

La construcción de una clase gamificada durante la pandemia.

Presentación de caso

Frías Méndez, Erick Eduardo

2021-07

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/4921>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

La Construcción de una Clase Gamificada Durante la Pandemia

Presentación de Caso

Erick Eduardo Frías Méndez

Prepa Ibero Puebla

DECIMOSEGUNDO COLOQUIO INTERINSTITUCIONAL DE PROFESORES

01 de julio de 2021

Resumen

La gamificación durante la pandemia es un recurso de mucha utilidad para el docente en las aulas virtuales e híbridas; siempre que ésta sea asistida durante el curso por otras herramientas correspondientes a las tecnologías del aprendizaje.

Una clase gamificada siempre debe respetar los lineamientos institucionales (filosofía, planeaciones, recursos) y requiere del interés del docente para prepararse previamente. El caso que se presenta aborda el tema “Clasificación del trabajo en México” mediante la plataforma *Socrative*. Por ello, se desarrolló una secuencia para la aplicación de la gamificación, una tabla de aplicaciones para gamificar y un tutorial sobre *Socrative*.

Palabras clave: Gamificación, TIC, Clases en línea, Pandemia, *Socrative*.

Con base en el Acuerdo 02/03/20¹ emitido por la Secretaría de Educación Pública (SEP) el pasado mes de marzo del 2020, fueron suspendidas las clases en todos los niveles educativos de manera temporal a causa del Coronavirus SARS-CoV-2, del cual “el 11 de marzo de 2020, la Organización Mundial de la Salud (OMS), declaró que la COVID-19 pasa de ser una epidemia a una pandemia” (Acuerdo 02/03/20, 2020, párr. 6). Esta suspensión, en efecto, se ha prolongado durante muchos meses, por lo que, al mes de abril del 2021, sigue vigente.

En la Prepa Ibero Puebla (PIP), esta suspensión formó parte de la agenda institucional que acató las sugerencias y protocolos de salud para no poner en riesgo a la comunidad estudiantil, así como al personal docente y administrativo. Tras esta medida, los directivos institucionales decidieron iniciar con una estrategia de clases en línea mediante el apoyo de las plataformas *Microsoft Teams* y *Moodle*; estrategia que ha permanecido en la PIP desde el fin del periodo de Primavera 2020, hasta Primavera 2021.

El reto de las clases en línea como nuevo modelo educativo institucional, y también internacional, ha implicado que docentes y alumnos tengan apertura a nuevas maneras de enseñar y, por lo tanto, de aprender. Con ello, a pesar de contar con herramientas de gestión de aprendizaje (*Learning Content Management*) o de interacción por videoconferencias, el camino no ha sido fácil para lograr la atención del alumno como en un salón de clases.

Dado lo anterior, el presente ensayo pretende proveer herramientas de gamificación en línea que apoyen el trabajo del docente y la atención del estudiante mediante una propuesta basada en la experiencia y aplicación de la gamificación en el curso de Formación Ignaciana para tercer semestre de la PIP durante el periodo Otoño 2020; con el firme objetivo de que esta propuesta sirva como una guía práctica para las aulas de cualquier asignatura.

La definición de gamificación tiene un marco de referencia muy amplio que va desde el origen del término acuñado por Nick Pelling en 2002 según Marczewski (2013) en *Gamification a simple introduction* (p. 3), hasta Karl. M. Kapp y Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, de los cuales tomaremos el concepto principal: “es el uso de elementos de diseño de juegos en contextos ajenos al juego” [traducción propia] (Deterding et al., 2011, p. 2).

¹ ACUERDO número 02/03/20 por el que se suspenden las clases en las escuelas de educación preescolar, primaria, secundaria, normal y demás para la formación de maestros de educación básica del Sistema Educativo Nacional, así como aquellas de los tipos medio superior y superior dependientes de la Secretaría de Educación Pública (Acuerdo 02/03/20).

En otras palabras, la gamificación utiliza las virtudes del juego, pero no es un juego ni se trata de jugar por jugar, sino que permite utilizar el juego para acceder a conocimientos mediante la dinámica lúdica que ofrecen. De esta forma, la gamificación aplicada a la educación (contextualmente ajena al juego) permitiría acceder o conocer de manera más sencilla y práctica los contenidos de cualquier asignatura que utilice esta herramienta.

Para poner en práctica la gamificación en la enseñanza de algún tema (ver Figura 1), es necesario partir de la apertura del docente para gamificar el o los temas que desea enseñar, mismos que deberá seleccionar en segunda instancia. Posteriormente, el docente debe informarse y prepararse mediante cursos o tener a la mano una guía que le permita conocer las herramientas de gamificación predeterminadas o de apoyo para la creación propia de los juegos. En sucesivo, deberá gamificar su tema, aplicar el juego y consultar los resultados.

Presentación de caso: asignatura de Formación Ignaciana para tercer semestre

La asignatura de Formación Ignaciana en la PIP es una materia curricular con carga horaria de dos horas semanales; esta asignatura se cursa de primero a sexto semestre, dentro de los cuales se abordan temáticas sociales, humanitarias y ambientales, además de prácticas específicas como el servicio social en segundo semestre, la experiencia laboral en cuarto semestre y la experiencia rural en sexto semestre.

