

## PONENCIA

### *Divertirse aprendiendo o cómo aplicar la gamificación a tu aula*

Javier Espinosa Gallardo

Profesor bilingüe de tecnología en IES Antonio de Nebrija en Comunidad de Madrid

La gamificación o ludificación educativa es una herramienta pedagógica en la que se emplean los componentes y mecánicas de los juegos a un aula, un entorno donde el juego aparece con a cuentagotas. Además supone la creación de una experiencia extraordinaria, legendaria, excepcional donde los estudiantes pasan de ser meros sujetos pasivos a activos protagonista del aprendizaje. Gracias a la gamificación mejoramos la motivación del alumnado creando ambientes donde se aprende jugando. Todos los docentes, en algún momento de sus vidas profesionales, han usado herramientas de la gamificación por lo que tenemos mucho camino andado. ¿Por qué gamificar? Para poder dar el paso a gamificar un aula es necesario desterrar el mito de que algo divertido no puede ser serio. Acudiendo a la RAE no encontramos la palabra serio como antónimo de divertido, de hecho la primera que encontramos es aburrido. Si decidimos que el aprendizaje sea aburrido, en ningún caso puede considerarse aprendizaje. Es natural en el ser humano que cuando se produce el aburrimiento busque mecanismos que le hagan divertirse, y si no haz la prueba. Además la diversión y el juego comparten las mismas sensaciones agradables que cuando estamos aprendiendo y somos conscientes de ello. El juego produce la gasolina del aprendizaje en nuestro cerebro: la dopamina. ¿Cómo empiezo? Gamificar supone crear una estructura motivadora alrededor del objetivo que queramos conseguir. Para ello hay que realizar un análisis profundo del sistema a gamificar y sus jugadores (ya sea una clase, un grupo de profesores, un comportamiento) y ver el objetivo que queremos alcanzar puede ser completado usando la gamificación. No es la receta mágica a todos tus problemas y si una herramienta más a utilizar de la paleta de recursos que todo docente debe tener. Y lo mejor de todo es que combina con todas las metodologías y didácticas. Para ello hay que pensar como un auténtico diseñador de juegos y probar, equivocarse y replicar. A gamificar se aprende gamificando ayudándose del feedback del estudiante para mejorar

el diseño. Y sobre todo desmitificando el error. Solo considerando el error como una oportunidad para mejorar podemos enseñar a nuestros alumnos a mejorar su resiliencia. Si no estás preparado para equivocarte y aprender de tus errores, no estás preparado para gamificar. Una vez que ya tienes un objetivo, has analizado a tus jugadores, empieza la parte de diseño. Los estudiantes pasan horas delante de los videojuegos mientras que muy poco delante de los libros. Vamos a jugar con sus reglas. Conocer las mecánicas y componentes de los juegos y videojuegos nos ayuda a comprender que les ofrecen para aplicarlo al aula. Avatares, puntos, insignias, clasificaciones, progreso, premios, colaboración, retos, decisiones, capacidad de elección... Gamificar supone realizar un diseño muy artesanal pero que requiere de un diseño dinámico que se va adaptando a lo largo de la experiencia. Independientemente de la etapa educativa, de la asignatura incluso de los medios disponibles, gamificar ayuda al profesor a ser el guía del aprendizaje, el mentor que determina el camino a seguir para conseguir un aprendizaje significativo. Para ello nos podemos ayudar de narrativas para conseguir que el estudiante se transforme en el protagonista de la historia y que pueda hacer que el alumno desarrolle sus habilidades y competencias para aplicarlas a su realidad diaria. Profesores de todo el mundo han decidido hacer algo diferente en sus clases porque un cambio es necesario y urgente. No podemos dejar que otra generación herede nuestros problemas mundiales sin que dispongan de las herramientas para solucionarlos y solo podemos dotarle de dichas herramientas enseñando de forma diferente. ¿Cómo puedes no reinventar la educación? Muy sencillo, no hagas nada.