



Gamificar en el aula



A lo largo del artículo se analizan las ventajas de la gamificación como recurso didáctico, así como las principales preguntas que debe hacerse un docente si piensa utilizar o diseñar algún juego en su asignatura. Finaliza con una reflexión sobre los momentos y edades más adecuados para implementar la gamificación.



María Rosa Salas Labayen



Universidad Pontificia Comillas
rsalas@comillas.edu



Podemos decir que la gamificación en la enseñanza consiste en usar dinámicas propias de los juegos para lograr objetivos que no son principalmente lúdicos, sino formativos.

La gamificación es una tendencia relativamente nueva que se relaciona con actividades educativas en las que, usando la mecánica de los juegos, se busca un objetivo formativo para los estudiantes, que no tiene necesariamente que circunscribirse al ámbito curricular. Así, mediante actividades lúdicas se puede mejorar la socialización en general y la inclusión en particular, se transfieren conocimientos teóricos a contextos de la vida cotidiana, es posible desarrollar valores y resultan un incentivo para las tareas académicas más formales.

Ahora bien, la gamificación eficaz es sumamente exigente para los profesores: por un lado, hay que mantener un, a veces difícil equilibrio, entre la seducción por el juego y los objetivos pedagógicos pretendidos. Por otro, el profesor debe realizar un trabajo previo que va desde hacer un diseño preciso, tanto en las reglas como en la estética, hasta la calibración ajustada entre la facilidad o dificultad que pueden percibir los jugadores en función de sus conocimientos previos y de las metas hacia las que el docente pretenda llevar a sus alumnos con la actividad.

La eficacia educativa de los juegos está en el choque cognitivo que provoca en los participantes y en las estrategias de pensamiento que exige para su resolución, alejadas de la linealidad que con frecuencia se utiliza en la escuela como clave del éxito académico. Según el tipo de juego hay que poner en práctica estrategias personales diferentes y recursos reflexivos, intelectuales, creativos y sociales.

Al jugar, el estudiante debe usar sus conocimientos previos, estableciendo relaciones entre ellos para formular hipótesis a partir de lo que saben, observan o experimentan en el juego. En las actividades lúdicas se desarrolla el pensamiento creativo o divergente, la perseverancia, la resolución de problemas, las relaciones



Niños jugando en el aula

con los otros, los roles, la integración, la gestión del riesgo, la negociación, el seguimiento de normas, la perseverancia, la atención, la exploración del entorno, el espíritu de superación y un larguísimo etcétera en el que el incremento de la motivación lo convierte en una herramienta didáctica de eficacia insuperable.

Jugar, para el participante, es fácil y divertido, provoca el disfrute y desencadena emociones positivas. Diseñar juegos educativos es más complicado, aunque ni mucho menos imposible y muy gratificante para el profesor por los resultados y el entusiasmo que suelen mostrar los estudiantes.

Rincón de juego y lectura en un aula de Educación Infantil





▲
Piezas de madera para estimular el lenguaje mediante juegos

Pero... ¿vale cualquier juego?

Posiblemente esta sea una pregunta difícil de responder. Seguramente, lo más acertado sería decir: "pues depende". Depende de para qué quiera el docente que su alumno juegue, porque cualquier juego permite aprender muchas cosas, pero no todos posibilitan que los estudiantes aprendan lo que queremos enseñarles pensando en una asignatura concreta o en un contenido curricular.

Podríamos decir, por tanto, que un juego vale en tanto en cuanto responde a unos objetivos pedagógicos claramente formulados. Así de simple y así de complicado. Por eso, quizás, la pregunta adecuada sería "¿vale este juego para que mis alumnos aprendan lo que yo quiero que aprendan?". Esta es la pregunta clave, pero no es la única que deberíamos formularnos si queremos empezar experiencias de gamificación en nuestras asignaturas. Vamos a analizar brevemente qué otras cuestiones se debería formular el docente antes de decidirse a gamificar.