Para la presentación de este caso, se partirá de la secuencia para la gamificación en el aula que está disponible en la Figura 1, por lo que se proveerá un conjunto de herramientas para gamificar de acuerdo con la filosofía educativa de las instituciones jesuitas (aunque cada docente puede adaptar los juegos a la pedagogía que caracterice a su institución), es decir, que las herramientas de juego, además de proveer los conocimientos del tema específico, apoyen en la enseñanza por acompañamiento de la filosofía ignaciana o *cura personalis*.

Previo a la selección del tema, es indispensable que todo profesor del sistema jesuita comprenda la importancia que tienen en el desarrollo de sus clases la aplicación de los cinco pasos del Paradigma Pedagógico Ignaciano que propuso la Comisión Internacional de Apostolado en Educación Jesuita (ICAJE): “contexto, experiencia, re-flexión, acción, evaluación” (ICAJE, 1993, p. 12).

Paso 1. Selección del tema: es el momento más sencillo de la gamificación, puesto que el docente únicamente deberá recurrir a su guía de estudios o *syllabus*, según sea el caso,

y seleccionar el tema de clase que desea gamificar. Sin embargo, una buena alternativa es que el tema que seleccione sea alguno de gran importancia o dificultad.

En el caso que se presenta se recurrió a la guía del curso de Formación Ignaciana “Trabajo y Dignidad Humana” de tercer semestre para el periodo Otoño 2020, de la cual se seleccionó el tema 1.2. Clasificación del trabajo en México correspondiente a la Unidad I. Trabajo y dignidad (PIP, Correo Institucional PIP, 2020).

Paso 2. Selección del gamificador: a pesar de que este paso parece sencillo, es necesario tener una noción de los recursos para gamificación que se tienen al alcance, por lo cual, la Tabla 1 presenta un conjunto aplicaciones y sus utilidades para la gamificación en el aula virtual, pero también en el aula híbrida e incluso presencial.

Como se expuso en párrafos anteriores, el tema seleccionado fue “1.2. Clasificación del trabajo en México”, del cual se pretende lograr que los alumnos conozcan los principales tipos de trabajo que existen en México a partir de la “Clasificación Mexicana de Ocupaciones” (2012) elaborada por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI).

Debido a esto, el gamificador no necesita ser de tiempo prolongado como los de aventura o videojuego, por lo que podría elegirse uno de juego práctico o instantáneo, o bien de presentaciones o *quizzes* según los propósitos de la unidad contenidos en la guía. Para este caso se utilizó la aplicación *Socrative* pues esta permite que los alumnos realicen al mismo tiempo una recuperación de la lectura y una evaluación de lo aprendido.

Paso 3. Gamificación del tema: el tema se gamifica partiendo de lo que el docente desea lograr en los alumnos utilizando esta aplicación. Sucesivamente, si el docente no tiene experiencia en el manejo de este tipo de aplicaciones es recomendable que tome una breve capacitación o autocapacitación por medio de talleres, *Massive Online Open Courses* (MOOC) o de tutoriales disponibles en la red. Aunque vale la pena resaltar que, salvo el tipo de aventura o videojuego, los demás son sumamente intuitivos.

De manera específica, en *Socrative*, hay un conjunto de acciones que debe realizar el docente para gamificar en esta aplicación (ver imágenes en los Anexos 2, 3 y 4). Lo primero es obtener una cuenta gratuita de usuario como profesor (siempre hay dos tipos: profesor y alumno). Una vez que se ha obtenido la cuenta se ingresa a la plataforma y selecciona la opción *Quizzes*, la cual lo dirigirá a una venta que tiene un botón llamado *Add Quiz* que, a su vez, brinda la opción de crear un nuevo *quiz*. Una vez que han hecho clic ahí, se presenta una

plantilla que debe ser llenada con el título y las preguntas (de opción múltiple, de respuesta corta y verdadero o falso) que desea realizarles a los alumnos. Al terminar de ingresar sus preguntas debe guardar y regresar. Con esto, finaliza la creación de su juego.

Paso 4. Aplicación del juego: en el momento de su clase debe indicar a sus alumnos que ingresen a la plataforma como *Student* para lo cual se les pedirá un *Room* o clase que es un código predeterminado visible en la parte central superior de la cuenta del profesor. Aunado a esto, el profesor irá a la opción *Launch* en la que escogerá el tipo de *quiz*, el nombre de éste y las características que desea incluir. Posteriormente, iniciará el juego.

Paso 5. Recolección de resultados: una vez que los estudiantes han respondido a las preguntas, las cuales se evalúan automáticamente, el profesor deberá acudir a la ventana *Results* y seleccionar el *quiz* que desea consultar para observar el desempeño de sus estudiantes, las preguntas con más aciertos y errores e incluso podrá exportarlas a *Excel*.

A modo de conclusión, la gamificación deber ser tomada como una herramienta de apoyo dentro de las tecnologías de la educación y no como un activo único del curso del profesor. Sus cualidades lúdicas permiten que el alumno aprenda jugando, incluso sin que lo note, al tiempo que, si la clase le brinda la posibilidad de ir superando metas que sean muy visibles y tangibles para él, se motivará a continuar con la clase y logrará el aprendizaje esperado, así como los propósitos del curso.

