



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

“2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

ESCUELA SECUNDARIA OFICIAL NO. 0748 “JOSE MARIA MORELOS Y PAVON”
C.C.T; 15EES1235L
TUNO VESPERTINO
Z.E. S093

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA



ELABORADO POR LA MTRA. MARIELA GARCÍA CONTRERAS

20-ABRIL-2021

Introducción

La situación del actual de confinamiento en más de 119 países en el mundo por motivos de la pandemia por COVID-19 durante más de 10 meses orilló a los gobiernos al establecimiento de diversas estrategias que permitieran dar continuidad a los aprendizajes de estudiantes de diversos niveles, en nuestro país se implementó como estrategia nacional Aprende en Casa garantizando el derecho a la educación de niños, niñas y adolescentes, con la finalidad de acompañar y complementar el proceso de aprendizaje conjuntamente con la estrategia nacional las escuelas y docentes de todos los niveles implementaron una educación a distancia, atendiendo a los alumnos a través de reuniones semanales en diversas plataformas como meet y zoom.

La situación llevo a docentes a reflexionar sobre el tiempo que los alumnos pasaban frente a los dispositivos electrónicos, las estrategias empleadas para la comunicación, seguimiento, así como la promoción de aprendizajes, y puso de manifiesto la necesidad de generar y mantener motivados a los alumnos para continuar comunicados e inmersos en su proceso educativo, la gamificación entonces surge como una propuesta para animar los progresos en los contenidos de aprendizaje de la asignatura.

La propuesta de gamificar las actividades de la asignatura de formación cívica y ética se expresa en dos apartados; en un primer lugar qué es y cuáles son sus características, en segundo lugar, la forma en que se implemento en las sesiones sincrónicas que se programan con los alumnos.

La gamificación es una estrategia que permite al docente planificar o diseñar una clase utilizando algunos elementos, principios del juego para generar una mayor motivación y concentración en los aprendizajes que se les proponen a los alumnos, el cambio de actitud es inmediatamente perceptible pues se muestran más dispuestos a una participación, la retención de contenidos y aprendizajes se prolonga al relacionarlo con una emoción generada durante el proceso.

Para gamificar una clase es importante considerar lo siguiente: 1) establecer un objetivo claro; qué temática se abordará y qué aprendizaje deben construir los alumnos, 2) decidir el juego que se implementará con base en la cantidad, características del grupo y objetivo a lograr, 3) definir la forma de acompañamiento o retroalimentación que se brindará para hacer más significativa la experiencia, 4) establecer un sistema de reconocimiento o recompensa que genere una motivación intrínseca en los estudiantes para participar y lograr los objetivos planteados.

Aplicación de la estrategia

El objetivo principal de la aplicación de la estrategia fue mantener la comunicación con los estudiantes, generar interés y expectativa por el uso de herramientas digitales que permitieran la gamificación de los contenidos de aprendizajes esperados.

La aplicación se realizó en la Escuela Secundaria Of. No. 0748 “José María Morelos y Pavón” con los alumnos de primer grado en la asignatura de Formación Cívica y Ética I, las actividades realizadas en la generación de construcción de aprendizajes se organizaron en tres sesiones sincrónicas fueron las siguientes:

1. **Establecer un objetivo:** en este apartado se procedió a determinar y comunicar a los alumnos la temática y aprendizaje esperado a lograr. ¿Qué es la cultura de la paz?
2. **Explicar la dinámica de la actividad:** se informa a los alumnos que deberán superar tres tareas que realizar con una serie de puntos a conseguir, consistirá al inicio en una participación individual y culminará en construcción grupal, la meta será acumular 100 puntos que podrán intercambiar por puntos para mejorar su evaluación final.
 - a) **Primera tarea individual:** con límite de tiempo de 2 minutos los alumnos expresaron con apoyo de la herramienta digital **Padlet** sus conocimientos previos acerca del tema propuesto, para lograr los primeros 10 puntos tuvieron que comentar cada una de las interrogantes de exploración haciendo una reflexión o alusión a su significado.

