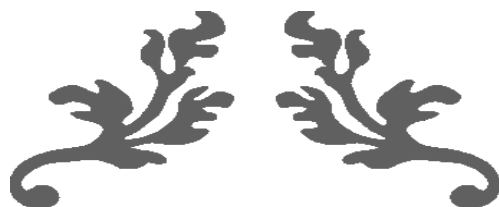


CONSEJO DE FORMACIÓN EN EDUCACIÓN

Instituto de Formación Docente María Orticochea de Artigas

Asignatura: ANÁLISIS PEDAGÓGICO DE LA PRÁCTICA
DOCENTE



Nombre del tema: **Gamificación en el aula: ¡Que aprender no sea simplemente diversión!**

Pregunta problema: ¿Qué importancia tiene la gamificación como estrategia pedagógico-didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Profesora: Eneida Rodríguez

Alumna: Alejandra Goró

Grupo: 4° B

Año 2021



Índice

Resumen	3
Introducción	4
Fundamentación	4
Formulación del problema	5
Marco teórico	6
1) ¿Qué es Gamificación?	7
1.1) ¿Qué NO es gamificación?	8
1.2) ¿Qué es la Teoría de la diversión?	8
1.3) ¿Qué es un juego?	8
2) ¿Qué es la motivación?	9
3) Proceso de Enseñanza y Aprendizaje	9
Análisis Pedagógico	10
Conclusión	15

Resumen

El siguiente trabajo constituye un ensayo informativo y analítico acerca de la importancia que tiene la gamificación como técnica pedagógica y didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La problemática fundamental del mismo, versa en torno a la poca o nula motivación que presentan los alumnos en el aula, la cual influye directamente en el rendimiento académico de estos.

Debido a ello, resulta menester situar dicho problema en una realidad educativa macro, meso y micro, teniendo presente las diversas complejidades involucradas en la misma. La era tecnológica constituye un pilar fundamental para abordar la gamificación en el aula, ya que esta se encuentra cimentada preponderantemente en un entorno digital.

Cabe destacar que la meta final de realizar esta tesis, es dilucidar minuciosamente en qué aspectos la gamificación es importante para la mejora de los aprendizajes escolares y por otra parte analizar qué inconvenientes presenta.

Introducción

El siguiente ensayo se encuentra enmarcado dentro la asignatura Análisis Pedagógico de la Práctica Docente, en cuarto año de magisterio realizada en el Instituto de Formación Docente de Artigas, “María Orticochea”.

Según Juan Ignacio Pozo, la gran pandemia del siglo “ha impactado en la educación con la fuerza de un meteorito gigante, y nos ha colocado delante de un espejo en el que nos hemos visto reflejados, dándonos la oportunidad de repensar lo que somos y lo que hacemos como docentes, como madres y padres, como estudiantes o simples ciudadanos preocupados por nuestra educación”. Lo que Pozo ha visto reflejado es una “educación desnuda”, y la crisis del Covid-19, ha dejado al descubierto las numerosas debilidades presentes en el sistema educativo.

Es preciso, y urgente tomar consciencia que estamos en una era de constantes cambios, que todo sucede a la velocidad de la luz, y a toda esta sobrecarga de datos, información y consumismo, por mencionar solo algunos, la educación debe hacerle frente. Por ende, resulta imprescindible que los profesionales de la educación se tomen un tiempo para reflexionar sobre la realidad en la que están inmersos, para de esta manera adecuar y/o ajustar el currículo a las necesidades del alumnado, considerando tanto las habilidades cognitivas como emocionales.

El aprendizaje digital de la mano de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación), viene pisando cada vez más fuerte en los diferentes contextos socio-culturales, y resulta inevitable no poder acceder al mismo. En lo que respecta al ámbito educativo; las tabletas, smartphones, computadoras, televisores, etc; son herramientas atractivas y creativas que despiertan el interés, la motivación y curiosidad por parte de los educandos.

En la actualidad, una de las tendencias que viene dejando su propia huella es la Gamificación, la cual utiliza elementos y herramientas propios de los juegos pero en entornos que no son de juegos, en este caso en particular, en la educación. Su objetivo primordial en el ámbito educativo, radica en motivar al alumnado a través de elementos y técnicas de juegos, y obtener objetivos formativos para un desarrollo integral de los discentes. En base a esto, el interés fundamental de realizar este ensayo reside en conocer cuál es la importancia que tiene la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Fundamentación

En primera instancia es preciso mencionar que para abordar esta temática en el marco teórico, se van a utilizar los siguientes autores: Víctor Díaz Quero, Imma Marín, Fernando Rodríguez, Juan Vaello y Victoria Gaitán. Por otra parte para efectuar el análisis pedagógico se escogieron autores tales como: Teresita Francia, María del Carmen Álvarez, Victoria Gordillo, Paulo Freire, Perrenoud, Meirieu, Vergara y Catherine L'Ecuyer. A través de estos, será posible dialogar con la problemática desde una postura crítica y reflexiva, como así también desde una dimensión epistemológica, y otra pedagógica, ambas contextualizadas en la sociedad actual.

Alejandra Araceli Goró Guigou

Para efectuar el presente ensayo, resulta de gran preponderancia hacer hincapié en las experiencias que se han vivenciado en las prácticas pedagógicas, siendo estos dos últimos años los que han ejercido mayor influencia en la decisión de plantear una temática actual y en muchos casos desapercibida y desconocida por muchos, como es: “La gamificación en el aula”.

