

El rol del juego y la gamificación en la enseñanza del inglés

María Jimena Ponz

mariajimenaponz@gmail.com

Mercedes Vernet

mervernet5@gmail.com.ar

En esta presentación nos proponemos realizar una aproximación al concepto de gamificación y a su potencialidad en el ámbito educativo. Este modo de aprendizaje se basa en la utilización de técnicas, mecánicas y dinámicas propias de los juegos en ambientes no lúdicos y con objetivos que van más allá del mero entretenimiento. Analizaremos sus potenciales modos de aplicación basándonos en las posibilidades que nos brindan las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

“Aprender jugando” es una frase que utilizamos con frecuencia para referirnos a una de las mejores maneras de lograr la incorporación de conocimientos y el desarrollo de habilidades, fundamentalmente porque creemos en el valor que el entretenimiento y la diversión, elementos característicos de los juegos, aportan al proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el contexto educativo, el juego se convierte en “juego serio” (Abt, 1970) debido al cambio en su finalidad: el objetivo primordial deja de ser el mero entretenimiento para convertirse en un propósito educativo. Calabor, Mora y Moya (2017: 2) indican que:

“el término *serious games* (SG) hace referencia a los juegos utilizados en la formación y educación, sean estos simulaciones, videojuegos, mundos virtuales o realidad aumentada”.

Los juegos serios han ocupado durante mucho tiempo un lugar importante en las clases de inglés como lengua extranjera, no solo en los cursos de niños sino también de jóvenes y adultos. El componente lúdico facilita la adquisición de nuevos ítems léxicos o nuevas estructuras gramaticales y la práctica de las distintas macrohabilidades. Los juegos serios constituyen una experiencia de inmersión divertida y motivadora, modificando el ánimo de la clase, tanto para “despertar” alumnos como para relajar tensiones y enriqueciendo la diversidad de tareas dentro del aula. La presencia de una serie de reglas a cumplir y la

necesidad de implementar una cierta estrategia incentivan especialmente a los estudiantes a tomar decisiones respecto de la utilización de las formas lingüísticas, fomentando su capacidad crítica, lógica y reflexiva. Sin dudas, los juegos generan condiciones propicias para incorporar la lengua.

Con los avances tecnológicos de los últimos tiempos y el permanente desarrollo del campo de los videojuegos, el concepto de gamificación entra en el ámbito educativo, aunque no se restringe a este.

Como explica Contreras (2017), es:

“[u]n concepto que nace del aprendizaje que proporcionan los juegos, sus mecánicas, herramientas, desarrollos, afrontamientos y el modo en el que las personas son satisfechas a través de la oferta de recompensas y/o estímulos por tareas desarrolladas de un modo u otro en ámbitos no relacionados necesariamente con juego”.

Podemos definir la gamificación como la utilización de conceptos y mecánicas propias del diseño de juegos en actividades cuya finalidad no es lúdica, con el objetivo de estimular y motivar durante el proceso de aprendizaje. De esta manera, se potencian la motivación, la concentración y la colaboración, atributos que se convierten en el foco de las estrategias de los juegos (Ciucci, 2016).

Si bien tanto los juegos serios como la gamificación comparten la finalidad de promover y facilitar el aprendizaje, los primeros son un producto acabado mientras que la gamificación o ludificación es una “actividad aderezada con elementos o pensamientos del juego”. (Foncubierta y Rodríguez, 2014).

Según Simões y otros (2013: 03) con una actividad gamificada:

“los estudiantes aprenden, no jugando a juegos específicos, sino que aprenden como si estuvieran jugando a un juego”.

Es por eso que al gamificar el aula a través de los recursos que ofrecen las nuevas tecnologías, implementamos elementos de los juegos. Kevin Werbach y Dan Hunter (2012) distinguen entre *componentes*, *mecánicas* y *dinámicas de los juegos* (Cuadro 1). Si bien su campo de estudio es el mundo de los negocios, podemos utilizar sus conceptos y trasladarlos al ámbito educativo.

Utilizar los *componentes* del juego implica recurrir a herramientas que permiten su diseño y funcionamiento, tales como el uso de avatares (representaciones visuales de los jugadores), el otorgamiento de puntos o la colección de elementos a acumular), el uso de diferentes niveles (según el grado de dificultad), entre otros.

