

¡Jugar y aprender! Así puede la gamificación motivar a los estudiantes



Cuando estaba en cuarto de primaria, Wong tenía **problemas de lectura**; poco después se le proporcionó **un programa de autoaprendizaje basado en juegos** que lo puso a la par de sus compañeros, incluso, un día sorprendió a su mamá al llegar a casa ¡con 16 libros para leer!

*“Ese es el **poder de incentivar el autoaprendizaje**”,* afirma el doctor **Samuel K.W. Chu**, profesor de la **Universidad de Hong Kong**, quien ha centrado sus investigaciones en el **aprendizaje gamificado**, y **redes sociales en la educación**, entre otros temas.

En su participación en el **7° Congreso Internacional de Innovación Educativa del Tec**, dijo que estas alternativas **toman mayor relevancia** ante los retos que han surgido para la **educación** en el contexto de la **pandemia por COVID-19**.

*“**Durante la pandemia** la mayoría se ha enfocado en **cómo enseñar al alumno**, pero **muy pocos** hablan sobre **cómo podemos diseñar algo que permita que los alumnos aprendan por su cuenta**”,* reflexionó en la charla.

Self-directed Learning @ Secondary School in HK - 2

Online pedagogies



Samuel K.W. Chu
The University of Hong Kong

El doctor Chu considera que un mejor aprendizaje puede ser ludificado y autodirigido.

*“Aunque encuentres a los mejores profesores del mundo, no será tan efectivo como si **diseñas algo que motive a tus alumnos a aprender de forma autónoma**, con toda su devoción y todas sus ganas”, insistió a los asistentes.*

Gamificación: efectiva en todos los niveles educativos

En entrevista para CONECTA, el experto dijo que las **estrategias de gamificación** en la educación, además, **funcionan en todos los niveles educativos, materias** y hasta para **aprender diferentes idiomas**.

*“El truco aquí es el poner esos **elementos de juego**, por ejemplo el **ganar puntos, pasar de un nivel a otro, el reconocimiento de los logros** con mucha porra, decirle al estudiante que hizo un buen trabajo.*

“A los alumnos les gusta todo esto y por esto lo siguen haciendo, porque se sienten bien, a gusto, se divierten y están motivados para seguir aprendiendo”, dijo Chu.

El profesor **sugirió hacer una combinación** entre **elementos de juego**, como puntuación, niveles, tablas de líderes y competitividad, con **lecturas, videos y otros contenidos** que son útiles para la enseñanza.

“Por ejemplo, en Química hay tantas cosas que los estudiantes deben recordar y también hay tantos experimentos, con esto hay muchas cosas que puedes crear, todo tipo de preguntas, usar algún video para hacer los quizzes”, surigiró.

“Si combinas los dos aspectos, que los alumnos se preparen en casa, ya sea con un video, leer un capítulo, y después responder algunas preguntas e ir avanzando de nivel, ganando puntos, entonces tendrán el incentivo para hacerlo”, agregó.

Investigaciones y resultados

Durante cerca de **8 años**, el profesor Chu ha **desarrollado varios proyectos** que han impactado a estudiantes de varios niveles educativos en países de **Asia** e incluso **América**.

Entre sus proyectos más destacados están dos plataformas, una de ellas consiste en un concurso de lectura llamado **“Reading Battle”**, y la otro es el juego **“Making Smart Choices”** para capacitar a los jóvenes en temas de sexualidad.

La plataforma Reading Battle ha ayudado a estudiantes a mejorar habilidades de lectura.



- Batallas para mejorar la lectura y escritura

Chu explicó que esta plataforma gratuita ha ayudado a que estudiantes jóvenes aprendan a leer e incluso les ha servido para escribir mejor, generando en ellos el gusto y hábito de la lectura.

“Básicamente trabajamos en la comprensión de lectura y es algo bien emocionante para los alumnos, tiene el elemento de juego y plataforma, entonces **no lo ven como un examen sino como un reto** donde hay muchos logros y mucho éxito.

“Si sienten que quieren hacer más solo tienen que leer libros y entrar a la plataforma a responder preguntas, que no son tan fáciles, eso hace que se **esfuercen más para encontrar un hallazgo**,

que hagan preguntas y las discutan con su familia y amigos”, explicó.

El profesor dijo que, actualmente, hay **más de 70 escuelas primarias** que lo utilizan solo en Hong Kong, y su programa ha impactado a cientos de estudiantes en **Estados Unidos, China, Camboya**, y espera que en el futuro llegue a México y Latinoamérica.

