

GAMIFICACIÓN: CREACIÓN JUEGO DE MESA

DEFINICIÓN

Este método es una técnica de aprendizaje y colaboración donde se trabaja en equipos en la creación de un juego de mesa sobre la temática que se estudia. La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Simplificando, la gamificación pretende promover el aprendizaje aprovechando la predisposición psicológica hacia el juego para mejorar la motivación hacia el aprendizaje (Tres Punto E-Learning, 2017).

Jugar es un asunto serio, permite que los procesos cognitivos sean atravesados por la imaginación, motivación, creatividad e innovación. Y en los últimos años, viene siendo parte de los procesos de mediación no tradicionales, sobre todo orientado al rescate de las emociones y de los procesos racionales no convencionales en los estudiantes universitarios (De Borja, 2011).

El Juego como recurso didáctico puede ser visto como algo simple de construir, sin embargo, demanda una serie de presupuestos pedagógicos y psicológicos que permiten que el juego cual “caballo de Troya” nos permita el acceso a la construcción de saberes ya sea de forma individual o grupal, de una forma que posiblemente desde el punto de vista de la educación tradicional no sea factible. Existen cientos de experiencias en donde incluso conocimientos duros pueden ser objeto de la lúdica en didáctica y mejorar la comprensión de conocimientos abstractos (Aguilera, 2007).

OBJETIVOS GENERALES

Esta técnica de enseñanza-aprendizaje permite conseguir los siguientes objetivos generales:

1. Abordar los contenidos del curso de manera procedimental y actitudinal.
2. Permitir romper con el modelo tradicional, donde es el docente quien tiene el saber y los estudiantes son agentes pasivos y receptivos de la información.
3. Lograr que los estudiantes tomen la información y la aprendan.

Además, la técnica de enseñanza-aprendizaje permite conseguir los siguientes objetivos específicos:

1. Interiorizar los conocimientos de los estudiantes de una forma más divertida.
2. Crear un vínculo con los contenidos que se están trabajando.
3. Aumentar la motivación hacia una temática en concreto y ser una herramienta contra el aburrimiento.
4. Permitir aumentar la dificultad progresivamente, evitando la frustración.
5. Estimular la competencia social de los participantes.

6. Permitir obtener *feedback* (retroalimentación) instantáneo.
7. Optimizar y recompensar a los estudiantes en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.

DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA DIDÁCTICA

En esta técnica se realizan los siguientes pasos:

- Diseñar el juego.
- Hacer un prototipo.
- Poner a prueba el prototipo.
- Crear el producto final.
- Presentar el producto final en la feria de juegos organizada por la profesora.
- Realizar evaluación de la actividad, la coevaluación (miembros de su equipo) y la autoevaluación (uno mismo).

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Esta técnica (estrategia didáctica) se desarrollará en tiempo de clases (1 hora por semana) y en tiempo extra-clase. En la primera clase del curso se crearán los equipos de trabajo colaborativo y se repartirán los contenidos que debe realizar cada equipo (se hará al azar). Durante el transcurso del curso, cada equipo debe organizar sus ideas y conocimientos previos para trabajar semanalmente en los contenidos y la realización del juego de mesa. Al final, cada equipo debe exponer en clase y en la feria de juegos de mesa (organizada por la profesora) el juego de mesa creado.

En la primera clase del curso, la profesora llevará una serie de juegos de mesa para que los estudiantes los observen de manera, en donde deben identificar las formas de jugar, instrucciones, estructura del juego y otros detalles.

Se recomienda las siguientes referencias bibliográficas para crear el juego de mesa: (wikiHow, 2017) y (Zapata De Santiago, 2017). Además, puede observar diferentes juegos de mesa en los siguientes videos:

- https://www.youtube.com/watch?v=l_pkrXpBT4I.
- <https://www.youtube.com/watch?v=nLwN3xPgimg>.
- <https://www.youtube.com/watch?v=Bxe5Lev9N3g>.
- <https://www.youtube.com/watch?v=wLFZ3VyUXel>.

Un mes antes de la presentación del producto final, se hará la presentación en clase del prototipo, con el fin de recibir retroalimentación por parte de la profesora y los compañeros. En el tiempo asignado en clase para trabajar en el juego de mesa, se puede mostrar los avances y solicitar retroalimentación a los compañeros y a la profesora.

Al final, en la presentación en clase del producto final, se realizará una plenaria que genere la discusión del contenido estudiado y sobre la experiencia en el proceso de desarrollo del juego de mesa.

