Gamificación para el desarrollo de competencias en el NMS, caso Psicología

Gamification for the Development of Competencies in the Upper SecundarySchool, Psychology Case

Ma. Del Socorro Reyna Sáenz,[1,*] María de Jesús Álvarez Tostado Uribe,[1] Jaime Luis Arce Trueba[1]

Recibido : 30 de septiembre de 2020 Aceptado: 27 de septiembre de 2021

Resumen

En esta oportunidad se presenta una propuesta de implementar el uso de estrategias de gamificación en el aula, tanto para adquirir aprendizajes, como para actividades de evaluación de lo aprendido por los estudiantes. En este caso, se presenta un ejemplo de cómo se puede usar la gamificación como apoyo en un proceso de reforzamiento de los aprendizajes en una asignatura del Bachillerato Universitario 2015, utilizando como ejemplo la herramienta Jeopardy como una actividad dentro de la asignatura de Psicología. En esta estrategia en su parte teórica metodológica, se retoman características del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes (Itesm, 2016). Una vez diseñada la estrategia, se aplicará en el grupo, formando dos equipos y se evaluará la aplicación de la misma, por parte de los estudiantes y el profesor en función de su utilidad para el objetivo que se pretende lograr. Si bien hay una gran variedad de estrategias de aprendizaje que se pueden utilizar en el aula, son las del campo de la tecnología las que menos adeptos tienen por diversas razones. En este sentido, este trabajo pretende promover el uso de herramientas tecnológicas en el aula, a fin de hacer más lúdicas las sesiones de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

Estrategia, gamificación, nivel medio superior.

Abstract

In this opportunity, a proposal to implement the use of gamification strategies in the classroom is presented, for learning acquisition as well as for students' learning evaluation activities. In this case, an example of how gamification can be used as a support in the process of learning reinforcement in a subject of the Bachillerato Universitario 2015 is introduced, using a learning tool known as 'Jeopardy' as an activity that aims to be part of the subject of Psychology. In its theoretical and methodological part, some characteristics of the game are retaken in a learning environment with the purpose of influencing the students' behavior, increasing their motivation, and prompting them to take part (ITESM, 2016). In this respect, the design of an activity with didactic intentionality and learning reinforcement in the subject of Psychology is propounded. Once the strategy is designed, it will be implemented in a group making two teams, then the implementation of such strategy will be evaluated by the students and the teacher depending on its usefulness for the goal to be achieved. Although there is a wide variety of learning strategies that can be used in the classroom, the ones in the field of technology are the ones that have the fewest supporters for varied reasons. In this sense, this work aims to promote the use of technological tools in the classroom to make learning sessions more playful.

KEY WORDS

Strategy, gamification, Upper Secondary School.

[1]Universidad Autónoma del Estado de México, México.
[*]Autora para correspondencia: soco_reyna@yahoo.com

Introducción

Si bien se utilizan diferentes estrategias de enseñanza y aprendizaje en el aula, combinados estratégicamente, según el momento y finalidad de las mismas, es importante incursionar en formas innovadoras que permitan lograr los propósitos de aprendizaje de manera más eficiente. En palabras de Alex Games (2014, citado en Items, 2016: 5): "El juego es la primera forma en la que aprendemos; experimentar para ver qué sucede, tratar, tratar, tratar... ¡El juego es inherente al ser humano!".

Es frecuente escuchar a los estudiantes decir que las clases son aburridas y lentas, por ello se hace necesario innovar los métodos de enseñanza y de aprendizaje en aras de ofrecer ambientes de aprendizaje más dinámicos. Es así que actualmente ha tomado fuerza el uso de juegos o elementos del mismo para transformar el ambiente de aprendizaje en una actividad lúdica. Se busca así que el aprendizaje y la retroalimentación combinados con el juego transformen la escuela en un ambiente mucho más emocionante (Dicheva, Dichev, Agre y Angelova, 2015). Utilizar la gamificación como estrategia didáctica ofrece una innovación por parte de los docentes e impactan en el proceso formativo de los estudiantes.