Específicamente, en la asignatura de Formación Ignaciana, esta estrategia permitió alcances por encima del conocimiento de los temas, es decir, logró establecer el gusto por la materia y el interés necesario que ha permitido a los estudiantes profundizar en sus reflexiones. Sin embargo, como cada estrategia, estas no funcionan siempre con la totalidad de los alumnos y, por ende, no debe descartarse el uso y aprendizaje de otras tecnologías de la educación que respalden el acompañamiento del docente hacia su alumno; aún más en un contexto de contingencia sanitaria como el que estamos viviendo actualmente.

Referencias

- Deterding, D. *Et al* (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, ACM, pp. 9-15.
- ICAJE (1993). *Pedagogía Ignaciana. Un planteamiento práctico*, <http://www.pedagogiaignaciana.org/CVPIContenido/Contenidos.aspx?idContenido=17>
- INEGI (2012). *Clasificación Mexicana de Ocupaciones*, [PDF] https://www.inegi.org.mx/contenidos/clasificadoresycatalogos/doc/clasificacion_mexicana_de_ocupaciones_vol_i.pdf
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: a simple introduction*. [eBook] Andrzej Marczewski Editor.
- Socrative. (2021). *Teacher*, <https://b.socrative.com/login/teacher/>
- Secretaría de Educación Pública. (2020, 20 de marzo) *ACUERDO número 02/03/20 por el que se suspenden las clases en las escuelas de educación preescolar, primaria, secundaria, normal y demás para la formación de maestros de educación básica del Sistema Educativo Nacional, así como aquellas de los tipos medio superior y superior dependientes de la Secretaría de Educación Pública*. En Diario Oficial de la Federación (DOF) https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5589479&fecha=16/03/2020

Anexos

Anexo 1. Figuras y tablas

Figura 1

Secuencia para la aplicación de la gamificación en el aula



Fuente: elaboración propia

Tabla 1

Aplicaciones para la gamificación

Tipo	Aplicaciones	Utilidad
De aventura o videojuego	<i>Classcraft, Duolingo, Elever, Freckle, Knowre, Toovari.</i>	Este tipo de aplicaciones sirven para usarse de manera constante en el aula, ya que los alumnos pueden ir subiendo de nivel ganando puntos mientras realizan las actividades.
De juego práctico o instantáneo	<i>Genially, Nearpod, Word Wall, Zondle.</i>	Este tipo de aplicaciones sirven para abordar un tema complejo, recuperar una lectura, realizar pausas activas, como actividad durante la clase o como tarea.
De presentaciones, exámenes o quizzes	<i>Genially, Kahoot, Nearpod, Pear Deck, Quizlet, Quizziz, Socrative.</i>	Este tipo de aplicaciones sirven para recuperar una lectura, conocer el conocimiento previo, evaluar un parcial o momento, hacer concursos, pero también para fomentar el trabajo en equipo o colaborativo.

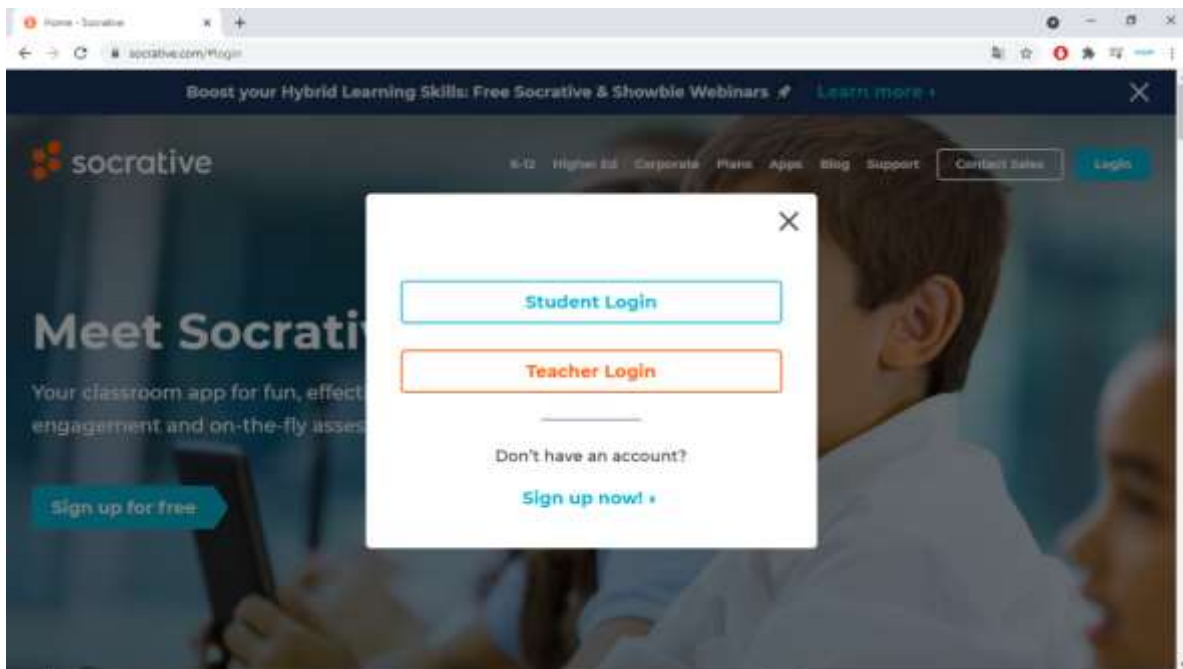
Fuente: tabla de elaboración propia.

