

Experiencia de gamificación en educación superior

Valeria B. Arce^{1,2} y Silvia P. García^{1,3}

¹ Departamento de Ciencias Exactas y Naturales– Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de La Plata– Prov. Bs. As. Argentina.

² varce@quimica.unlp.edu.ar ³ sgarcia@fahce.unlp.edu.ar

² varce@quimica.unlp.edu.ar

Introducción

Es fundamental que el docente incorpore nuevas metodologías en el desarrollo de las clases, para acompañar a los estudiantes en el camino de un aprendizaje significativo, por esto es necesario proponer experiencias didácticas diferentes e innovadoras (Acaso, 2013; Acaso y Megías, 2017). El uso de nuevas tecnologías conduce a que cada estudiante se vincule con diferentes materiales como videos, audios y juegos, de este modo se posiciona como sujeto activo a través de la interacción con su entorno (Mallitasig y Freire, 2020). La gamificación combina los contenidos de la asignatura con los elementos del juego, de modo que el aprendizaje sea transitado como una experiencia agradable.

Este trabajo evidencia una estrategia didáctica de gamificación que usa como herramienta el crucigrama. La misma fue realizada con estudiantes de los Profesorados en Física y Ciencias Biológicas de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la UNLP.

Objetivos

El objetivo de este trabajo es describir una experiencia didáctica que se presenta como alternativa a las clases expositivas tradicionales, proponiendo la participación activa de los estudiantes dentro y fuera del espacio áulico. De este modo de espera motivar en los estudiantes la participación en clase, el aprendizaje colaborativo, la retroalimentación entre pares y la realización de actividades lúdicas como medio de fijación y apropiación de contenido.

Materiales y métodos

Se propuso una secuencia didáctica para el tema “Las bases de la química”. En primer lugar, se trabajó sobre la planificación del tema en el aula virtual, que se basó en la presentación del mismo mediante material escrito con contenidos teóricos, una guía de

estudio, acceso al crucigrama, un foro de consultas y acceso a una encuesta de carácter anónimo.

Los estudiantes abordaron los contenidos teóricos previamente al encuentro presencial. Para el desarrollo de la clase se organizó un trabajo en grupos, donde cada uno debía debatir sobre un ejercicio o problema asignado en el momento. Seguidamente cada grupo expuso a sus compañeros su parecer sobre la problemática abordada contextualizando con los fundamentos teóricos estudiados previamente.

Luego de la clase los estudiantes debieron ingresar al aula virtual para interactuar con el crucigrama, con el fin de afianzar los principales conceptos del tema. Los estudiantes cuentan con la posibilidad de realizar todos los juegos que deseen, cada vez que den inicio al mismo acceden a un nuevo crucigrama. En la Figura 1 se muestra un crucigrama disponible en el aula virtual.