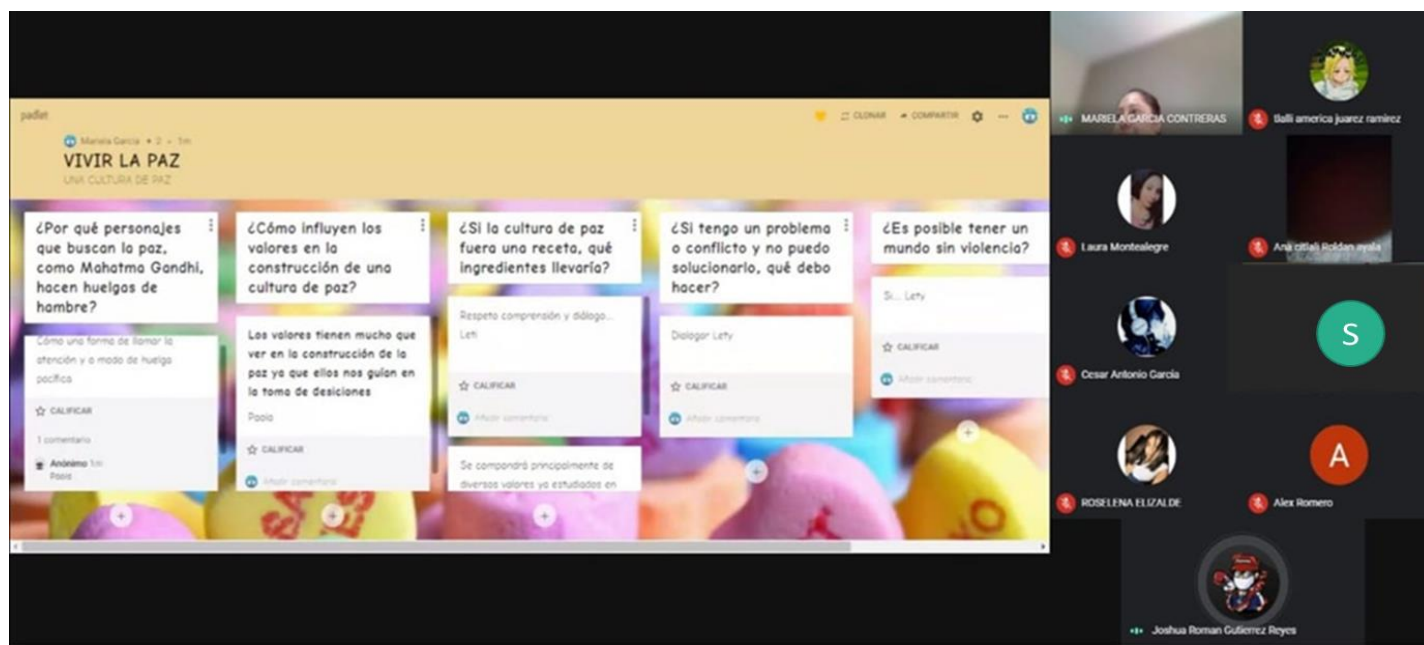


FIG. 1. Participación de alumnos con herramienta digital Padlet.

b) Segunda tarea: se conformaron equipos de forma aleatoria de 4 integrantes cuya tarea a realizar fue complementar un organizador gráfico con la información analizada en la Programación de Aprende en Casa III y reafirmada en sesión sincrónica por medio de plataforma meet, se asignó tiempo determinado para que el equipo en concluir primero gane 50 puntos y segundo lugar 40.