Anexo 2. Pasos para iniciar con Socrative

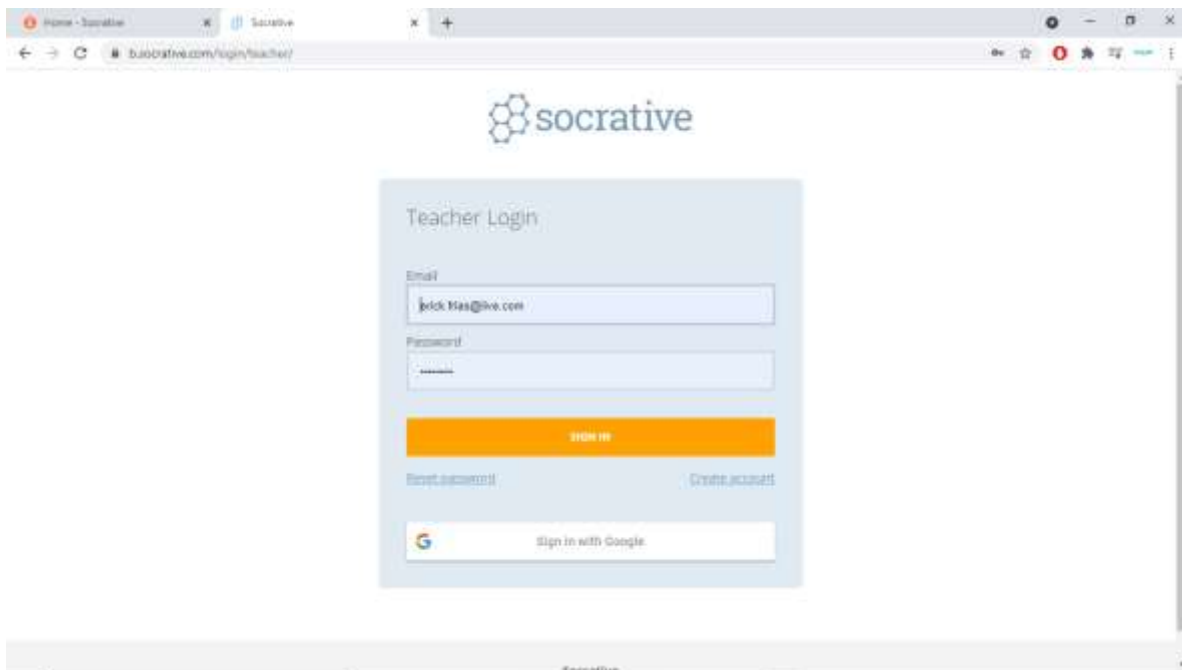
2.1. Primer ingreso a la página



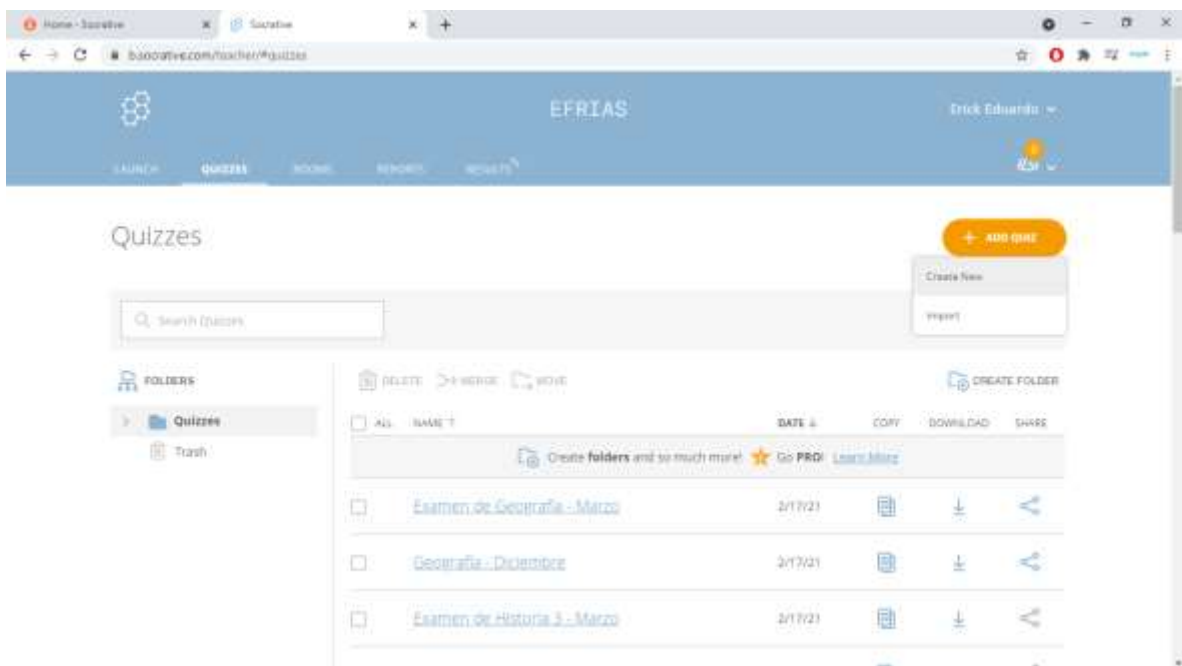
2.2. Teacher Login



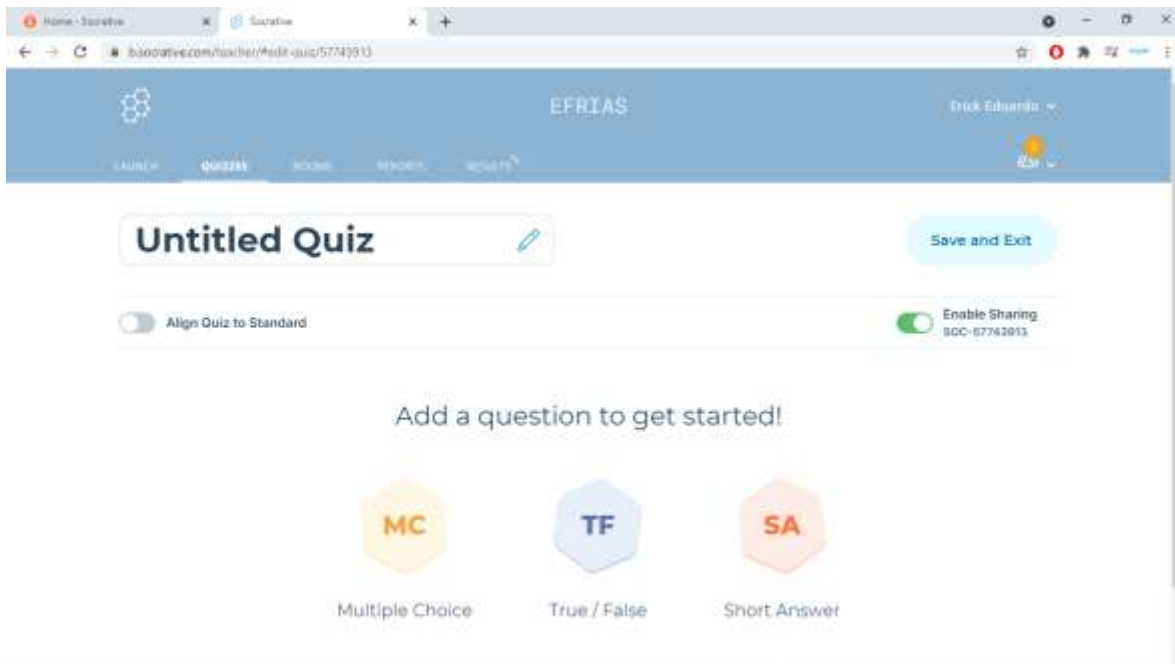
2.3. Ingreso de cuenta para Teacher Login



2.4. Crear nuevo quizz



2.5. Ingreso de preguntas para el quiz



The screenshot shows the EFRIAS quiz creation interface. At the top, there is a navigation bar with the EFRIAS logo and the user's name 'Diego Eduardo'. Below the navigation bar, there is a header for the quiz titled 'Untitled Quiz'. To the right of the title is a 'Save and Exit' button. Below the title, there is a toggle switch for 'Align Quiz to Standard' and another toggle switch for 'Enable Sharing' with the code 'SOC-67742813'. In