Marco teórico

El término "Gamificación" es bastante reciente, su primer uso documentado data de 2008 (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011). Este concepto de origen anglosajón —Gamification—, comenzó a utilizarse en los negocios para referirse a la aplicación de elementos del juego con el fin de atraer, animar y persuadir a los usuarios para realizar cierta acción. Por tanto, "es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes" (Itesm, 2016: 4).

Si bien el juego se ha considerado tradicionalmente como un pasatiempo, cada vez se utilizan más en procesos de capacitación y en entornos educativos, por resultar motivadores y se convierten en experiencias lúdicas y agradables. "La Gamificación en la educación incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el contexto educativo. Esto quiere decir que no se trata de utilizar juegos en sí mismos, sino tomar algunos de sus principios o mecánicas tales como los puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc., para enriquecer la experiencia de aprendizaje" (Deterding et al., 2011; Kim, 2015, citado en Itesm, 2016: 7).

Es importante reconocer las características de los juegos, a fin de tenerlas en cuenta al momento de diseñar un juego con fines educativos, algunos elementos que deben tener los juegos son: 1. Metas y objetivos, 2. Reglas, 3. Narrativa, 4. Libertad de elegir, 5. Libertad de equivocarse, 6. Recompensas, 7. Retroalimentación, 8. Estatus visible, 9. Cooperación y competencia, 10. Restricción del tiempo, 11. Progreso y 12. Sorpresa. "El rol del profesor en la implementación de la Gamificación no consiste tan solo en hacer una actividad más divertida, sino debe conjuntar los elementos de juego con un buen diseño instruccional que incorpore actividades atractivas y retadoras, para que guíen la experiencia del alumno hacia el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel indicado" (Itesm, 2016: 12).

Según Valera Mariscal, en una estrategia de gamificación, se seguirían los siguientes pasos: primero identificar el objetivo y fin que se persigue. La gamificación es el instrumento, no el fin. Asimismo, hay que establecer unos contenidos que se adapten a la metodología gamificadora, identificar qué tipos de competencias se persiguen y se espera que adquieran los estudiantes. La siguiente fase se ha de centrar en diseñar el entorno, escenario e historia en los que se va a contextualizar el juego. Tras esto, se hace necesario definir las etapas que habrán de irse cumpliendo para alcanzar el objetivo propuesto. Uno de los pasos más importantes en el proceso gamificador consiste en seleccionar las mecánicas de juego en función de las competencias que se pretenden potenciar, la materia impartida y la situación docente. Por otro lado, se han de diseñar desafíos extras que permitan que los diferentes perfiles de estudiantes se adapten y participen. En relación con esto, también se han de diseñar o elegir las insignias, medallas o premios. Llegados a este punto tiene lugar el reto final, que dependiendo del programa de la materia, puede convertirse en el recurso que permita evaluar los contenidos requeridos. Por último, es necesario, como en cualquier metodología docente, una revisión de la experiencia para analizar los resultados generales (Varela, 2013).

La evaluación formativa como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, está íntimamente ligada a la retroalimentación frecuente en el juego ya que guía a los estudiantes en su avance. En una actividad gamificada los estudiantes producen naturalmente diversas acciones, mientras desempeñan tareas complejas como la solución de problemas, que son indicadoras del desarrollo de habilidades o destrezas. La evidencia necesaria para evaluar estas habilidades es proporcionada por las interacciones de los jugadores en la actividad (Shute y Ke, 2012, en Itesm, 2016).

Es deseable que la evaluación esté integrada al juego, ya que si se presenta de manera externa a este, el participante se sentirá interrumpido y posiblemente pierda el interés. Al utilizar la evaluación integrada a los juegos, en primer lugar se deben definir las competencias que se van a evaluar, de esta manera se elegirán de una mejor manera los elementos del juego que harán evidentes dichas competencias:

Algunos de los elementos del juego que pueden apoyar el desarrollo y la evaluación de competencias son:

Tabla 1. Elementos del juego y desarrollo de competencias.