Las mecánicas de juego lo ponen en marcha, resultan el motor del juego. Las mismas implican el modo de participación a través de competencias entre jugadores o la colaboración entre ellos, la realización de algún desafío, o negociaciones. Todas las mecánicas motivan a los estudiantes a seguir participando y aprendiendo.

Entre los ejemplos de las dinámicas de juego, que lo estructuran, podemos mencionar la narración, que brinda un contexto significativo para mantenerse en el juego, y la progresión, que permite la evolución de cada participante a medida que avanzan en el juego.



Cuadro 1. Hunter, D & Werbach, K (2012)

Las nuevas tecnologías son excelentes aliados a la hora de poner en práctica estas estrategias. Existe actualmente una amplia gama de aplicaciones, herramientas de autor y plataformas prediseñadas a las que podemos recurrir para gamificar el aula con distintos objetivos: impulsar el rendimiento académico y contribuir al manejo de la clase.

Classroom Screen es una aplicación que nos permite incorporar distintos ingredientes puntuales propios de los juegos en las clases con la particularidad de que pueden ser utilizados simultáneamente en una misma pantalla: un semáforo para ser aplicado en distintos momentos de la clase, un sensor de sonido que puede activarse para estimular el trabajo en silencio y una serie de símbolos que indican el tipo de trabajo esperado. Además, ofrece la posibilidad de agregar texto y dibujos. Se trata de una herramienta que podemos personalizar para nuestras clases y aprovechar una y otra vez.

Muy valiosas son también las herramientas de autor que nos permiten crear nuestras propias actividades gamificadas sin tener conocimientos de programación. Recomendamos, a continuación, algunas de ellas:

- [Educaplay](#) nos ofrece plantillas para crear una amplia variedad de actividades con un diseño y estilo sencillo. Posee una interfaz muy simple que nos va guiando en todo el proceso de creación. Podemos generar actividades para completar, crucigramas, dictados, sopas de letras, para ordenar y clasificar imágenes o palabras, mapas interactivos, cuestionarios y ruleta de palabras, entre otras.
- [Kahoot](#) nos permite crear cuestionarios en línea para ser respondidos individualmente o por equipos desde dispositivos móviles y cuyas respuestas aparecen en pantalla, indicando puntuaciones individuales, estadísticas y clasificaciones.
- [Genially](#) es una plataforma donde podemos generar contenidos de alta calidad de diseño e interacción. Dentro de su amplia gama de posibilidades, encontramos una sección específica de gamificación con plantillas prediseñadas para crear actividades tales como: cuestionarios temáticos, adivina la canción o el personaje, juegos de mesa con tableros, pistas secretas, trivias interactivas, escape perfecto, etc.

Entre las plataformas orientadas a impulsar el rendimiento académico por medio de la superación de misiones, retos o desafíos, podemos mencionar Bug Club. Estas misiones ya se encuentran predeterminadas y creadas con un

contenido específico para colaborar en el desarrollo de la macro habilidad de lectura en lengua extranjera. A través de libros digitales acompañados por preguntas de comprensión, Bug Club favorece la reflexión sobre los personajes, el contexto y los conflictos de cada texto. Un factor muy motivante es la recompensa otorgada en forma de monedas, con las cuales niños y niñas pueden acceder a distintos beneficios.

Otra aplicación que colabora en el proceso de alfabetización en lengua inglesa es "[Teach your monster to read](#)". Dentro de un contexto fantástico, un monstruo, avatar que representa a cada usuario, necesita aprender a leer para salvarse. Resulta muy atractiva la dinámica de juego elegida, ya que es la propia narración la que da un sentido a las distintas tareas a realizar. A través de distintas misiones (que plantean actividades de asociación entre letras y sonidos), niños y niñas reciben premios que los estimulan a trabajar para aprender a leer y a enfocar su atención en la ortografía y la pronunciación correcta.

[DeckToys](#) es una plataforma que nos permite crear nuestras propias misiones transformando nuestras planificaciones en aventuras para gamificar nuestras clases, en las que transitamos diversos recorridos, superando pruebas y resolviendo problemas para alcanzar la meta final. Una particularidad de esta plataforma es la rapidez con la que podemos generar una gran variedad de actividades basadas en un mismo set de contenidos; con solo un click se pueden crear laberintos, ahorcados, actividades de selección múltiple o para unir con flechas, cuestionarios sobre imágenes o videos, juegos de memoria, etc.