the center, there is a prompt 'Add a question to get started!' with three options: 'MC' (Multiple Choice), 'TF' (True / False), and 'SA' (Short Answer).

2.6. Guardar las preguntas y regresar al principio



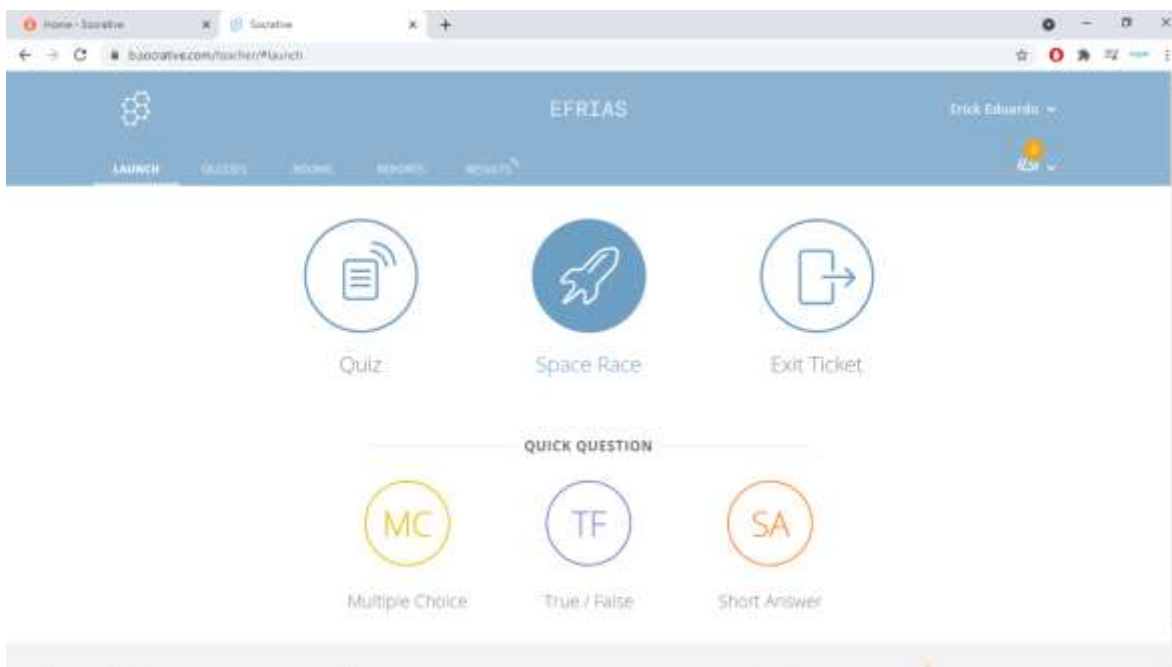
The screenshot shows the EFRIAS quiz creation interface with a completed quiz titled 'Clasificación del trabajo en México'. To the right of the title is a 'Save and Exit' button. Below the title, there is a toggle switch for 'Align Quiz to Standard' and another toggle switch for 'Enable Sharing' with the code 'SOC-4898263'. The quiz content is displayed as a list of questions and options. The first question is: '1. ¿Cuál es la principal característica del Grupo Principal 11, Profesionistas?'. The options are:

