

*“La **gamificación no es sólo jugar Jeopardy** o poner un **Kahoot un día y ya**, es un contexto mucho más completo y complejo en donde se **integran diversos elementos de juego** y esto requiere muchísima organización”, recalca Maluy*

Estos son 10 consejos para incorporar experiencias de gamificación e impulsar el aprendizaje con tus alumnos.

1. Explora herramientas de gamificación
2. Establece un sistema de juego, niveles y recompensas
3. Incluye variedad de juegos
4. Convierte a tus estudiantes en co-diseñadores
5. Permíteles equivocarse y volverlo a intentar
6. Busca que el progreso sea visible
7. Diseña retos o búsquedas en lugar de tareas y proyectos
8. Crea desafíos para resolver en equipo
9. No olvides dar retroalimentación
10. Sin tecnología también es posible aplicar la gamificación

Herramientas y consejos para que puedas aplicar la gamificación en tus clases

1. Explora herramientas de gamificación

Existen diversas plataformas y tecnologías educativas basadas en la gamificación diseñadas para adaptar cualquier curso a una experiencia más interactiva.

Un ejemplo de estas herramientas es Classcraft, plataforma online que gamifica el aprendizaje según las necesidades de los educadores y que puede ser utilizada tanto de manera gratuita como en su versión de paga.

*“Algo que me gusta mucho de **Classcraft** es que es una plataforma que ha ido evolucionando con el tiempo y que tanto **principiantes como expertos pueden usarla** e ir implementándola en su clase”, comenta la académica.*

Estas son algunas otras herramientas que puedes explorar:

- **Cerebriti**: permite crear juegos de preguntas o utilizando mapas interactivos.
- **Elever**: Su objetivo es que los participantes alcancen determinadas competencias mediante la ejecución de pequeños ejercicios.
- **Quizizz**: permite crear cuestionarios que los estudiantes pueden responder de tres maneras: en directo como competencia, como tarea, o como un ejercicio individual.
- **Minecraft, Education Edition**: puede ser usado para enseñar Matemáticas o Programación; puede apoyar en adquirir las habilidades de trabajar en equipo y de soluciones a problemas.

- Quizlet: Permite convertir tarjetas de contenidos educativos (flashcards) -creadas por ti o por otros usuarios- en cuatro modalidades de juegos dinámicos.

En el sitio **Edutools**, del **Tec de Monterrey**, puedes encontrar la colección Juegos y Dinámicas, con la descripción de más de 30 apps y **herramientas de gamificación**.

Existen apps y herramientas que pueden ayudarte a aplicar juegos en el aula para fomentar el aprendizaje

2. Establece un sistema de juego, niveles y recompensas

Del mismo modo en el que los **educadores** deben de planear su curso previo a las sesiones con los estudiantes, la **gamificación** requiere que los elementos del juego estén presentes desde el inicio y que todos los jugadores los conozcan.

La especialista recomienda:

- Dedicar tiempo al **diseño de la narrativa e historia de su clase**, antes del periodo escolar.
Es
- Establece objetivos en torno a las **competencias** que quieren que desarrollen.
- Configura aspectos como niveles y recompensas.

En esta serie de documentos realizados por el área de **Innovación Educativa** del Tec podrás encontrar el paso a paso para planificar tu estrategia de gamificación.

3. Incluye variedad de juegos

Maluy enfatiza que **no todos los alumnos aprenden con las mismas dinámicas**, por lo que la **diversidad** de las actividades **es imprescindible** para cubrir todos los tipos de estudiantes.

Añade que es necesario estar atentos al nivel de engagement de la clase con los juegos y hacer uso de la comunicación directa para adaptar la planeación a las necesidades del aula.

*“Recomiendo que **exista variedad en términos de las herramientas** que sabemos que les gustan a los alumnos e irlos integrando a nuestro diseño de clase, **combinando la narrativa original** con los elementos adicionales”, señala.*

4. Convierte a tus estudiantes en co-diseñadores

De acuerdo con la académica es importante permitir a tus alumnos tener una **participación en el diseño de la clase**, alentándolos a expresar su creatividad, experiencias previas y a tener cierto control sobre la dirección de la clase.

*“Hasta cuando estamos acordando en un inicio **las conductas de clase que queremos desarrollar**, los estudiantes pueden intervenir para sugerir ideas que nos pueden ayudar a obtener lo mejor de la clase y el juego”, reflexiona.*

También dice que las **recompensas y el diseño de los personajes e insignias** son excelentes oportunidades para que los jugadores interactúen de manera más directa con el diseño de la clase.

Qué es la gamificación y cómo aplicarla

5. Permíteles equivocarse y volverlo a intentar

Cuando se falla un reto en un **videojuego** los usuarios pueden aprender de sus errores e intentarlo de nuevo; el mismo concepto puede aplicarse a las aulas.