Semestre	Porcentaje de reprobación
Elementos del juego	Apoyan el desarrollo de competencias
Retos, misiones, desafíos	Evidencian la capacidad para aplicar conocimientos y realizar tareas específicas.
Narrativa	Favorece el aprendizaje de contenido declarativo, la asociación de dos o más conceptos, ideas o hechos
Reglas y restricciones del juego	Permiten demostrar actitudes como respeto y honestidad
Elegir entre diferentes rutas	Propicia la demostración de habilidades como la toma de decisiones, resolución de problemas y creatividad.
Equipos, juego de roles, batallas	Propician el trabajo colaborativo, la resolución de problemas, el liderazgo y la toma de decisiones.
Puntos de experiencia, niveles, barras de progreso y acceso a contenido bloqueado	Ofrecen información sobre el progreso de los estudiantes hacia el logro de los objetivos, la adquisición del conocimiento o su aplicación.
Insignias, niveles, puntos, logros, resultados obtenidos	Evidencian la adquisición de habilidades y el dominio de conocimientos.
Cuenta regresiva	Es útil para evaluar la eficiencia de procesos, optimización de recursos, toma de decisiones y solución de problemas

Fuente: Itesm, 2016: 13.

Existen varias aplicaciones, plataformas y herramientas que nos permiten diseñar actividades de aprendizaje y evaluación, con gamificación, algunos de estos recursos son: Lienzo de gamificación (Utilizada por el tecnológico de Monterrey), Class Craft. Kahoot, JeopardyLabs, Rezzly, BookWidgets, entre muchos otras.

Métodogía

El objetivo del presente trabajo es proponer un ejemplo de estrategias de gamificación que puede ser utilizada en el aula para reforzar temas de la asignatura de Psicología en estudiantes de Nivel Medio Superior en el Plantel Nezahualcóyotl de la Escuela Preparatoria de la UAEM.

En esta oportunidad se propone utilizar JeopardyLabs para diseñar una actividad de reforzamiento en la asignatura de Psicología, misma que va presentando definiciones de los diferentes procesos psicológicos a fin de que los ubiquen, así como presentará información sobre los diferentes temas de cada uno de los cuatro módulos del curso, para que el estudiante pueda identificarlos, finalmente se presentarán ejercicios para la aplicación de la información adquirida. Estos planteamientos se harán por orden de dificultad y va asignando puntos a cada respuesta correcta dada por los estudiantes. Puede jugarse formando equipos o bien de manera individual.

La mecánica para utilizar en el juego es formar dos equipos en el grupo y jugar el Jeopardi diseñado, posteriormente se evaluará tanto el juego, como lo que este permitió reforzar los aprendizajes de la asignatura. Se aplicará a un grupo piloto de 45 alumnos, para posteriormente y en función de los resultados, se hagan las adecuaciones pertinentes para que cumpla con el propósito y se pueda aplicar a otros grupos.

Resultados y aportaciones

El resultado es un Jeopardi diseñado para reforzar contenidos de la asignatura de psicología. Los resultados que se esperan obtener al utilizar este juego es lograr que los estudiantes tengan una mejor comprensión de los contenidos de la asignatura, de una manera amena, relajada, divertida y motivante, siendo la aportación de esta propuesta el contar con un juego diseñado para este fin, como una estrategia de aprendizaje.

Conclusiones

Después de haber diseñado el juego, es importante mencionar la necesidad de capacitación que requieren los docentes para utilizar este tipo de herramientas tecnológicas, lo que implica una disposición para aprender y tiempo para el diseño de las actividades con estas herramientas. A continuación se presenta el proceso de elaboración de este juego.