- A Han recibido instrucción y formación profesional en el nivel de escolaridad superior: licenciatura, maestría, doctorado, posgrado
- B Actúan, generalmente, bajo la dirección y asesoramiento de especialistas
- C Se dedican a impartir clases, instrucción y capacitación en escuelas, institutos, casas de cultura y otros
- D Pueden o no tener una educación formal en su disciplina, ya que el carácter creativo de las mismas, hacen que su desempeño no dependa del conocimiento técnico adquirido en la academia.
- E Realizan actividades que consisten en definir y ejecutar la política del gobierno en dependencias públicas. Preparan, instrumentan y vigilan el cumplimiento de las

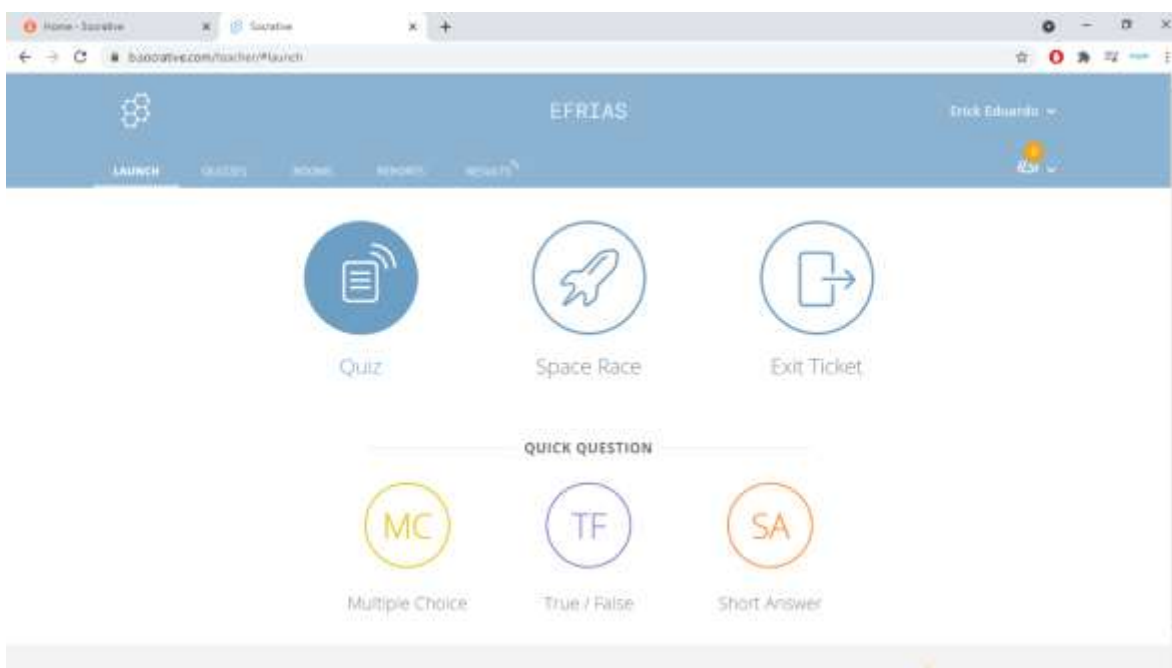
 To the right of the options, there are icons for adding, deleting, and moving questions.