*“Una de las **grandes ventajas de la gamificación en clase** es que el alumno tiene la **oportunidad de equivocarse y volverlo a intentar hasta que aprenda**, quitando la presión o el estigma de fracasar”.*

Y para aquellos estudiantes que tienen éxito de inmediato, pueden pasar a un nuevo reto o aumentar su puntuación.

6. Busca que el progreso sea visible

En los juegos los jugadores tienden a tener **niveles o barras de progreso** que indican su grado de **avance y experiencia**.

Las **aulas gamificadas** pueden implementar elementos similares que indiquen lo lejos o lo cerca que están los alumnos de alcanzar el siguiente nivel.

*“Es importante que los estudiantes puedan **ver cómo van avanzando** tanto sobre sí mismos, como a comparación de los demás, fomentando una competencia sana en un entorno controlado y de aprendizaje”, explica la maestra.*

Qué es la gamificación y cómo aplicarla

7. Diseña retos o búsquedas en lugar de tareas y proyectos

Los mismos elementos que encontramos en los juegos pueden aplicarse a una **clase gamificada** ya que las **tareas y los proyectos** pueden **presentarse** de forma **divertida pero desafiante**.

Para la profesora del Tec, todo se trata de **cambiar el contexto y la narrativa** en el que se presentan las tareas.

*“Cuando son **proyectos largos intento dividirlos en etapas de reto** en las que cada que el alumno termina una sección **reciben puntos, una recompensa o hasta insignias diferentes por su avance** en esta narrativa”, explica.*

8. Crea desafíos para resolver en equipo

Para Maluy uno de los grandes **beneficios de la gamificación** es la facilidad con la cual se puede introducir el concepto del **trabajo en equipo** o **"co-op"** para poder vencer los desafíos que se presentan o hasta para subir de nivel.

*“Podemos utilizar el **aprendizaje colaborativo** para que cada quien tenga un rol: el líder, el que maneja el tiempo, etc. y que así se facilite el trabajar en equipo”.*

Recomienda buscar un **balance entre el juego individual y el trabajo en equipo**, intentando que los grupos estén conformados por miembros que se complementen de acuerdo a sus cualidades y formas de aprendizaje.

9. No olvides dar retroalimentación

La **retroalimentación** es esencial para que los jugadores sepan cómo les va en el juego y en las aulas deben funcionar de forma similar, ya que los alumnos deben recibir y dar retroalimentación para saber si van en la dirección correcta.

*“Los profesores debemos estar preparados para dar una **retroalimentación** lo más cercana posible al reto porque el alumno debe de poder **identificar en qué se equivocó o cómo puede hacerlo mejor** para mantener la motivación”.*

También es esencial que los **estudiantes puedan darse retroalimentación unos a otros** o incluso a su maestro para poder avanzar como grupo y alcanzar los objetivos propuestos en conjunto, cita la entrevistada.

10. Sin tecnología también es posible aplicar la gamificación

Un consejo de la profesora es que aunque las **tecnologías educativas** y las **plataformas online** son sin duda herramientas que **facilitan la gamificación** al tener diseños predeterminados, estas **no son la única forma de gamificar el aula**.

*“En **escuelas donde no se tiene acceso a estas plataformas** lo que pueden hacer es tener los elementos del **juego visibles de manera física** como los tableros de puntajes y niveles de los alumnos”.*

También recomendó el uso **cartulinas, tarjetas personalizadas y otros elementos visuales** para aplicar estrategias de gamificación en el salón.

Qué es la gamificación y cómo aplicarla en clase Ventajas de la gamificación en el aula

Para Maluy, quien es directora del **Departamento de Letras, Humanidades e Idiomas** de PrepaTec Saltillo, utilizar la técnica de gamificación involucra a los estudiantes en su propia formación.

*“Los mismos alumnos cambian su chip cuando **ven que una clase puede ser divertida y aprenden de una manera más lúdica**. Están muchísimo más involucrados tanto en la clase como con sus compañeros”.*

La docente enfatiza que implementar la gamificación también ayuda a que los mismos académicos rompan con paradigmas de la educación.

*“En un inicio podemos tener miedo a que nuestro curso no se dé para la **gamificación**, pero hay que recordar que la gamificación **no es jugar todos los días, sino utilizar elementos de juego para impartir nuestro propio material**”, subraya.*

Para iniciar con esta nueva visión de la educación gamificada la maestra recuerda que para ella fue útil asistir a conferencias del tema, tomar cursos online, así como acercarse a redes de expertos que han publicado su experiencia.

Reconoce que los primeros pasos para **gamificar la clase** pueden ser abrumadores, pero afirma que al final trae resultados.

Por este motivo invita a sus colegas a **unirse al reto de la gamificación** y, sobre todo a compartir su aprendizaje con compañeros docentes con el fin de crear redes de información más extensas en este tema.

*“Compartir experiencias en contextos informales es un área de oportunidad que deberíamos de aprovechar para ir construyendo apoyos entre colegas sobre **estrategias de gamificación**”, concluye.*

TAMBIÉN TE PUEDE INTERESAR LEER: