Cartas al azar -Reordenar -Palabra al frente -Diagrama etiquetado -Palabra faltante -Acertijo de imagen -Voltrear fichas -Persecución en laberinto |
| Educaplay | https://es.educaplay.com/ | <ul style="list-style-type: none"> -Crucigramas -Sopa de letras -Ruletas de palabras -Relacionar mosaicos -Test -Relacionar columnas -Completar -Relacionar | <ul style="list-style-type: none"> -Adivinanza -Vídeo quiz -Mapa interactivo -Ordenar letras -Ordenar palabras -Presentación -Dictado -Diálogo |
| Genially | https://genially/es | <ul style="list-style-type: none"> -Presentaciones -Infografías -Gamificación -Imagen interactiva -Vídeo presentación | <ul style="list-style-type: none"> -Tarjetas -Post -Guía -Currículum -Material formativo |
| Voki | https://www.voki.com/ | <ul style="list-style-type: none"> -Crear un personaje que narre un hecho | |
| Cerebriti | https://www.cerebriti.com/ | <ul style="list-style-type: none"> -Tipo test -Ranking -Palabras secretas. -Lista en blanco -Carrusel de preguntas -Identifica la imagen. -Busca las respuestas correctas | <ul style="list-style-type: none"> -Mapa mundo -Palabras secretas -Encuentra la pareja (imagen) -Encuentra la pareja (texto) |

Las aplicaciones que se sugieren son gratuitas, sin embargo, con una suscripción mensual o anual es posible acceder a un mayor número de actividades.