Anexo 3. Pasos para la aplicación

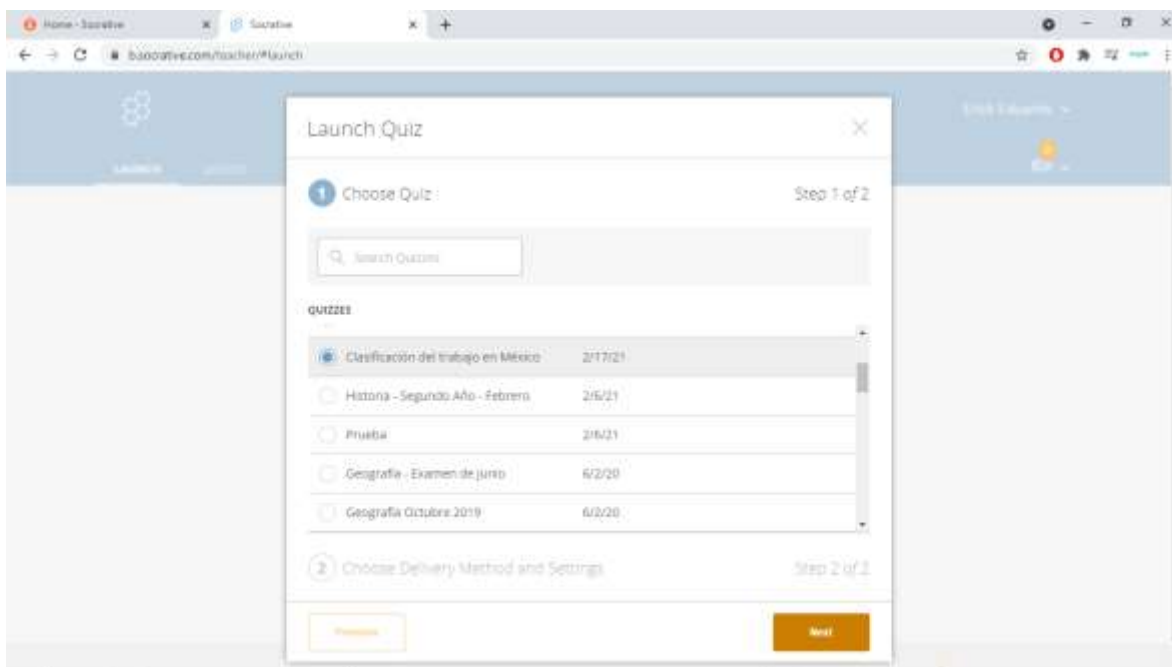
3.1. Ir a la opción Launch



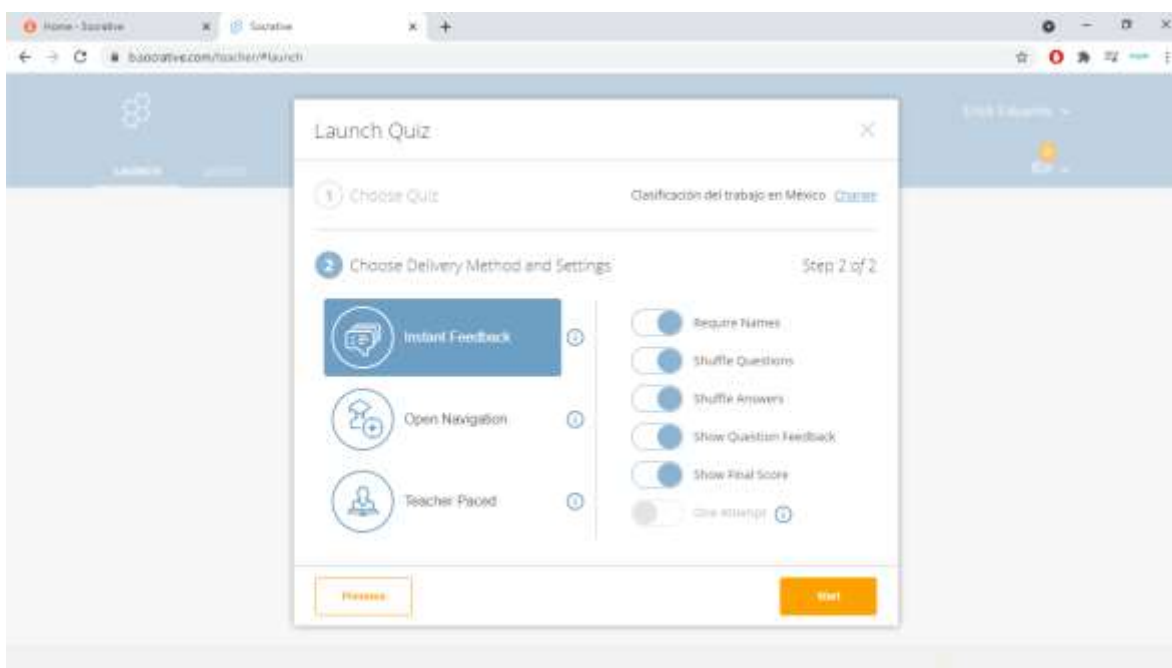
3.2. Seleccionar el tipo de quiz



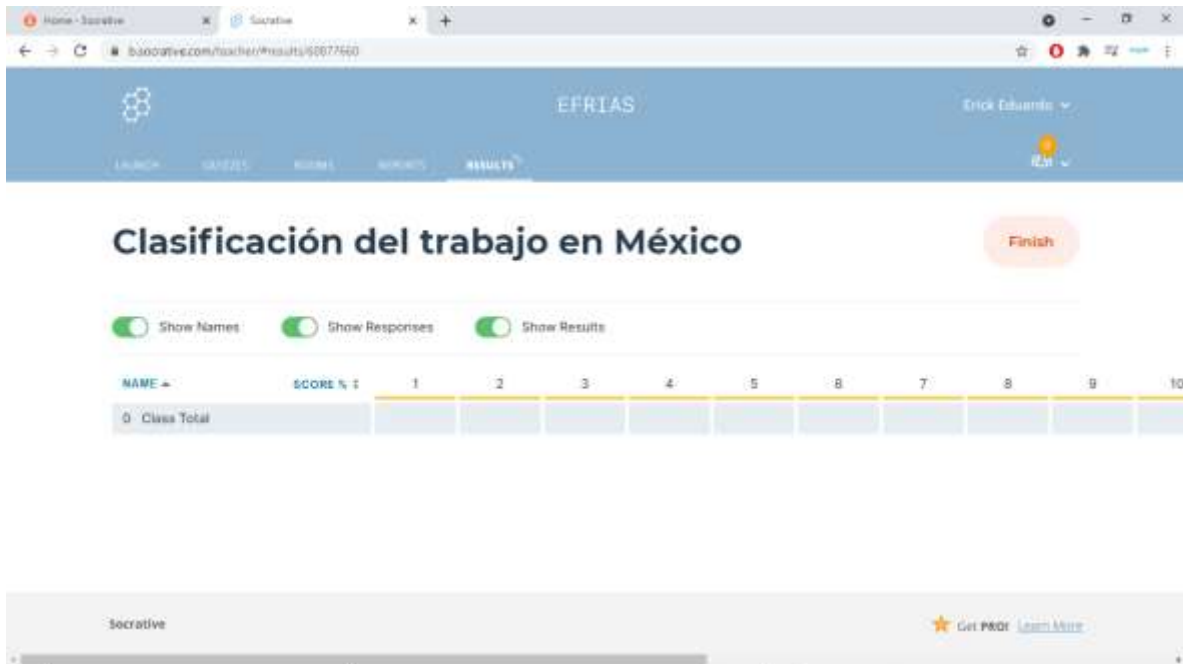
3.3. Seleccionar entre los Quizzes creado previamente



3.4. Seleccionar las opciones de aplicación del quiz

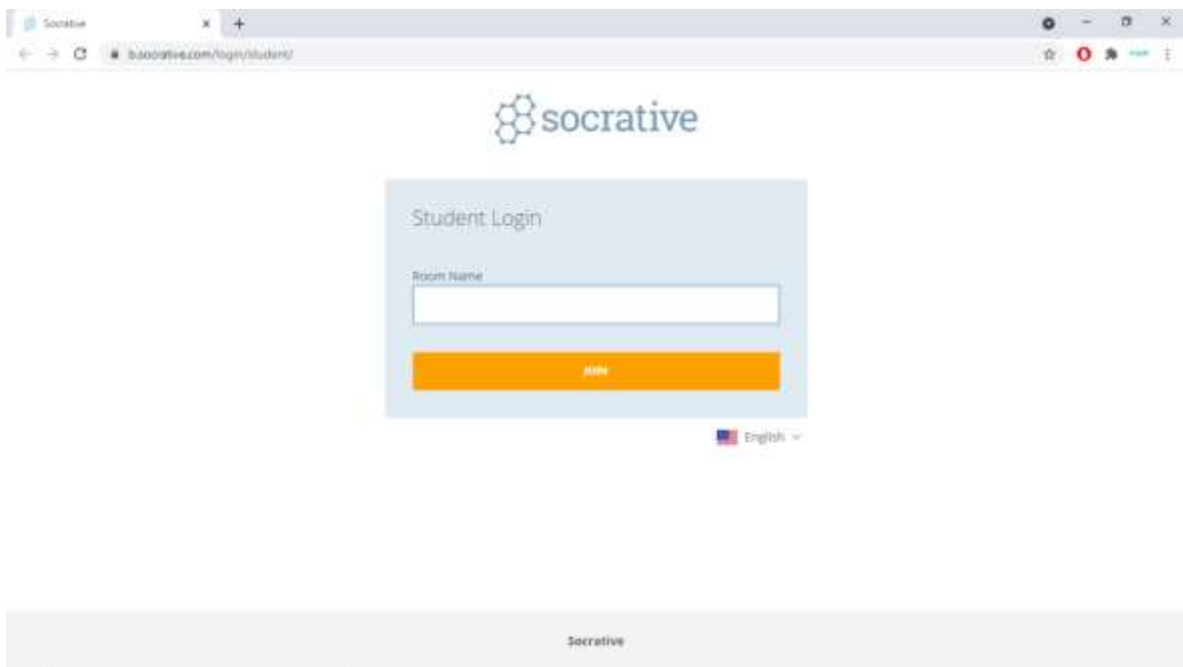


3.5. Iniciar la aplicación del quiz



The screenshot shows the Socrative teacher interface. At the top, there's a navigation bar with the Socrative logo, the name 'EFRIAS', and the user 'Erick Eduardo'. Below this, there are tabs for 'LAUNCH', 'QUESTS', 'ROOMS', 'REPORTS', and 'RESULTS'. The main content area displays the title 'Clasificación del trabajo en México' and a 'Finish' button. There are three toggle switches for 'Show Names', 'Show Responses', and 'Show Results', all of which are turned on. Below the toggles is a table with columns for 'NAME', 'SCORE %', and ten numbered columns (1-10). The first row of the table shows '0 Clasa Total' in the 'NAME' column and empty cells for the rest. At the bottom of the interface, there's a footer with the Socrative logo and links for 'Get PDF' and 'Learn More'.

3.6. Proporcionar el Room Name a los alumnos



The screenshot shows the Socrative student login interface. At the top, there's the Socrative logo. Below it, there's a 'Student Login' box. Inside this box, there's a 'Room Name' label and an empty text input field. Below the input field is a large orange button with the text 'JOIN'. At the bottom right of the login box, there's a language selector showing 'English' with a dropdown arrow. At the bottom of the page, there's a footer with the Socrative logo.

