

LA GAMIFICACIÓN COMO ALTERNATIVA PARA FAVORECER LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN EL JARDÍN DE NIÑOS

Erika Liliana Zenteno Chávez

Licenciada en Intervención Educativa; egresada de la Maestría en Educación Básica.

Ser docente en el siglo XXI conlleva múltiples desafíos, por ello es vital que cada profesor abra ventanas para reinventar su práctica con la finalidad ya no sólo de preparar a los individuos para el futuro, sino para que les otorgue herramientas que los ayuden a aprender de manera longitudinal; aunado a lo anterior debe romper las barreras que se producen en muchos de los estudiantes por considerar las tareas escolares con tedio y monotonía; otro de los retos fundamentales es propiciar la motivación suficiente para que los alumnos se involucren de manera activa en su proceso de aprendizaje.

El preescolar es para muchos niños su primera salida del entorno familiar para llegar a un contexto escolar formal, algunos de ellos suelen llorar al inicio del ciclo, puede ser por el apego a sus familiares, por temor u otras causas. Otros de ellos, llegan entusiasmados y curiosos por aprender y jugar. Es común que docentes, padres y los propios alumnos tengan la creencia de que asisten al jardín de niños para aprender porque ellos aún “no saben” y que por lo tanto deben de “hacerle caso al maestro” esos supuestos colocan a los estudiantes en un papel pasivo, de recepción y reproducción de la información que el profesor les enseña, es decir, les trasmite.

En la actualidad no es posible continuar con un modelo de enseñanza tradicional que esté centrada en el dictado de instrucciones; ahora se requiere innovar en las formas de construir conocimientos para despertar interés y motivación; para el docente implica la búsqueda y desarrollo de estrategias que le permitan realizar la tarea con un sentido abierto y menos directivo.

Como docente en repetidas ocasiones mi trabajo es realizado con enfoque tradicional basado en la clase magistral y dictado de instrucciones para que los alumnos realicen las producciones al modo señalado, tal vez porque así aprendí a ser maestra o porque así lo viví con mis propios profesores.

La clase magistral no es del todo mala presenta grandes beneficios que se adaptan al contexto de trabajo, sin embargo, presenta desventajas para el aprendizaje participativo y reflexivo. (Ver tabla 1)

| CLASE MAGISTRAL | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| VENTAJAS | DESVENTAJAS |
| Práctica educativa centrada en el docente con el objetivo de enseñar y transmitir información a grupos numerosos. | El alumno tiene un rol pasivo, el aprendizaje queda en segundo plano. |
| Permite exponer la información de temas estructurados que se transmiten. | El alumno sólo se limita a memorizar los temas. |
| Su atractivo es que admite grandes fluctuaciones en el número de estudiantes. | Son muy ineficaces para estimular el pensamiento de orden superior |
| | No se puede contar con ella para inspirar a los estudiantes o cambiar sus actitudes de manera favorable. |

Tabla 1. Clase magistral, ventajas y desventajas. Biggs (2006) Adaptación propia

Otro de los aspectos negativos, es el periodo de atención que puede mantener un estudiante, el cual según Biggs (2006) señala que, en la clase magistral, este lapso oscila entre los diez y quince minutos, pasados los cuales el aprendizaje decae rápidamente (pág. 133). Por lo cual es común que los alumnos se distraigan cuando la docente está exponiendo el tema. (Véase figura 1)