EVALUACIÓN Y MEDICIÓN

La evaluación propuesta se divide en tres evaluaciones:

- **Heteroevaluación.** Este tipo de evaluación es el más conocido y utilizado en las aulas. El docente es el responsable de comprobar los aprendizajes que

obtuvieron los estudiantes y para ello, debe diseñar adecuadamente las pruebas que servirán para que ellos muestren los conocimientos, habilidades y actitudes que han adquirido en un periodo de tiempo determinado.

- **Autoevaluación.** Este tipo de evaluación la realiza el estudiante con la finalidad de comprobar los aprendizajes que ha obtenido. Es importante señalar que la autoevaluación les permite detectar los aspectos en los que pueden mejorar y que si alteran los resultados a su favor, en realidad el perjuicio es para ustedes. El estudiante debe ser capaz de valorar su propio proceso y los resultados que ha obtenido.
- **Coevaluación.** Este tipo de evaluación se da cuando los estudiantes evalúan a sus compañeros de equipo y se evalúan entre sí.

El promedio de las tres dará la calificación final a cada estudiante.

Criterios y elementos para evaluar en el aprendizaje colaborativo:

- El proceso grupal
 - Conciencia e identidad grupal
 - La organización del proceso del trabajo
 - Asignación de roles y tareas
 - Retroalimentación entre los miembros
- Desempeño individual
 - Conocimientos adquiridos
 - Habilidades demostradas
 - Actitudes hacia los compañeros
- Aprendizaje de contenidos
 - Dominio de elementos conceptuales
 - Adecuada aplicación de conceptos a los argumentos o solución de un problema
 - Identificación de necesidades de mayor información para lograr la tarea a realizar
- Calidad del producto
 - Cumple con lo solicitado originalmente
 - Reflexión del equipo con respecto a la calidad lograda
 - Identificación de necesidades de más información para lograr la tarea a realizar

Según lo anterior y con más detalle, en cuanto a la evaluación de la técnica didáctica se realizará de forma grupal e individual, para ello se utilizaron los siguientes criterios de evaluación:

- Aplicación de los conceptos del tema asignado para realizar el producto.
- Observación del docente durante el trabajo en equipo.
- Observación del docente de cada miembro del equipo, de la colaboración y contribución dada por él a su equipo.
- Presentación en clase del prototipo y del producto final.
- Entrega del producto final con todos los elementos requeridos.
- Plenaria sobre el contenido estudiado y sobre la experiencia en la creación del juego de mesa.
- Presentación del producto final en la feria de juegos.

- Evaluación de los demás miembros del equipo, de la contribución de cada uno de ellos para el proyecto.
- Autoevaluación de cada miembro de equipo, de la contribución de cada uno de ellos para el proyecto.

Estos criterios de evaluación tendrán un valor de 30% en la nota final. A continuación, se presenta el desglose de acuerdo con los criterios citados anteriormente:

Aplicación de los conceptos	4%
Observación del docente	4%
Presentación en clase del prototipo	5%
Presentación en clase del producto final	5%
Plenaria	5%
Entrega del producto final	5%
Presentación del producto final en la feria de juegos	2%
Total	30%

FECHAS DE REALIZACIÓN

- Presentación en clase del prototipo: 07/06.
- Presentación en clase del producto final y plenaria: 05/07.
- Entrega del producto final: 09/07.
- Presentación del producto final en la feria: 09/07, 9am – 12md.

REFERENCIAS

- Aguilera, L. (2007). *Epistemología de la Educación Superior: Una Concepción para la Universidad Contemporánea ante la Sociedad del Conocimiento*. Editorial Uniautónoma.
- De Borja, I. (2011). El juego como elemento de renovación pedagógica. En *Ludica: Encuentro Nacional e Internacional*.
- Tres Punto E-Learning. (2017). Gamificación en educación: guía práctica. Recuperado 11 de enero de 2019, a partir de http://www.trespuntoelearning.com/gamificacion-en-educacion-guia-practica/#Como_aplicar_la_gamificacion_en_educacion
- wikiHow. (2017). ¿Cómo hacer tu propio juego de mesa? Recuperado 8 de enero de 2019, a partir de <https://es.wikihow.com/hacer-tu-propio-juego-de-mesa>
- Zapata De Santiago, J. L. (2017). 20 consejos para creadores de juegos de mesa. Recuperado 8 de enero de 2019, a partir de <http://la-matatena.com/20-consejos-crear-juegos-de-mesa/>