Figura 1. Plantilla de JeopardyLabs



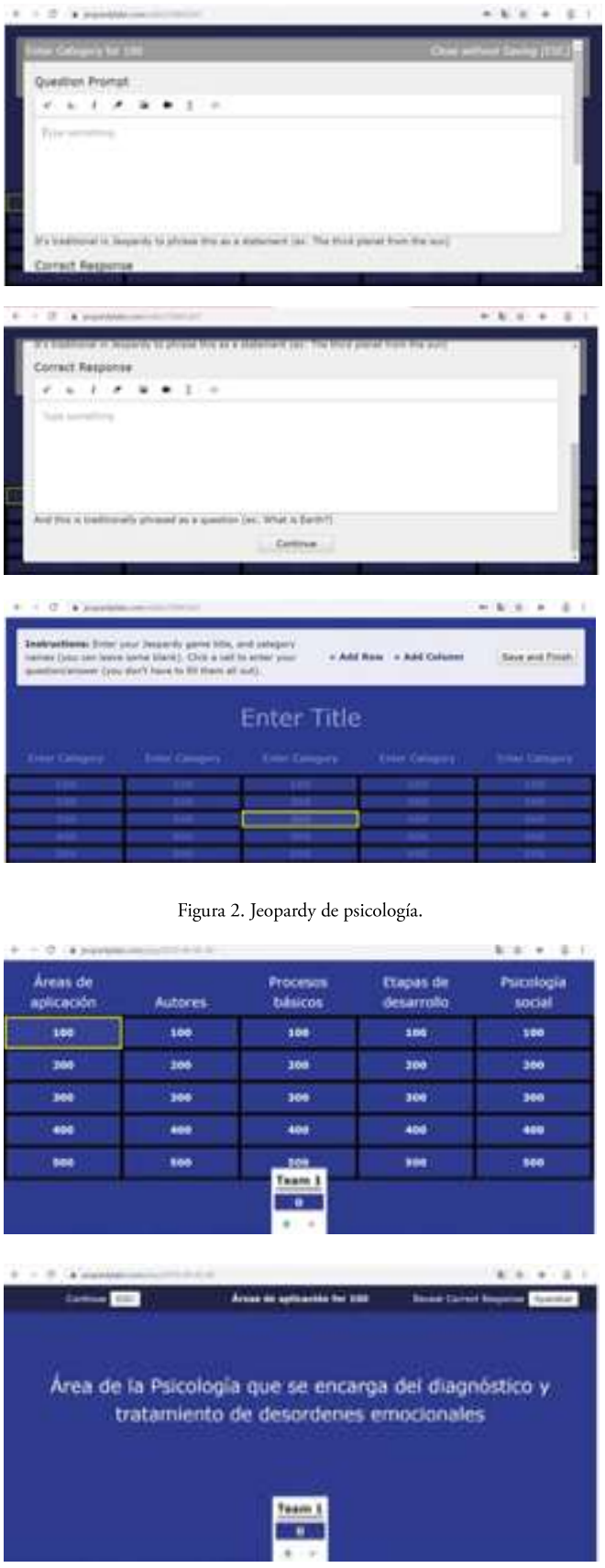


Figura 2. Jeopardy de psicología.

Referencias

Benhumea, R. et al. (2018). Psicología. Libro de texto basado en competencias. UAEM. México.

Itesm (2016). Gamificación. Observatorio de Innovación educativa del tecnológico de Monterrey. México.

Jeopardylabs (2016). Jeopardylabs. Disponible en: https://jeopardylabs.com

Kahoot (2016). Kahoot. Disponible en: https://kahoot.it

Rezzly (2016). How Gamification Works. Disponible en: http://www.rezzly.com

UAEM. (2015). Curriculum de Bachillerato Universitario 2015. UAEM. Toluca, México.

Valera, J. (2014). "Gamificación: 6 teorías de motivación en juego". En Mente Posible #MP. Disponible en: https://www.menteposible.com/2012/05/15/gamificacion-6-teorias-de-motivacion-en-juego/