

LA GAMIFICACIÓN, EL AULA Y LAS CLASES

Holguer Efrén Andrade Benavides

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

X Semestre

andradeholguerb@gmail.com

La gamificación trata de aplicar las teorías, elementos y principios del juego en las actividades educativas, y no lleva un juego a las aulas sin un sentido educativo. La gamificación, aplicada como una nueva metodología educativa, busca dinamizar los procesos formativos de los estudiantes. “La educación es un área con alto potencial para la aplicación de los procesos de gamificación, a fin de alcanzar la motivación y compromiso del alumno y con ello un aprendizaje significativo” (Carrión, 2017, p.29).

Desde este punto de vista, lo que se busca es desarrollar en el estudiante las habilidades cognitivas y valores necesarios para convivir en sociedad con sus compañeros de clases. Algunas de las habilidades que se pueden desarrollar y fortalecer en el estudiante son: la socialización, la habilidad de fallar pero volver y seguir intentando hasta alcanzar el objetivo, fomentar la capacidad de crear nuevas cosas, la perseverancia, el pensamiento lógico y estratégico y el aprender jugando.

Contreras y Eguia (2016) afirman:

(...) Es en este contexto que el uso de juegos como herramientas de aprendizaje parece ser un enfoque prometedor debido a su habilidad para enseñar y reforzar no sólo conocimientos, sino también habilidades como la resolución de problemas, la colaboración o la comunicación.(p.7)

El aprender a jugar y el escoger los juegos más propicios en los momentos más oportunos, se podrían llegar a convertir en la herramienta más poderosa para nuestro desarrollo cognitivo. Jugar parece una actividad sencilla, pero tiene un gran impacto en el desarrollo de los niños.

En mi práctica he notado la importancia de cambiar los exámenes, talleres escritos, evaluaciones tradicionales por juegos educativos en los cuales se diviertan, pero al mismo tiempo demuestren lo que han aprendido hasta el momento. El utilizar un juego para aprovechar todo el potencial del niño en la resolución de los obstáculos planteados para subir de nivel, se asemeja al examen que debe superar para continuar con la siguiente temática.

Jugar parece una actividad sencilla, pero no se trata de eso sino de involucrar didácticamente los elementos del juego a los contenidos educativos que se pretenden enseñar, de una manera más lúdica, fácil de asimilar y poner en práctica por el estudiante, causando un impacto más positivo y significativo en su proceso formativo y de aprendizaje.

Oliva (2016) dice:

Al referirnos a la gamificación como un recurso de apoyo docente sobre el cual se orienta un proceso de enseñanza y aprendizaje, es fácil reconocer en esta (la gamificación) una herramienta de construcción didáctica que busca atender las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, logrando además fidelizar a los educandos a que encuentren en dicha estrategia metodológica un mecanismo que facilite el aprendizaje y la útil comprensión de los contenidos académicos abordados en la clase. (p.4)

Mediante el uso de la gamificación, lo que se busca como objetivo primordial del docente no es jugar y hacer jugar a los niños, sino crear las posibilidades para que un niño se divierta y descubra nuevos conocimientos para hacer cosas nuevas.

El cerebro y el juego, una gran combinación de éxito en la educación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Carrión, A. (2017). Gamificación en educación primaria. Un estudio. Andalucía: Universidad Internacional de Andalucía.

Contreras, R. & Eguia, J. (2016). Gamificación en aulas universitarias. Barcelona: Institut de la Comunicació (InCom-UAB).

Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 44, 29-47. DOI <http://dx.doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>.