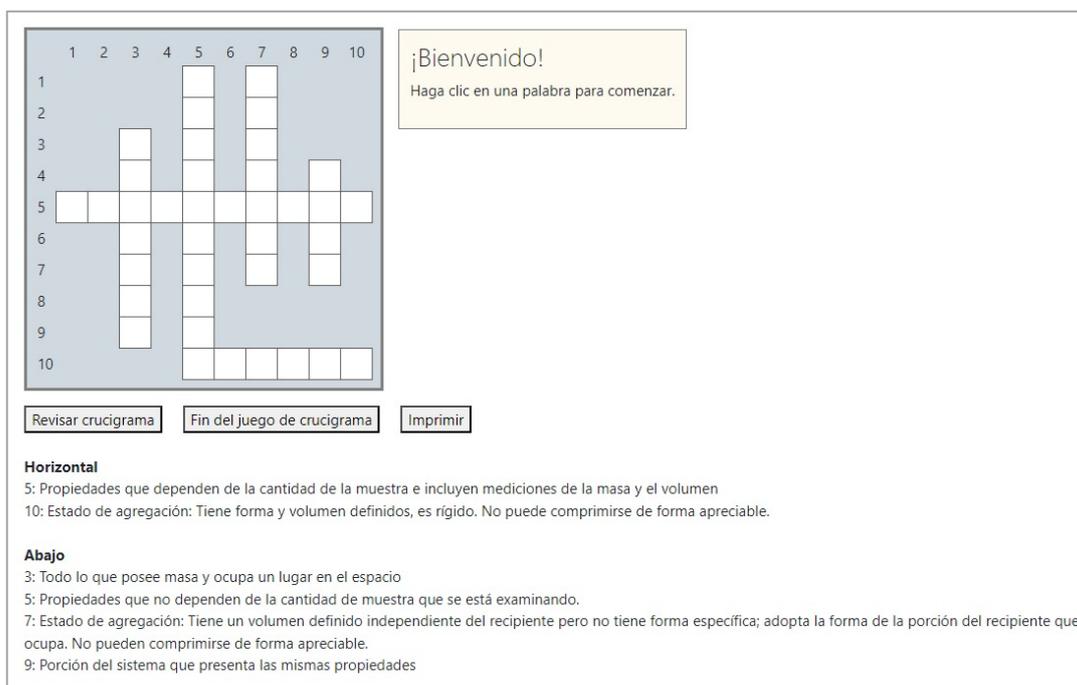


Figura 1. Ejemplo de crucigrama disponible en el aula virtual.

Posteriormente, se realizó una encuesta en el entorno del aula virtual, donde los estudiantes pudieron expresar sus comentarios y sensaciones sobre la propuesta de clase y el uso del crucigrama luego de la misma.

Resultados y discusión

La aplicación de la encuesta permitió conocer la percepción de los estudiantes respecto a las actividades realizadas para el tema “Las bases de la química”. Las preguntas definidas para el análisis se muestran a continuación:

- 1) Con respecto a la comprensión y apropiación del contenido del tema “Las bases de la química”. Sentís que con la propuesta de trabajo en clase y en el aula virtual lograste.
- 2) La propuesta de trabajo en grupo durante la clase te resulto
- 3) La propuesta de “jugar” con el crucigrama te resulto
- 4) Como futuro profesional docente ¿Crees que podrías aplicar la metodología propuesta por la cátedra en el contenido del tema “Las bases de la química” en tus clases?
- 5) ¿Qué considerás que fue lo más valioso de la propuesta?
- 6) ¿Cuál fue el mayor obstáculo que encontraste?
- 7) Escribí brevemente tu opinión sobre la metodología empleada en el tema “Las bases de la química”

El análisis de las respuestas brindadas por los estudiantes en las preguntas de opción múltiple (1 a 4) conduce a los siguientes resultados:

El 89% de los estudiantes respondió que ha logrado la apropiación del contenido del tema “Las bases de la química”. Esto permite apreciar la necesidad inducir transformaciones en los modelos de enseñanza que permitan a los estudiantes adoptar un rol activo en el proceso de aprendizaje.

Respecto de la consulta sobre el trabajo grupal (pregunta 2), los estudiantes se han manifestado positivamente, indicando que la propuesta les resultó enriquecedora (56%) o algo enriquecedora (33%).

Frente a la consulta sobre “jugar” con el crucigrama el 78% de los estudiantes expresó que les pareció novedosa y creativa. Esto da cuenta de la aceptación, por parte de los estudiantes, de la estrategia de gamificación utilizada.

En el caso de la consulta de su futuro accionar como profesional docente el 78% de los estudiantes mencionan que aplicarían la metodología propuesta por la cátedra en el contenido del tema “Las bases de la química” en tus clases, mientras que el 22% se muestran indecisos ante esta pregunta.

Para las preguntas de tipo abiertas (5 a 7) se encuentra que en la mayoría de los casos los estudiantes exponen que les resultó beneficioso el trabajo grupal. De estos aportes y de las respuestas brindadas en la pregunta 2 se trasluce la importancia del trabajo en equipo en la construcción de conocimiento.

Conclusiones

Los estudiantes tuvieron una activa participación en la propuesta.

Las respuestas expuestas por los estudiantes permiten visualizar la importancia del trabajo en grupo en la construcción de conocimiento. Por otro lado, se encuentra una buena aceptación en la utilización del trabajo lúdico, mediante el uso del crucigrama como medio de fijación y apropiación de contenido.

Palabras clave: Crucigrama; Gamificación; Estrategia didáctica.

Referencias bibliográficas

- Acaso, M. (2013). Reduvolution. *Hacer la revolución en la educación*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Acaso, M. y Megías, C. (2017). *Cómo el arte puede transformar la educación*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Mallitasig, A. y Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova Research Journal*, 5(3), 164-181.