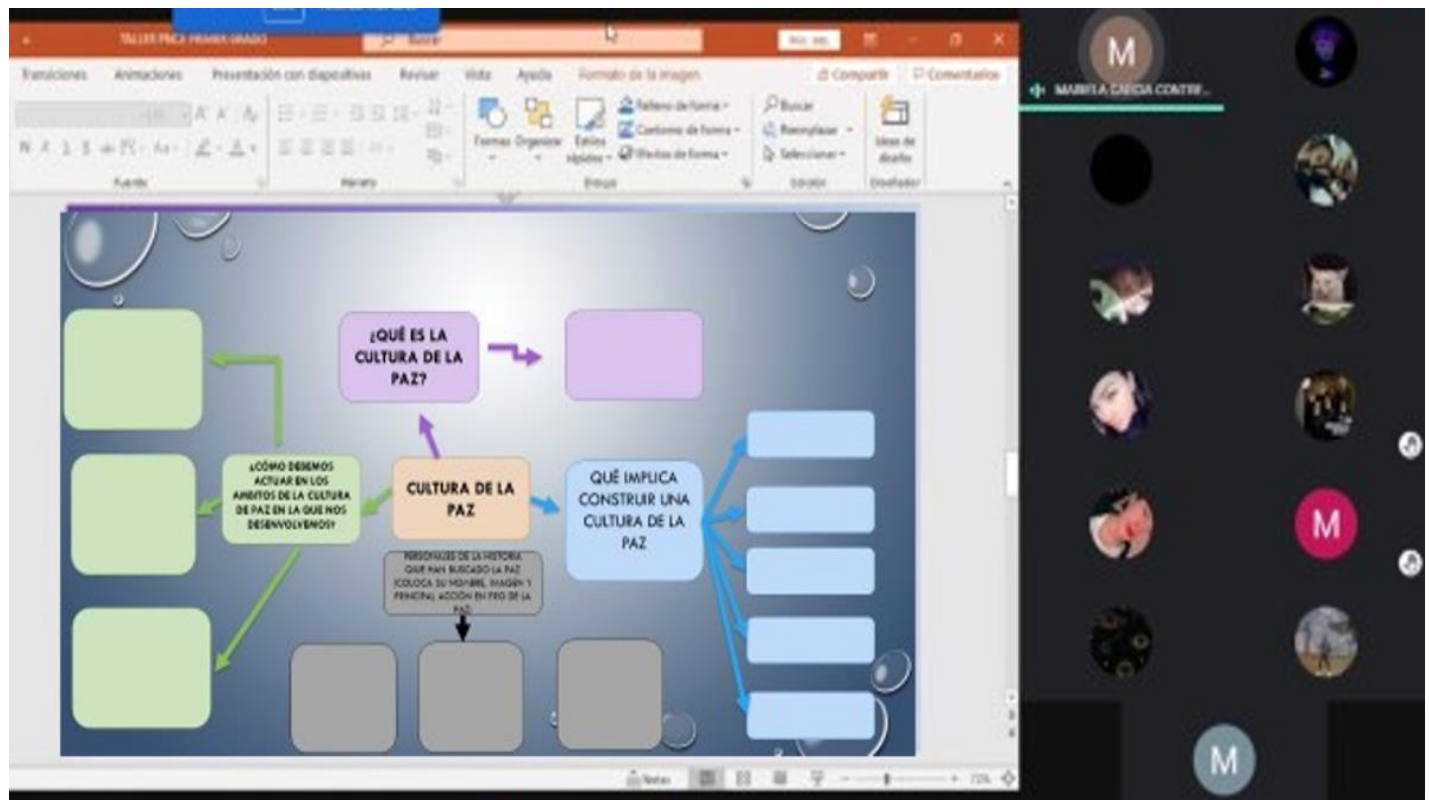


Fig. 2. Participación en equipos para complementar organizador gráfico con base en Programación de Aprende en Casa III.

c) Tercera tarea: finalmente por equipos y con apoyo de la herramienta digital educaplay los alumnos por equipos y con límite de tiempo de 3 minutos cada equipo resolvió un crucigrama en el que reforzará las ideas principales de la temática revisada, el equipo con menor tiempo y mayor cantidad de respuestas correctas ganara 40 puntos que se sumaran a los ya acumulados.