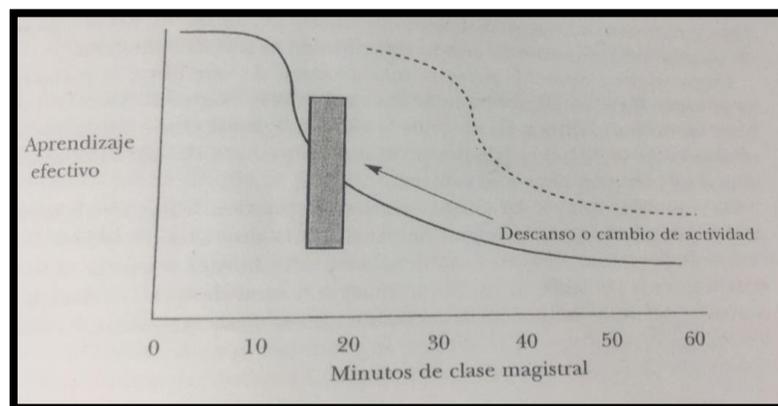


Figura 1. Periodo de la clase magistral y aprendizaje efectivo. Bigg (2006:133)

Este documento plantea la gamificación como una estrategia que da respuesta a la necesidad de implicar activamente a los alumnos, concuerda con la reciente idea de colocar al estudiante al centro, la muestra como alternativa para propiciar la participación activa y aprendizaje participativo, representa una opción que permite romper con prácticas tradicionales, es una innovación educativa.

Gamificación es un vocablo nuevo, acuñado en el presente siglo XXI y aunque había estado ligado a su aplicación en empresas y negocios, prontamente logró introducirse en los espacios educativos, tiene su origen al inicio del milenio, pero se da a conocer de manera más global a partir del año 2011. Su objetivo es llevar elementos de los juegos, específicamente de los videojuegos, a entornos no jugables, su diseño debe presentar un alto cuidado en las mecánicas y los comportamientos de los sujetos.

Los autores anotan que las principales definiciones del concepto en cuestión apuntan:

Por un lado al uso de elementos de diseño de juegos en otros contextos. Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011). Por otro lado, al empleo de la mecánica de los juegos para motivar a la audiencia y facilitar la resolución de problemas para Zichermann y Cunningham (2011). Miller (2013) dice que el acento radica en la capacidad de influir en el comportamiento de las personas a través de la dinámica de los juegos (en Aznar, Raso, Hinojo y Romero, 2016:13).

El rol del profesor en la implementación de la gamificación no consiste tan sólo en hacer una actividad más divertida, sino que debe conjuntar los elementos de juego con un buen diseño que incorpore actividades atractivas y retadoras, para que guíen la experiencia del alumno hacia el desarrollo de las competencias (Tecnológico de Monterrey y Secretaría de Educación Pública, 2016).

Es conveniente puntualizar que la gamificación puede llevarse a cabo de manera *off-line* (sin el uso de tecnologías) u *on-line* (con el uso de las tecnologías), para este trabajo se aplicó de tipo *off-line*, donde el juego efectúa de manera real y no virtual, a partir de un Lienzo de gamificación, tiene por nombre "Jugar es Aprender", la duración fue de once sesiones de 50 minutos cada una, con el grupo de 2ºA del jardín de niños América.

Narrativa de la estrategia de gamificación off-line

La narrativa del juego parte de la historia en la que los piratas y sirenas inician un viaje en el océano para encontrar el tesoro perdido, donde cada participante estará representados por un avatar de pirata o sirena, según elijan, habiendo tres modelos de cada uno de ellos, de entre los cuales cada educando podrá elegir y decorar a su elección y el cual lo representará en todo su recorrido hasta el final del juego, el objetivo es alcanzar el tesoro, mismo que se encuentra en la última isla del lienzo de gamificación, cada estudiante que logre realizar el reto de la actividad del día podrá avanzar en su recorrido.

El lienzo de gamificación simula el océano, en el cual se pueden observar cuatro islas, isla diamante, isla preciosa, isla oro e isla del tesoro, el punto de partida es un barco, éste representa la salida al recorrido hacia la búsqueda del tesoro, en ese espacio cada participante coloca su avatar, aparte de las islas, el lienzo señala la ruta a seguir por cada uno de los participantes durante el camino, también puede observarse entre una isla y otra un tiburón, el cual tendrá como función esperar a que un alumno o alumna se detenga en su recorrido para comérselo y entonces éste tenga que regresar nuevamente a la salida para reiniciar el juego en una siguiente oportunidad.