- Decisiones correctas en educación sexual

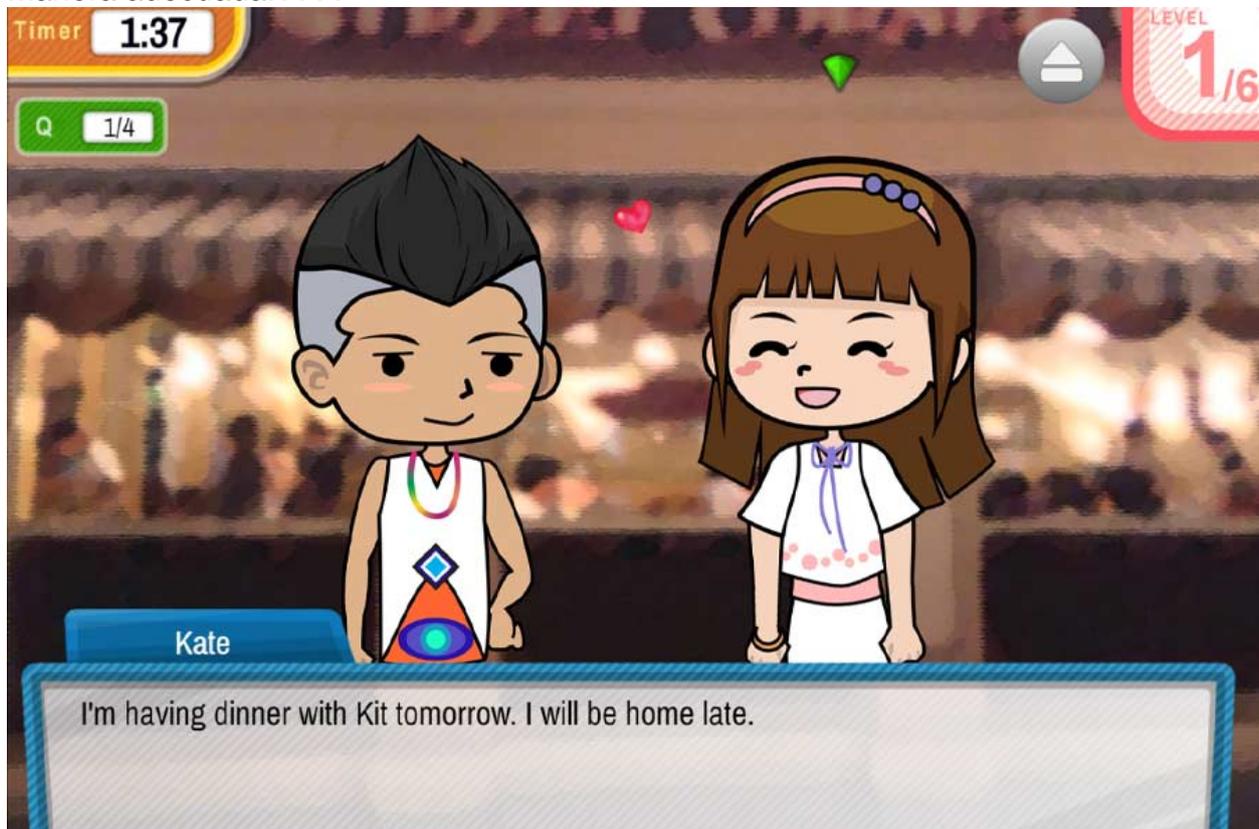
El profesor y su equipo desarrollaron una **plataforma para la educación sexual de estudiantes que cursan secundaria y preparatoria**, basado en el juego y en escenarios.

“Por ejemplo, en una situación de una cita con alguien, entonces la plataforma no solo habla de un sexo seguro, sino que incluye un amplio rango de materiales para enseñar a los muchachos y a las muchachas a tratar a la gente del sexo opuesto de manera apropiada”.

*“Fue un gran éxito y a los muchachos les encantó, decían que les ayudó que usáramos escenarios parecidos a la vida real, **no solamente lo utilizaban en el salón sino que pasaban mucho tiempo usándolo también en casa**”,* destacó Chu.

Al usar la plataforma, los estudiantes no tenían temor de interactuar, explicó, pues podían utilizar identidades y nombres ficticios para mantener segura su privacidad.

El juego Making Smart Choices enseña a los jóvenes a convivir con el sexo opuesto de manera adecuada.????



Jugar videojuegos ¡también ayuda!

El experto **también recomienda los videojuegos en tiempo moderado**, ya que hay investigaciones que han encontrado que eso ayuda a las personas en su rendimiento.

“Ha habido al menos dos estudios o más sobre Super Mario 64, tuvieron a varios grupos de personas y les pidieron que lo jugaran, algunos jóvenes y gente mayor de 55 a 70 años de edad.

*“El resultado demostró que **quienes jugaban 30 minutos al día por dos o tres meses generaban un método en el cerebro, la materia gris empezaba a mejorar la habilidad del pensamiento**”, platicó.*

Ahondó que en el **grupo de gente mayor los resultados son alentadores**, ya que se muestran indicios de que ayuda al cerebro a no deteriorarse.

“Este estudio fue muy interesante, para los adultos mayores fue buena noticia no solamente ver que el cerebro no tenía que deteriorarse al ir envejeciendo, sino que tal vez lo podrían rejuvenecer jugando de manera moderada”, compartó.

Sin embargo, advirtió que **el tiempo es un factor a cuidar**, pues quienes comenzaban a utilizar el videojuego por mucho más tiempo, primero subían su habilidad, pero después caía.

Finalmente, el doctor Chu sugirió **combinar el aprendizaje con otros juegos que activan el cerebro**, por ejemplo, los que sirven para entrenar la memoria.

SEGURO TAMBIÉN QUERRÁS LEER:

¡Enseñanza del futuro! Lanza Tec nuevo instituto para la educación¡Enseñanza del futuro! Lanza Tec nuevo instituto para la educación

El nuevo Instituto para el Futuro de la Educación del Tec trabajará en la generación, transferencia y ampliación de innovaciones en el mundo
tec.mx

COBERTURA DEL 7° CONGRESO INTERNACIONAL DE INNOVACIÓN EDUCATIVA DEL TEC: