



## Manuela Fernández

Licenciada por la Universidad de Granada en 1998, es profesora de Lengua Castellana y su Literatura en el IES Alhajar de Pegalajar (Jaén). Actualmente emplea el modelo de la clase invertida, "Flipped Classroom" que le permite utilizar metodologías activas como el ABP, incluir el trabajo cooperativo y empezar los primeros pasos en el mundo de la Gamificación educativa.

# ¡Un poco de juego, por favor!

La sociedad avanza mientras la educación se ha quedado estancada en el S.XIX. La tecnología ha llegado a la vida de nuestros jóvenes y nosotros queremos mirar hacia otro lado e ignorar que su mundo se rige por otras motivaciones muy diferentes a las que nos movían a nosotros.

Así pues, la educación tiene que cambiar y adaptarse a la realidad que nos rodea para que nuestro alumnado sea realmente competente y pueda enfrentarse a los desafíos del siglo XXI. Y aquí entra el juego y la gamificación como elementos que incluimos en el aula para conseguir atraer la atención de nuestros jóvenes por temas que, en principio, no les interesan y se convierten en un caballo de batalla con el que lidiar a diario.

¿A quién no le gusta jugar? Pues ese es el motivo por el que incluirlo en el aula da muy buenos resultados para motivar al alumnado y conseguir que aprenda aquello que le servirá para desenvolverse en la sociedad que les ha tocado vivir y que aún está por "construir".

Entre las ventajas del ABJ (*Game-Based-Learning*) que deberíamos tener en cuenta para aceptar su implementación dentro del aula podemos destacar que el juego **ayuda a los estudiantes a razonar y ser autónomo** ya que se les plantea situaciones en las que deben reflexionar y tomar las decisiones adecuadas; **permite el aprendizaje activo** porque el alumnado experimenta, practica la prueba-error, establece relaciones entre conocimientos



DISPONIBLE EN PDF

 <https://santillana.com.co/rutamaestra/edicion-25/un-poco-de-juego-por-favor>



Ikonikus  
[www.jugueteonline.com/juegos-de-mesa-juegos-de-familia/22181-ikonikus-8437012332164.html](http://www.jugueteonline.com/juegos-de-mesa-juegos-de-familia/22181-ikonikus-8437012332164.html)



Story Cubes  
[www.jugueteonline.com/juegos-de-mesa-juegos-de-familia/8101-story-cubes-classic-3558380022169.html?search\\_query=story+cubes&results=8](http://www.jugueteonline.com/juegos-de-mesa-juegos-de-familia/8101-story-cubes-classic-3558380022169.html?search_query=story+cubes&results=8)



Código secreto  
<https://zacatrus.es/codigo-secreto.html>



Dixit  
<https://zacatrus.es/dixit.html>



Timeline  
<https://zacatrus.es/timeline-inventos-juego-de-cartas.html>



<https://view.genial.ly/5af30c7f44f5dc77726f8e50/la-lengua-es-cosa-de-juego>

previos y nuevos y toma decisiones para mejorar; **potencia la creatividad y la imaginación** porque el juego implica también libertad de improvisación y capacidad de imaginar soluciones a cada reto, lo que contribuye a abrir la mente del alumno y su percepción del mundo; **fomenta las habilidades sociales** ya que el estudiante debe interactuar y trabajar la educación emocional, la comunicación, el diálogo y la capacidad de liderazgo, la colaboración por un objetivo común, el autocontrol o la deportividad lo que se traduce en un mejor clima en el aula, la cohesión entre sus miembros y la adquisición de valores; por último, **contribuye a la alfabetización digital**, se consigue en los estudiantes una mejora en el manejo de las nuevas tecnologías mediante el uso de herramientas informáticas y dispositivos digitales.

## ¿Y cómo incluir el juego en el aula?

En mi caso como profesora de Lengua y Literatura Española, me encuentro con que mi materia, en algunos aspectos, para nuestro alumnado, es algo compleja, ya que, en la mayoría de los casos, no está preparado para enfrentarse a los contenidos abstractos que esta presenta. Además, en muchas ocasiones, se ha simplificado a una lista de autores, fechas y datos biográficos el contenido de literatura que a nuestros estudiantes poco les interesa. Por ello, pensé en la posibilidad de crear juegos que hicieran algo más ameno y llevadero los contenidos de los distintos bloques más teóricos de la materia.

Pero no solo yo he creado juegos, sino que los mismos estudiantes han ido generando sus propios juegos con la finalidad de poder compartirlos a final de curso con los demás niveles y compañeros.

Por un lado, hemos creado juegos *on-line* con la ayuda de herramientas como <https://genial.ly/> o <https://www.goconqr.com/es/mapas-mentales/>, pero, por otro, también hemos creado un juego analógico de tarjetas empleando para ello una plantilla de <https://www.canva.com/>. Se trata de una línea del tiempo con eventos históricos, científicos, literarios, lingüísticos y algunas curiosidades.

En este enlace pueden ver algunos de los juegos creados para el aula.