Quizás la primera y más importante pregunta que nos debemos hacer es "¿qué quiero que aprendan mis alumnos?". De la respuesta que demos a esta cuestión dependerá el resto de nuestras reflexiones, porque no todos los conceptos se aprenden mejor gamificando que usando otras metodologías. Pero no es menos cierto que en muchas ocasiones, la ludificación ayuda a los estudiantes a practicar y entender de forma mucho más eficaz que el tradicional "papel y lápiz". Tampoco conviene perder de vista que hay ocasiones en las que el objetivo del juego podría no ser tanto el aprendi-

zaje de conceptos nuevos como el repaso o la aplicación de los aprendizajes teóricos que previamente se han estudiado en diferentes contextos.

Una vez que sabemos qué quiero que aprendan o repasen mis estudiantes, deberíamos formularnos las dos siguientes preguntas: "¿Existe ya un juego con el que se pueda aprender este contenido?" y "¿Hay un juego comercializado o en la web que me permita, aunque haya que hacer pequeños cambios o modificaciones, usarlo para mis propósitos educativos?". Esto implica dedicar un tiempo a revisar lo que ya hay desarrollado y evaluar su factibilidad para los objetivos pretendidos. Si bien es cierto que los recursos lúdicos son caros, no hemos de perder de vista que quizás, con pocas modificaciones, tendremos un material de calidad que podremos usar durante años. Finalmente, hemos de pensar que existen multitud de juegos recomendables que, en realidad responden más a un concepto de "dinámica" que a un material de fácil adquisición en el mercado (por ejemplo, los juegos de corro no requieren material y, sin embargo, trabajan en el niño la motricidad, el ritmo, el orden, el lenguaje, la memoria... sin invertir ni un solo euro en él).

Teniendo la respuesta a estas preguntas, el siguiente paso sería decidir cómo adaptar o crear una nueva experiencia de juego. En estos momentos existen tal variedad de opciones que es relativamente sencillo desarrollar una dinámica que permita al alumno aprender aquello que yo como docente quiero que aprenda o repase "casi sin darse cuenta". Sea cual sea la decisión (adaptar o crear un juego nuevo), hay que contar con un tiempo para el diseño, impresión, ensayos, rediseños y cambios derivados de la aplicación con alumnos reales (nunca hay que olvidar que lo que "funciona en nuestra cabeza" cuando estamos pensando en el juego, puede que "no funcione" en la práctica).

Partiendo de que el objetivo de un juego desarrollado con fines educativos, es siempre que los participantes aprendan algo nuevo, repasen contenidos o



desarrollen estrategias de aplicación, quedaría una última reflexión: "¿cómo evalúo el aprendizaje de mis estudiantes?". Si el alumno no aprende, se lo habrá pasado bien jugando, pero nuestra estrategia metodológica como docentes habrá fallado. Esta valoración debería incluir aquellos aspectos que se pretenden desarrollar con el juego. Aquí no debemos hacernos trampas a nosotros mismos ni a nuestros alumnos: si en el juego, por ejemplo, hay que desarrollar una estrategia para lograr la toma de Granada, luego en la evaluación, no le podemos preguntar la lista de los reyes castellanos (o no al menos para evaluar la eficacia del juego).

¿Cuándo gamificar?

De forma general, podríamos responder diciendo que siempre que el profesor esté convencido de que jugar va a resultar una actividad de aprendizaje para sus alumnos y de que con la actividad lúdica van a conseguir los objetivos que el docente podría intentar desarrollar mediante otros recursos didácticos menos eficaces —o al menos igual de eficaces—.

Se puede gamificar desde la etapa de Infantil hasta el Bachillerato, la Formación Profesional o la universidad. También los adultos pueden utilizar dinámicas de juego para aprender, reaprender, adaptar-

se a nuevas situaciones o ralentizar el deterioro (muchas de las actividades que se realizan con pacientes de alzhéimer son lúdicas y con ellas se pretende mejorar o evitar el deterioro cognitivo y de memoria que sufren estos pacientes).