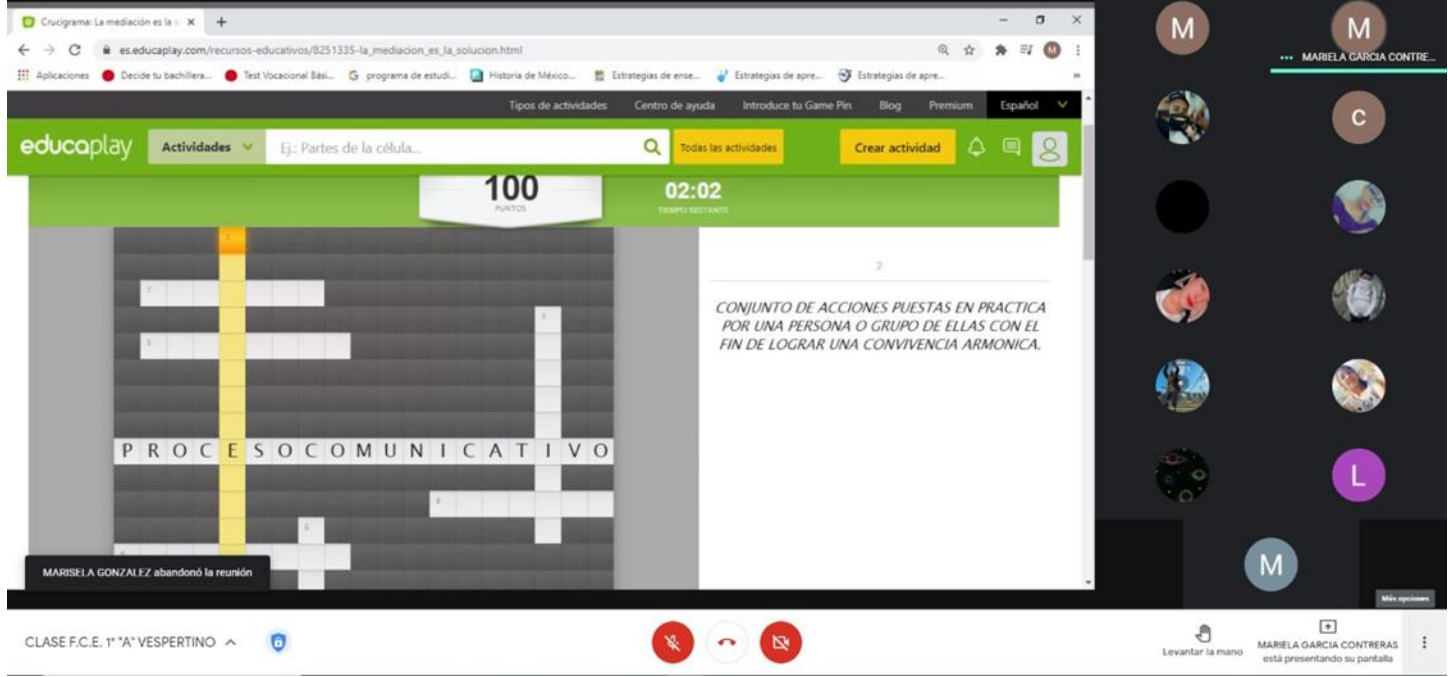


Fig. 3. Participación en equipos con apoyo de herramienta digital educaplay.

3. El equipo que acumuló la mayor cantidad de puntos se hizo acreedor a un “comodin” que puede emplear para canjear por un formulario que tiene como objetivo explorar sus aprendizajes o utilizarlo como puntaje extra al finalizar su evaluación trimestral.

Conclusiones

La gamificación como estrategia de aprendizaje empleada con alumnos del primer grado grupo A permitió incrementar el nivel de participación y conexión durante las sesiones sincrónicas en las que se llevo a cabo la actividad, incremento la motivación y capacidad de retención de aprendizajes construidos, le permitió saber que existe más de un camino en la construcción de sus saberes y sobre todo que ese proceso puede ser divertido y que puede incluso puede disfrutarse, sin embargo es importante señalar que no debe abusarse de la implementación de la estrategia, pues se podría perder el interés, la capacidad de sorpresa en los alumnos, se debe considerar, así mismo, que cada actividad debe representar una meta a lograr, que haga sentir al estudiante que ha sido retado para generar en él una necesidad de responder a lo solicitado.

Bibliografía consultada

- Mendoza Castillo, Lucía (2020). Lo que la pandemia nos enseñó sobre la educación a distancia. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México), L (-), 343-352. [Fecha de Consulta 23 de Enero de 2021]. ISSN: 0185-1284. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=270/27063237028>
- Batistello, Paula y Cybis Pereira, Alice Theresinha (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. Arquitectura y Urbanismo, XL (2), 31-42. [Fecha de Consulta 24 de Enero de 2021]. ISSN: 0258-591X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3768/376862224003>
- Ortiz Colón, Ana M., y Jordán, Juan, y Agredal, Míriam (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educação e Pesquisa, 44 (), 1-17. [Fecha de Consulta 25 de Enero de 2021]. ISSN: 1517-9702. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=298/29858802073>