Pero no todo es digital. También empleamos juegos analógicos, así contamos historias, trabajamos las emociones o planteamos situaciones con **Ikonikus** o **Story Cubes**; vocabulario con **Código secreto**; desarrollo de la imaginación con **Dixit**; líneas del tiempo con **Timeline**...

## ¿Cómo incluir la gamificación en nuestra práctica de aula?

La gamificación consiste en incluir elementos propios de los juegos en ámbitos ajenos a este. En este sentido, los elementos principales que tenemos que tener en cuenta en una gamificación son las mecánicas, las dinámicas y la narrativa.

## Mecánicas o reglas de la gamificación

Estas son las normas de funcionamiento del juego que será lo que permita que el estudiante se comprometa para superar los distintos retos. Principales mecánicas:

- \* **Colección:** son los logros y las recompensas que forman parte de la motivación del estudiante.
- \* **Puntos:** necesarios para conseguir la fidelización de los estudiantes en el desarrollo de la tarea asignada.
- \* **Ranking:** nos sirve para mostrar la clasificación de los estudiantes de una misma clase o de un mismo nivel.
- \* **Nivel:** los niveles muestran el avance de los estudiantes en las actividades que les han sido asignadas.

## Dinámicas de juego de la gamificación

Tienen como principal objetivo la motivación y la implicación del estudiante en la realización de una actividad:

- \* La **recompensa:** su función es la de despertar el interés por el juego en el estudiante.
- \* La **competición:** si se gestiona de forma correcta se puede convertir en un gran instrumento para atraer el interés del estudiante por una actividad.
- \* El **estatus:** incentiva enormemente al alumno en la consecución y realización de la actividad que se le ha encomendado.

- \* El **cooperativismo**: es un mismo grupo el que persigue un mismo fin.
- \* La **solidaridad**: ligada al cooperativismo, mediante la solidaridad se fomenta la ayuda mutua entre compañeros sin esperar ninguna recompensa a cambio. En toda gamificación es fundamental crear una buena narrativa que sustente todo el juego. Esta permite incluir el conflicto y la superación de los retos, además de añadir un contexto que le da sentido al desarrollo de destrezas y habilidades y facilita la respuesta emocional del participante y, con ello, mejora la adquisición de competencias.

A la hora de diseñar una narrativa es conveniente tener en cuenta los intereses y aficiones de nuestros estudiantes. Además, es muy importante que partamos de un elemento sugerente, motivador, misterioso que les haga más atractiva la narrativa y los anime a querer participar de ella. Puede ser desde una carta anónima, a un mensaje oculto, **un video** o un Twitter dirigido a algún miembro de la clase.

La narrativa permite que el juego avance con un sentido concreto hacia un desenlace que es el fin de una búsqueda, un viaje, en definitiva, un objetivo final.

En gamificación se suele utilizar «*El viaje del héroe*» como punto de partida para crear narrativas, siguiendo la misma línea que las **funciones de Propp** para los cuentos maravillosos.

Todo héroe comienza una aventura en busca de un objetivo pasando por tres fases:

- \* La **acción**, al inicio de la aventura.
- \* La **tensión**, mediante los retos y obstáculos que tiene que superar en el camino.
- \* La **resolución**, donde ha desarrollado suficientes destrezas para superar los obstáculos y vuelve.

## Otros componentes de la gamificación

- \* **Logros**: muy valorados por los alumnos y permiten claramente visualizar la progresión de un alumno a lo largo de una actividad.
- \* **Avatares**: son una representación gráfica, generalmente, de carácter humano y que se asociaría en este caso a un estudiante.

- \* **Badges**: se trata de una insignia, distintivo o señal por la consecución de algún objetivo determinado.
- \* **Desbloques** que permiten avanzar en la dinámica de las actividades.
- \* **Regalos**: que se entregan ante la realización correcta de una determinada actividad o reto.

## Tipos de jugadores

Conocer con qué tipo de jugador se identifican nuestros alumnos es muy importante para crear los equipos de forma que no estén desequilibrados.

- \* **Triunfador**: este tipo de jugador tiene como única finalidad la consecución de logros y retos.
- \* **Social**: tipo de jugador al que le encanta interactuar y socializarse con el resto de compañeros (*Moodle*, chat, etc.).
- \* **Explorador**: estudiante que tiene una clara tendencia a descubrir aquello desconocido.
- \* **Competidor**: tiene como primera y última finalidad de demostrar su superioridad frente a los demás.

## Una experiencia de aula: ¿Te atreves a viajar y descubrir?

La gamificación debe ser introducida en el aula con una finalidad determinada y teniendo en cuenta todos los aspectos que rodean a nuestro alumnado para que realmente sea una práctica de éxito. No debemos acercarnos a ella porque está de moda o sin previamente habernos sentado a definir los pasos que vamos a dar.

En este sentido, debemos partir de las **necesidades educativas detectadas** sobre las que queremos actuar.

En mi caso, tras dos cursos empleando metodologías activas en el aula, vi que necesitábamos, alumnado y profesora, dar un salto más para conseguir que hubiera una auténtica cohesión grupal y pensé que la gamificación sería una buena estrategia.

