

Herramientas web 2.0 y Gamificación: ¡Docente, aceptamos el reto!

A raíz de las diferentes sesiones realizadas en el máster sobre metodologías de aprendizaje y realizando búsquedas sobre el tema, encontré el concepto de Gamificación. Durante estos 2 años he estado trabajando el tema con actividades no evaluativas en clase.

Cuando a parte de los alumnos del máster se nos ocurrió la idea de participar en forma de Simposio en el INTERNATIONAL CONGRESS of EDUCATIONAL SCIENCES and DEVELOPMENT SAN SEBASTIÁN-DONOSTIA, 24-26 de JUNIO-2015, junto a Nereida Bueno decidimos presentar algunas de nuestras experiencias con nuestros alumnos.

Abstract Simposio

La mayoría de las corrientes pedagógicas actuales abogan, de una u otra forma, por el desarrollo del aprendizaje que dota de un protagonismo significativo al alumno y a su red personal de aprendizaje [1]. Esas corrientes usan distintos términos para referirse a este tipo de aprendizaje: informal, social, invisible, natural, conectado, en red, colaborativo, etc.; pero todos estos términos están solapados, y en todos ellos la Web 2.0 y las redes sociales juegan un papel fundamental.

Al parecer, los nativos digitales no son tan eficientes en general como las generaciones anteriores en el aprendizaje en torno a conocimiento explícito, tal y como hace notar el Dr. Gary Small, director del Memory and Aging Research Center de UCLA [2], en cambio numerosos estudios (ver, algunos ejemplo, [3-5]) ponen de manifiesto que esta generación posee más aptitudes para afrontar procesos de aprendizaje informal. En este mismo sentido se pronuncian los últimos Horizon Report [6-9], afirmando que, cada vez más, Internet se está convirtiendo en un espacio donde se desarrollan procesos de aprendizaje informal que los sistemas educativos y formativos no pueden obviar.

Según el propio Dr. Small, la multitarea y el aplazamiento de los objetivos a largo plazo forma parte de la idiosincrasia de los nativos digitales, lo que desemboca a menudo en la pérdida de capacidad de abstracción y, por tanto, en la obtención de una visión superficial de la información, en lugar de una comprensión profunda y sosegada.

Mantyka [10] señala que la necesidad de obtener gratificación y reconocimiento social de manera casi instantánea es una de las características de los nativos digitales que tiene mayores implicaciones en la enseñanza. Los alumnos necesitan mayores dosis de motivación y predisposición para el aprendizaje. En este sentido, la conjugación adecuada de estos elementos (gratificación, reconocimiento social, relación social, etc.) con la necesidad de motivación parece apuntar de forma casi inexorable a dar una importancia significativa a la introducción del juego en el aprendizaje. No en vano, en los tres últimos Horizon Report, de 2011 [7], 2012 [8] y 2013 [9] se destaca el juego social con fines educativos (Gamificación) entre las tendencias de futuro para Educación y

TIC, haciendo especial hincapié en la participación activa como elemento incentivador del aprendizaje.

Así, resulta altamente eficaz la creación de una estrategia de desarrollo de actividades informales y juegos sociales, pensados para fomentar el intercambio y creación cooperativa de conocimiento entre los alumnos. La gamificación, además de servir como procedimiento para lograr mayor incentivo y participación en el alumno, puede servir para potenciar el desarrollo de importantes competencias transversales: ejercicio de liderazgo, formación de espíritu crítico o trabajo en equipo.

Además, la gamificación ayuda a potenciar el poder motivador de la evaluación continua promulgada por Bolonia teniendo en cuenta el conocido adagio “You get what you assess” (obtienes lo que evalúas) se convierte en la máxima gamificadora de uno de los pioneros de la gamificación en la educación, Steven Johnson “You get what ever behaviour you reinforce, reward, and recognize”.

Así pues, además de actividades típicas de LMS (Learning Management System), como cuestionarios, tareas, etc., las aulas virtuales deberían incorporar otros tipos de actividades más “sociales” (Social Learning Environment – SLE) como preguntas y respuestas, concursos, lluvias de ideas, etc. y permitir a alumnos y profesores interactuar de manera más social y en el contexto (comentar, votar, me gusta, mencionar, etc.) para poder incorporar dichos elementos en el juego, cuyas líneas maestras fueron esbozadas por Vassileva hace unos años en [14].

Algunas de las experiencias que hemos aplicado a la enseñanza en el aula has sido:

- **Pasapalabra**
- **Taboo**
- **Diccionario**
- **Preguntas y respuestas (utilizando Twitter)**
- **Rasca Rasca**

Bibliografía

[1] RODRÍGUEZ, P. (2013). “Seis visiones de la pedagogía en el Siglo XXI”. Disponible en <http://blogthinkbig.com/seis-visiones-de-la-pedagogia-en-el-siglo-xxi/>

[2] SMALL, G. VORGAN, G. (2008). “iBrain: Surviving the Technological Alteration of the Mondern Mind”. Ed. Harper Collins

- [3] TRINDER, K., GUILLER, J., MARGARYAN, A., LITTLEJOHN, A., & NICOL, D. (2008). "Learning from digital natives: bridging formal and informal learning". En *Higher Education*, nº 1, pp. 1-57.
- [4] KUKULSKA-HULME, A. & TRAXLER, J. (Eds.) (2005). "Mobile learning: A handbook for educators and trainers". London: Routledge Falmer.
- [5] BENNETT, S., MATON, K., & KERVIN, L. (2008). "The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence". En *British Journal of Educational Technology*, vol. 39, nº 5, pp. 775-786.
- [6] JOHNSON, L., SMITH, R., LEVINE, A., STONE, S. "The 2010 Horizon Report". The New Media Consortium.
- [7] JOHNSON, L., SMITH, R., WILLIS, H., LEVINE, A., HAYWOOD, K. "The 2011 Horizon Report". The New Media Consortium.
- [8] JOHNSON, L., ADAMS, S., AND CUMMINS, M. (2012). "The NMC Horizon Report: 2012 Higher Education Edition". Austin, Texas: The New Media Consortium.
- [9] JOHNSON, L., ADAMS BECKER, S., CUMMINS, M., ESTRADA, V., FREEMAN, A., AND LUDGATE, H. (2013). "NMC Horizon Report: 2013 Higher Education Edition". Austin, Texas: The New Media Consortium.
- [10] MANTYKA, S. (2007). "The Math Plague: How to Survive School Mathematics". Ed. MayT Consulting Corp.
- [11] VASSILEVA, J. (2009). "Towards Social Learning Environments". En *IEEE Transactions on Learning Technologies*, vol. 1, nº 4, pp. 199-214.