



Primeras olimpiadas de la vida-gamificación en el aula

First Olympics of Life-Gamification in the Classroom

 Viviana M. Nova Gallo;  Clara L. Aguirre Aguirre

viviana.nova@correo.uis.edu.co; claguirr@correo.uis.edu.co

Universidad Industrial de Santander



Palabras clave: juego educativo; aprendizaje; enseñanza; Tecnologías de la Información y la Comunicación; gamificación; ludificación.

Keywords: educational game; learning; teaching; information and communication technologies; gamification.

Introducción: la participación del estudiante de la asignatura “Intervención Fisioterapéutica”, en el área pediátrica, se centra en actividades de evaluación e intervención dirigidas a niños en la que se brinda orientación y educación encaminada a mejorar la calidad de vida de la madre, el hijo y las familias del Programa Madre Canguro. Estrategias de aprendizaje que apoyen y transformen las prácticas pedagógicas mediante el uso de las TIC, en un entorno universitario enriquecido con elementos del juego, puede permitir a los estudiantes obtener mejores resultados en el aprendizaje. El objetivo era afianzar el logro de competencias cognitivas, procedimentales, comunicativas y sociales, mediante una experiencia de enseñanza-aprendizaje que incorpore TIC, a través de gamificación. Se desarrolló durante el primer periodo académico del 2020, dos semanas (1.5 hora diaria sincrónica y 1 hora asincrónica): dos grupos 18-28 agosto y 31 Agosto – 11 septiembre.

Metodología: la aplicación de esta estrategia se basó en el lienzo de gamificación propuesto por el Tecnológico de Monterrey que adapta el Business Model Canvas para una interacción lúdica, pues estimula la motivación y mejora el proceso de aprendizaje en los estudiantes con el uso de las TIC. Se recreó un escenario virtual que contenía como narrativa la temática de dioses griegos, en la mecánica se diseñaron retos y desafíos en tres niveles y la meta con intención pedagógica; para la dinámica se desarrollaron juegos mediante aplicaciones como kahoot, genially, canva, powtoon y el software SOCRATIVE. Todo lo anterior fue ejecutado en la plataforma Moodle institucional, finalmente y para complementar el análisis del desempeño académico de los estudiantes, se utilizó metodología cuantitativa (calificaciones numéricas en escala de 0-5) por cada actividad desarrollada.

Resultados: participaron 34 estudiantes “jugadores”, se realizaron 22 actividades de ludificación a través de TIC, el 36% (8) fueron sincrónicas y el 64% (14) asincrónicas, se emplearon 51 horas; cada estudiante 1.5 horas/día durante 4 semanas. La percepción de los estudiantes sobre la experiencia de aprendizaje arrojó que; el 50% calificó como excelente la metodología, el uso de recursos TIC, el contenido y el desarrollo; el 38.2% calificó como excelente la orientación docente y el nivel de satisfacción y finalmente el 47,1% calificó como excelente la organización y cumplimiento.

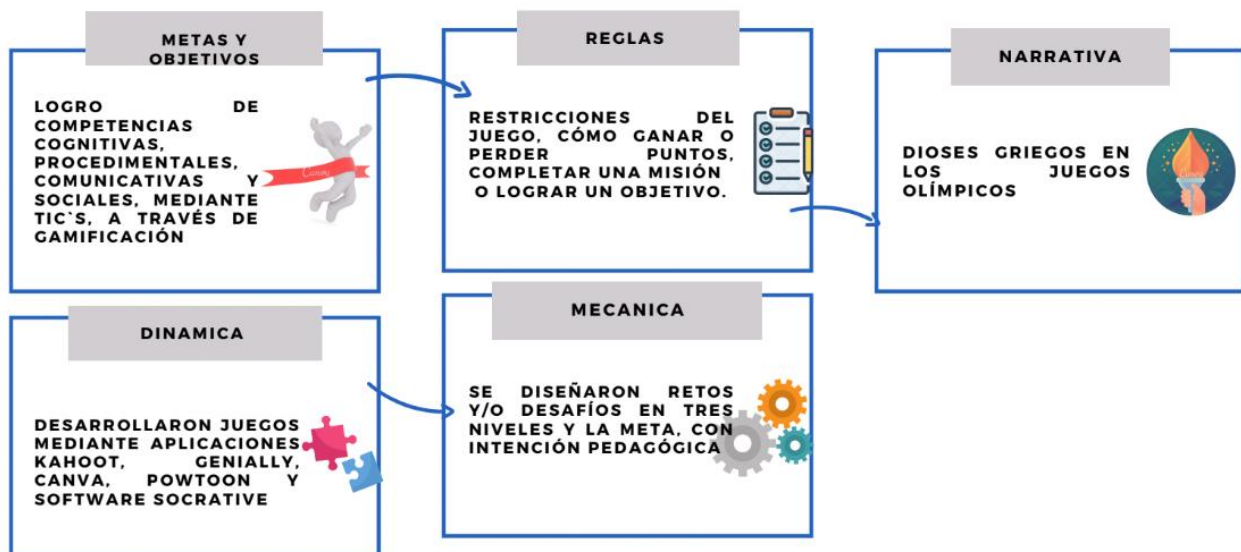


Los estudiantes resaltaron que la estrategia fue innovadora, motivadora y facilitó el aprendizaje dinámico y participativo donde el error no es castigado y la retroalimentación es positiva. Facilitó el desarrollo de temas complejos y permitió el desarrollo de habilidades y competencias complementarias a una actividad presencial. La narrativa empleada facilitó al “jugador” el proceso de inmersión en la estrategia como un Dios Griego. Así mismo consideraron significativo el mayor tiempo empleado ya que para alcanzar el logro de cada nivel se contaba con fecha límite. La satisfacción en la atención recibida por el binomio madre-hijo, calificaron la atención y las actividades realizadas en el desarrollo de la estrategia como excelente el 75% y bueno el 25%.

Conclusiones y recomendaciones: los resultados obtenidos permiten considerar que tener elementos del juego en el aula tiene un gran potencial para enriquecer y complementar otras estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, estos elementos en entornos educativos tradicionales favorecen el compromiso y la motivación del estudiante al asumir el conocimiento, de tal manera que facilita la labor docente pues un estudiante motivado e interesado es corresponsable de su aprendizaje. Evidencia de ello fue la estrategia de aprendizaje que en la mayoría de los estudiantes motivó a lograr las competencias y conseguir el objetivo (aprendizaje) mediado por el uso de herramientas digitales y la orientación docente, demostrando interés, participación y responsabilidad en el desarrollo de cada una de las actividades. Además el desarrollo de los retos permitió en los estudiantes “jugadores” el trabajo individual y en equipo, que propiciaron habilidades sociales para tomar decisiones, asumir roles, así como habilidades para dirigir, argumentar, respetar la diferencia que en un futuro se reflejarán en su quehacer profesional como fisioterapeutas.

Resumen gráfico:

Primeras Olimpiadas de la vida- Gamificación en el aula



ESCENARIO VIRTUAL: MOODLE INSTITUCIONAL