Así que me planteé lo siguiente: ¿y si convertíamos las clases en un juego de rol donde cada alumno tuviera su propio papel, pero todos se necesitaran para acabar el juego? Pues en eso convertimos el último trimestre de las clases de Lengua y Literatura Española de 3.º de ESO en el IES Alhajar de Pegalajar (Jaén).



Video  
[https://youtu.be/tg0fz2h\\_Dqc](https://youtu.be/tg0fz2h_Dqc)

Entre los objetivos que justificaban el uso de la gamificación en el aula estaban:

- \* Mejorar las relaciones grupales.
- \* Tomar conciencia de la necesidad de trabajar colaborativamente para conseguir un fin.
- \* Profundizar en la creación de textos pertenecientes a determinados subgéneros periodísticos.
- \* Mejorar las técnicas de búsqueda, selección, recuperación y elaboración de información.
- \* Manejar herramientas TIC para crear presupuestos y líneas del tiempo.
- \* Utilizar herramientas TIC para realizar trabajos colaborativos.

En cuanto a las metodologías empleadas en el aula, destacamos el **ABP** partiendo de un problema: la necesidad de encontrar una reliquia que se había perdido y que nuestro alumnado debía encontrar; la **Flipped Classroom** que utilizamos para repasar la teoría sobre el contenido teórico que necesitábamos para poder avanzar en los distintos retos; y el **trabajo cooperativo**, imprescindible que el alumnado trabajara en equipos para poder resolver el problema planteado.

Para llevar a cabo esta aventura, nos unimos a un proyecto creado por varios docentes de distintos ámbitos y ciudades que lleva por nombre **E-Star Express**, una versión educativa del programa televisivo Pekin Express. Pero no quise quedarme solo ahí y decidí adaptarlo convirtiendo a mis alumnos en clanes guerreros que viajarían por España intentando descubrir un gran secreto.

Para empezar, dividí al alumnado en grupos de 4 miembros y les pedí que se crearan un nombre y un avatar que los identificaría en algunas de las pruebas que tendrían que realizar, para ello emplearon **Avatar Fantasy**. Con los avatares les hice unas chapas que debían de llevar puestas durante las clases para identificarlos con sus personajes. Además, tenían que consensuar un nombre para el clan y el grito de guerra del mismo.

Una vez que ya estaban los clanes montados, llegamos a la parte del juego de rol a través de **Class Craft**. Se crearon sus personajes, firmaron el pacto del héroe y los clanes empezaron a jugar tras consensuar en el aula las reglas del juego.

Con todo esto puesto en marcha, se congregó a los clanes para que escucharan **la llamada** que les pedía ayuda para localizar una reliquia perdida. A partir de ahí comenzarían la gran **aventura** a través de 4 etapas que los llevaría a ciudades tan emblemáticas de España como Granada, Málaga, Salamanca y Madrid. En cada etapa realizarían una serie de tareas que les ayudaría a obtener puntos y una pista que se les entregaría a través de **Class Craft** escondida en un código QR.

Tras superar las 4 etapas, debían de enfrentarse a una prueba final para conseguir descubrir la información sobre el paradero de la reliquia. Pero aquí no terminaba el juego, ahora necesitaban unirse todos los clanes para utilizar todas las pistas y descubrir el gran secreto que se había mantenido oculto a lo largo de los siglos a la sociedad antes de que los malos se apoderaran de la reliquia y su contenido saliera a la luz.

En este enlace al blog del proyecto se pueden ver los productos realizados por los distintos clanes: **¿Te atreves a viajar y descubrir?** Además de fotos y videos de las actividades llevadas a cabo en el aula.

Pero con estas experiencias no primamos la diversión, sino que el aprendizaje está por encima del juego y este queda supeditado a las necesidades del aula. Tenemos claro que la finalidad es aprender, pero también que aprender puede ser divertido y que podemos construir entornos de aprendizaje donde el alumnado quiera estar y ser protagonista del mismo. Esto es lo que se consigue con el ABJ y la gamificación.

Hacer un uso adecuado de estas estrategias depende de nosotros para no desvirtualizar la finalidad última que es la adquisición del aprendizaje.

Creemos experiencias memorables que permitan que nuestro alumnado aprenda de forma significativa por lo que serán aprendizajes que perdurarán en el recuerdo. **RM**

Tomado del documento "Mani esto por una escuela emocionante, mani esto por una vida emocionante", del capítulo Metodologías experimentales (página 57 a 71).



¿Te atreves a viajar y descubrir?  
[teatrevesaviajarydescubrir.blogspot.com/](http://teatrevesaviajarydescubrir.blogspot.com/)



E-Star Express  
[e-starexpress.blogspot.com/](http://e-starexpress.blogspot.com/)



Avatar Fantasy  
[www.ageofgames.net/en/fantasyavatar/fantasy-avatar.html](http://www.ageofgames.net/en/fantasyavatar/fantasy-avatar.html)