



Gamificación: experiencia lúdica de proceso y evaluación en el aula

Autores/as:

- Riveros, Federico.
 - o fedegrafia@gmail.com
 - o Facultad de Artes y Diseño, UNCuyo.

Resumen:

El objetivo de esta propuesta de enseñanza está basado en la construcción del vínculo entre estudiante y docente, como estrategia de acercamiento y nivelación de los espacios que ocupan cada uno de estos actores hacia una apertura motivacional que mejore la aprehensión de contenidos.

La estrategia de trabajo se basa en la creación de un entorno divertido y lúdico, de acuerdo a las distintas temáticas y ejercicios abordados durante el curso que promueven la creación de momentos distendidos.

El concepto y recurso de la gamificación es la herramienta principal desarrollada en este espacio.

Palabras clave: gamificación; infografía; lúdico; didáctica; aprendizaje.

1. Contexto de la actividad

Esta actividad se enmarca en la materia "Infografía", de las carreras de diseño, de la Facultad de Artes y Diseño, UNCuyo.

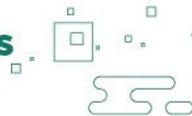
"Infografía" es una materia cuatrimestral, con formato taller, de condición optativa, del grupo de carreras de diseño. La cursan estudiantes de 2º a 5º año, especialidad gráfica e industrial. Tiene cupo limitado.

<https://drive.google.com/drive/folders/17mk6kFkCdfLrYHEPEpHxlcUl4R7bFsdH>

2. Descripción de la experiencia

El concepto de **infografía** hace referencia a un área específica del diseño llamado Diseño de la Información. En él convergen distintas especialidades del diseño que se articulan para dar solución a una problemática comunicacional, que tiene cada vez más presencia en las sociedades de la información y del contenido.

Este concepto consiste en transformar datos abstractos y fenómenos complejos de la realidad en mensajes visibles.



2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

Ante la constante preocupación y búsqueda de metodologías y herramientas para promover el despertar de la motivación y participación activa en el aula, las temáticas pensadas en cada instancia de la materia y la inclusión de conceptos y herramientas lúdicas de la gamificación son los dos grandes pilares que conforman la estructura de contenidos de Infografía FAD.

2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

La actividad comienza con la creación y presentación de un mapa cronológico de las distintas instancias, que las/los estudiantes deben atravesar en los 3 niveles de dificultad que componen los contenidos de la materia Infografía:

<https://drive.google.com/drive/folders/17mk6kFkCdfLrYHEPEpHxlcUL4R7bFsdH?usp=sharing>

De esta manera, y de acuerdo a los 3 niveles que componen el programa, cada estudiante/participante puede hacer el recorrido de acuerdo a una línea de tiempo y de logros que le permitirá el avance a las siguientes etapas del juego (guiadas/os por un personaje/avatar que las/los acompaña a través de las plataformas Moodle, WhatsApp e Instagram):

<https://drive.google.com/drive/folders/17mk6kFkCdfLrYHEPEpHxlcUL4R7bFsdH>
<https://www.instagram.com/infografiafad/?hl=es-la>

El tablero del juego puede ser seguido *online* por sus participantes mediante herramientas de Google Drive. El siguiente es el tablero de juego de las/los estudiantes del primer cuatrimestre del año 2023:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Zca0it-nloryWTxCHgQRwp2Y_RxZuy_m6JwWj4ndGzFs/edit?pli=1#gid=0

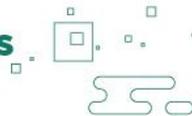
Cada uno de los 3 niveles de complejidad -baja, media y alta respectivamente- se compone por una serie de actividades denominadas **Aventuras**, que otorgan determinadas recompensas, y **Desafíos**, que dan cierre a cada nivel.

De la misma manera, se incluye una actividad denominada **Paradas opcionales**, correspondientes a clases de consultas, que también otorga una determinada recompensa.

Así, las distintas combinaciones de recompensas a lo largo del juego determinan la condición de promocionalidad y/o regularidad de cursado de acuerdo a las metas logradas.

Una vez alcanzada la meta de cada nivel, se sortea entre las/los estudiantes/participantes un curso *online* de la plataforma Domestika o similar.





3. Valoración de la experiencia

A través de los últimos cuatro cuatrimestres, en los que he podido implementar y desarrollar esta metodología lúdica, la deserción del cursado ha disminuido (es una materia optativa que, por dicha condición, termina siendo una de aquellas que se dejan de cursar de acuerdo a la intensidad de las materias proyectuales de nuestro actual plan de estudio), mientras que, para la inscripción, la lista de espera ha aumentado exponencialmente.

De acuerdo al formato de encuestas para estudiantes que implementa el sistema de inscripciones Guaraní de la FAD UNCuyo, los distintos comentarios y evaluaciones sobre esta metodología de enseñanza en el aula continúan siendo una referencia real sobre los alcances y resultados alcanzados.

Aun así, mi propuesta de mejora tiene como meta -a mediano plazo- la creación de una *app* para poder hacer más prácticas y eficientes -en términos de tiempo- las evaluaciones y seguimiento permanente, y en tiempo real de cada estudiante/participante.

4. Conclusiones de la experiencia

La integración de la tecnología en nuestras enseñanzas, en muchos casos obligada por el nuevo contexto socio-educativo iniciado en 2020, supuso desafíos y actualizaciones metodológicas en nuestras aulas.

En mi caso personal, y como docente responsable de la materia que tomé como modelo de desarrollo en esta actividad (Infografía FAD), la salida del aula física me situó en el desafío de reflexionar y desarrollar una nueva metodología de enseñanza que permitiera no solo acercar contenidos a las/los estudiantes, sino también la comunicación y el clima ya construidos en un espacio de tableros de producción manual y de mates.

De aquí en adelante, la integración de las tecnologías en la enseñanza no solo adquirió un nuevo nivel de importancia, sino que también nos desafió en la tarea de posicionarnos como docentes y tutores/as mediadores/as de contenidos. Así, la linealidad o secuencialidad que en muchos casos proponía un aula con acceso escaso a la virtualidad, ahora comenzaba a construirse en un entorno que tiempo atrás era solo recreativo. Por lo tanto, los caminos para acceder a contenidos específicos eran múltiples.

Por este motivo, la producción de contenidos propios que sirvieran de guía fue desafiante y, al mismo tiempo, muy enriquecedor, ya que me puso en la tarea de recurrir a herramientas y recursos lúdicos visuales, audiovisuales interactivos, ayudados por disparadores del cine y del storytelling.





No obstante, la comunicación personal con mis estudiantes tomó prioridad, no solo para conocer sus posibilidades de acceso a determinadas herramientas digitales/virtuales, sino también para crear el clima propicio que mejorara la transmisión de los contenidos y la motivación que los llevara a recorrerlos.

Creo importante destacar que así como el uso adecuado y moderado de estas tecnologías ha mejorado el acceso a contenidos, el uso excesivo o abuso de estas puede incidir en la conducta del/a estudiante y en su motivación. Como así también en la postergación de actividades al aire libre, tan necesarias para el equilibrio emocional tanto de las/los estudiantes como de las/los docentes.

5. Bibliografía de referencia

Edu Trends (2016). *Gamificación*. Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, México.