Las plataformas de gamificación orientadas a la gestión del comportamiento y el manejo de la clase tienen como objetivo fomentar la responsabilidad y el trabajo en equipo. Dos ejemplos son Class Dojo y Classcraft.

[ClassDojo](#) nos permite recompensar a quienes cumplen con las normas de comportamiento previamente negociadas entre estudiantes y docentes. Definimos con anterioridad las habilidades y actitudes a premiar a través de la asignación de puntos en pantalla donde puede verse simultánea y

sincrónicamente el puntaje obtenido tanto en forma individual como colectiva. Podemos pautar premios cada una cierta cantidad de puntos individuales (stickers, felicitaciones) o colectivos (repetir los juegos, canciones o videos favoritos de cada grupo). Todo esto motiva a estudiantes a cumplir y hacer cumplir las normas de convivencia. Este recurso para la gestión de comportamiento está complementado por herramientas de gran utilidad para distintos momentos de la clase: música de fondo tranquila, que favorece la concentración durante el trabajo escrito o de lectura, o energizante que levanta el ánimo; un reloj que permite a cada estudiante gestionar su propio tiempo de trabajo; un selector de estudiantes al azar, entre otros. Desde el teléfono celular, podemos descargar la aplicación y manejar todo el contenido.

Una de las alternativas más completas para gamificar el aula es [Classcraft](#). Esta herramienta está diseñada con la finalidad de incorporar principios de juego a prácticas de enseñanza ya existentes y puede implementarse de ambas maneras: tanto para el manejo del comportamiento y gestión de la clase, como para impulsar el rendimiento académico. Docentes y estudiantes juegan en este espacio que fomenta la colaboración en lugar de la competencia a través de la adopción de diferentes roles y el intercambio de puntos para ayudarse entre sí. Podemos crear misiones con el contenido que deseamos trabajar y darle un marco tanto a una clase, a una secuencia didáctica o incluso a todo el ciclo lectivo.

Todas estas herramientas nos permiten incorporar elementos del juego en nuestras clases. El uso de estas aplicaciones digitales trae aparejado un aprendizaje informal e “invisible” que contribuye a la alfabetización tecnológica, posibilitando que se adquieran habilidades informáticas de manera espontánea al utilizar la tecnología como medio para alcanzar un objetivo específico.

La gamificación en el aula no solo aumenta la atención, la motivación y la participación activa, sino que genera una actitud positiva en torno al aprendizaje ya que consideramos que el tratamiento del error en los entornos lúdicos como posibilidad de superación y como parte necesaria del propio proceso de aprendizaje, promueve la resiliencia y contribuye al desarrollo emocional.

También la gamificación fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre estudiantes con el objetivo de cumplir los desafíos planteados.

Entonces, al gamificar el aulas a través de las distintas plataformas o aplicaciones mencionadas, podemos enriquecer nuestra labor cotidiana potenciando no sólo al desarrollo de la inteligencia lingüística sino también lógica, intra e interpersonal.

Bibliografía

Abt, C. (1970). *Serious Games*. New York: Viking Press.

Calabor, M. S., Mora, A., & Moya, S. (2017). Adquisición de competencias a través de juegos serios en el área contable: un análisis empírico. *Revista de Contabilidad*, 7 (January), [1–10]. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.rcsar.2016.11.001>

Ciucci, L (2016). *Gamificación: alcances y perspectivas en la ciudadanía de La Plata*. (Trabajo de tesis de maestría, Universidad Nacional de La Plata). Recuperado de: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/57476/Documento_completo.6.3.pdf-PDFA1b.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Contreras Espinosa, R. & Eguia, J. L. (editores) (2017). Experiencias de gamificación en aulas. *InCom-UAB Publicacions*, 15. Recuperado de: <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5932>

Foncubierta, J. M. & Rodríguez, Ch. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinume. Recuperado de: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf.

Simões, J, Díaz Redondo, R. & Fernández Vilas, A. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29 (2), 345–353.

Hunter, D. & Werbach, K. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize your Business*. Philadelphia: Warthon School Press.

Nota: Este trabajo está basado en tres contribuciones al [Blog Didáctica y TIC](#) de la comunidad virtual de práctica Docentes en línea, la cual funciona como proyecto de extensión de la FaHCE desde 2013. Las contribuciones fueron publicadas en el mes de octubre de 2019.