Una vez tomada la decisión de gamificar suele aparecer la tentación de que sea el profesor el que se eche a sus, ya sobrecargados hombros, la responsabilidad de pensar, diseñar, desarrollar e implementar el juego. Sin embargo, pedir que esto lo hagan los estudiantes, les da la oportunidad de aprender aún más y de formas distintas. Los recursos intelectuales que se ponen en marcha al crear son muy dis-

Alumnos ejercitando su motricidad mediante el juego

Socialización jugando en un parque o patio escolar





ACTIVIDADES DE AULA

Como profesor de cualquier materia y nivel educativo a partir de 5.º - 6.º de Primaria hasta la universidad, te proponemos una actividad de gamificación para hacer con tus alumnos, para la cual deben entrar en la página gratuita de Educaplay (<https://es.educaplay.com/>). En esta página pueden encontrar plantillas muy sencillas para hacer distintos juegos. Como ya se ha mencionado en el artículo, que sean los estudiantes los que piensen y diseñen las actividades les da un plus formativo. Propón a tus alumnos (de forma individual o en grupo) que desarrollen alguno de los juegos que se muestran en esta página web (te sugiero también que lo hagan primero en el cuaderno o en Word para que lo puedas corregir antes de subirlo). Una vez acabado, cada alumno o grupo pasa el enlace a sus compañeros para que lo resuelvan. De este modo, repasan el contenido mientras crean el juego y lo vuelven a repasar varias veces mientras resuelven los juegos de sus compañeros. ¡Te sorprenderás con los resultados!



Jugar es divertido a cualquier edad

tintos —y complementarios— a los que se usan al participar.

Los estudiantes que crean juegos deben repasar contenidos, ponerse en el

lugar de sus compañeros, diseñar y resolver previamente los retos que luego pedirán a los demás alumnos, buscar una forma de hacer inmersiva la experiencia, organizar el progreso del juego para que tenga su lógica, comprobar que el juego no llega a estancarse, seleccionar contenidos significativos..., y todo eso son experiencias de aprendizaje para ellos que, de hacerlo el profesor, se pierden.

¿Merece la pena crear juegos para el aula?

Rotundamente, sí..., pero solo si el docente se va a sentir cómodo usándolos como complemento a sus clases habituales. La gamificación no puede ni debe ser una imposición “porque está de moda” o “porque lo hacen mis compañeros”. La ludificación tiene sentido cuando el profesor sabe que estas actividades van a ayudar a sus estudiantes.

Jugar para aprender un contenido más o menos complejo puede ser eficaz, pero también lleva tiempo, esfuerzo, algo de dinero y, a veces, luchar contra la incompreensión de padres y de otros compañeros. Por eso, debemos estar convencidos de lo que hacemos y de que vamos por el buen camino. Y, además, demostrarlo constatando que los alumnos aprenden, están motivados, desarrollan otras formas de pensar, saben resolver problemas creativamente, trabajan eficazmente en grupo y, en definitiva, que jugar en el aula trasciende los límites del divertimento para convertirse en una potentísima herramienta para la vida •



PARA SABER MÁS

CUADRADO, A. (S. F.). Gamificación educativa. *Universidad Rey Juan Carlos*. <https://urjconline.atavist.com/gamificacion-educativa>

MARTÍN HERNÁNDEZ, J. O. (S. F.). El patio de Óscar. <https://sites.google.com/view/elpatiodeoscar/ef-y-tic/gamificaci%C3%B3n> Recopilación de teoría y actividades de gamificación para todos los niveles educativos.

MOLINA ÁLVAREZ, J. J., ORTIZ COLÓN, A. M., y AGREDA MONTORO, M. (2017). Análisis de la integración de procesos gamificados en Educación Primaria. En J. Ruiz-Palmero, J. Sánchez-Rodríguez y E. Sánchez-Rivas (eds.), *Innovación docente y uso de las TIC en educación*. Málaga: UMA Editorial. http://www.enriquesanchezrivas.es/congresotic/archivos/Form_Compet_metodos/Ortiz_Otros_2.pdf



HEMOS HABLADO DE

Gamificación; juegos; didáctica; ludificación; aprender jugando.

Este artículo fue solicitado por PADRES Y MAESTROS en marzo de 2021, revisado y aceptado en mayo de 2021.