Otro punto a mencionar es que conforme el o la participante avance en el trayecto hacia la búsqueda del tesoro y llegue a cada isla obtendrá una recompensa real, en el caso de isla diamante, un accesorio, un anillo de dulce con forma de diamante, en cuanto a isla preciosa una estrella dorada como insignia, en lo que respecta a isla oro, las y los alumnos conseguirán una medalla elaborada con un chocolate en forma de moneda dorada y finalmente cuando se encuentre en la isla del tesoro obtendrá una cajita con monedas de chocolate y dulces dorados que simbolicen haber encontrado el tesoro.

Cabe rescatar que, como parte del encuadre, el alumno que en la ejecución de las actividades cometa una falta de respeto hacia sus compañeros regresará dos puestos en el camino que lleva ya recorrido hacia su búsqueda para encontrar el tesoro perdido.

Recordar que sólo avanza en su trayectoria el estudiante que lleve a término la actividad.

En los resultados obtenidos de su ejecución, cabe resaltar en primer orden el grandioso papel que jugó la motivación, el llevar recompensas, medallas de chocolate, el tenerlas visibles, el que los alumnos las pudieran palpar, saber que con sus trabajos y desempeño en clase era posible obtenerlas, resultó ser gran apoyo para motivar la participación, el involucramiento, el esfuerzo y la dedicación con todo su empeño para poder cumplir la actividad hasta el final, el implicarse representó el punto de ventaja para niños y niñas, ya que sabían que a mayor nivel de implicación mayores eran las posibilidades de obtener un premio y de seguir avanzando para llegar al final del recorrido; arribar hasta la última isla y poder tener su tesoro fue su motivación.

A su vez, se redujo la tendencia docente de intervenir, dirigir, explicar en exceso, repetir las instrucciones para que los alumnos entregarán el producto a modo de la educadora, tener como punto de salida la indicación inicial y explicarles desde un principio lo que se espera que logren en cada sesión, los ayudaba a sentirse seguros de su proceder, a desempeñarse de manera

autónoma de acuerdo a su edad, el premio real y anunciado con anterioridad fue el incentivo para detonar la activación de la participación y la persistencia para poder obtenerlo; generaba deseo de seguir avanzando hasta el final del recorrido.

La personificación, así como el tener un avatar, también daba un sentimiento de pertenencia y apropiación del juego, realmente los niños se sentían piratas y sirenas en busca del tesoro, lo que permitía que no se quedaran atrás, tenían en mente que de ser de ese modo un tiburón vendría a comérselos y tendrían que regresar a la salida, entonces el tiburón se convirtió en algo de cuidado y que debía evitarse, porque si no nunca llegarían al tesoro.

Otros aspectos que resultaron favorecidos de manera colateral por la estrategia de gamificación fue el lenguaje oral, los educandos lograron expresar sus percepciones, ideas y conocimientos, asimismo la sana convivencia, debido a que, en el encuadre del juego, se señaló que quien atentara contra los acuerdos de convivencia sana del grupo se regresaría en el camino, lo que representaba algo trágico para ellos, por lo cual la tasa de incidencias y reportes de conducta bajaron.

En mi experiencia, la gamificación me mostró una ruta para hacer mi trabajo atractivo para mis alumnos, además de fortalecer el vínculo docente-alumno por compartir emoción por algo en común en este proceso educativo de enseñanza y aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aznar, I., Raso, F., Hinojo, M. y Romero, J. (2016). Percepciones de los futuros docentes respecto al potencial de la ludificación y la inclusión de los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. España: Educar.
- Biggs, J. (2006). Calidad del aprendizaje universitario. Madrid: Narcea.
- Tecnológico de Monterrey, Secretaría de Educación Pública (2016). Gamificación, Edutrends. Observatorio de Innovación educativa.