Conocer en profundidad su trascendencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, constituye un gran desafío, debido a la falta de material bibliográfico y experiencias prácticas con las que se dispone a nivel nacional. Sin embargo, el término “gamificación” no es un concepto “nuevo”, sino que existe hace mucho tiempo, al igual que la concepción que se tiene de “juego”. Pero a pesar de que ambos términos puedan resultar sinónimos, esto dista mucho de ser así. Entonces no se puede afirmar que, si se lleva a cabo una actividad lúdica en las aulas, realmente se esté aplicando la gamificación, ya que esta última va más allá de un “juego divertido”, y es por esta razón que supone fundamental, dilucidar minuciosamente los fundamentos pedagógico-didácticos que la sostienen, como así también la problemática en la que está sujeta.

Al observar, analizar y reflexionar sobre dichas prácticas, en particular la del presente año, se pudo percibir que la mayoría de los alumnos estaban desmotivados, desinteresados, sus participaciones eran escasas y a esto se le agrega la poca o nula cantidad de tareas entregadas en tiempo y forma. A raíz de esta situación, es que se comienza a indagar e investigar sobre diferentes estrategias y técnicas, que permitan cambios sustanciales en el clima del aula, lo que indiscutiblemente podrá traducirse en una mejora en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por ende, para entender la gamificación, es necesario comprender qué es y lo que implica la motivación, y aunadas a estas dos viene el deseo de aprender, pero no cualquier aprendizaje, sino uno que sea memorable y resulte en verdaderas experiencias significativas para los educandos. Ya que como bien nos dice Imma Marín, “en este nuevo entorno en el que estamos sumergidos, el juego puede tener la llave de la innovación y el cambio, y nos puede ayudar a superar muchas de las dificultades con las que nos encontramos”. (Marín, I. 2018).

En definitiva, las razones primordiales que incitan a desentrañar y abordar esta temática son primeramente, porque las nuevas generaciones están inmersas en un mundo digital, y la gamificación está íntimamente relacionada con el entorno tecnológico, además se necesitan estímulos, chispas de motivación para poder encender aprendizajes significativos en estos nativos digitales, y esta técnica tiene mucho de los componentes esenciales para lograr estos propósitos, aunque lo verdaderamente importante no salte a la vista.

Formulación del problema

¿Qué importancia tiene la gamificación como estrategia pedagógico-didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Hipótesis: La importancia de la gamificación radica en que mejora significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que estimula la motivación en el alumnado.

¿Es suficiente la gamificación como estrategia de motivación o es simplemente una excusa para ocultar otra carencia aún mayor? ¿Es que acaso no estamos sobreestimulando a nuestros alumnos

Alejandra Araceli Goró Guigou

con pantallas, plataformas gamificadas, celulares y un sinfín de artefactos tecnológicos? ¿Debe la estimulación proceder del entorno exterior o cultivarse desde dentro? ¿Cómo podemos entonces motivar a nuestros alumnos sin sobrecargarlos y darles todo masticado, a tal punto de que pierdan la capacidad de pensar por sí solos?

A lo largo del transcurso de las prácticas escolares, en el marco generado por la situación de emergencia sanitaria, se pudo observar una creciente desmotivación y desinterés por parte de los alumnos frente a los contenidos abordados en el aula.

Empero pueden ser varios los motivos o causas que se encuentran ocultos y que subyacen desapercibidos por los docentes, me atrevo a hacer énfasis en que la problemática principal reside en que estos, no saben aplicar una metodología de forma estratégica y productiva, que los aterrice de forma significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Asimismo una sobrecarga de información, datos, imágenes, y estímulos provenientes del mundo exterior puede recaer en un círculo vicioso, por el cual los niños se aburren cada vez con mayor facilidad y por ende el docente pasa a ser más un comediante que “divierte”, que un facilitador de aprendizajes que hace a los discentes pensar por sí solos. Esto conlleva a que el deseo de aprender del alumnado se vea relegado a un último plano. Y es aquí dónde la problemática se acentúa, produciéndose un desfasaje entre lo que el docente enseña y lo que el alumno aprende.

Por esta razón, resulta vital contextualizar y enmarcar el problema dentro de una temática actual que se está practicando con mayor frecuencia en el ámbito de la educación, que es la gamificación.

Esta estrategia pedagógico-didáctica es relativamente nueva en la educación, y el mayor desafío radica en sacarle el máximo provecho sin perder de vista los verdaderos objetivos que suscita el proceso de enseñanza y aprendizaje. Y ante esto último resulta preponderante plantear las siguientes interrogantes: ¿Qué se oculta realmente detrás de un alumno desmotivado y retraído dentro del salón de clases? ¿En qué estamos fallando como educadores? ¿Puede la gamificación por sí sola mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje? ¿De dónde nace el deseo de aprender del educando?

En mi opinión, la escuela no debe ser un lugar en el que solamente unos pocos alumnos aprenden, se debe apelar a que todos lo hagan. Este tiene que ser el eje central de la educación y el docente debe asegurar este cometido para que la escuela como institución educativa legitimadora no fracase. No obstante, es preciso hacer foco en aquellas cuestiones planteadas con anterioridad para desentrañar y escudriñar con denuedo el trasfondo que subyace en la tarea del educador y en cómo los alumnos se convierten en verdaderos protagonistas de sus aprendizajes.

Marco teórico

En primer lugar, para abordar esta temática es necesario situar la misma dentro de las dimensiones pedagógicas según lo que propone el autor Víctor Díaz Quero. Luego se pasará a dilucidar los conceptos estructurantes que dan forma y sustentan el problema anteriormente mencionado.

Según lo que expone Díaz Quero, “la formación del docente se puede examinar a partir de dos

Alejandra Araceli Goró Guigou

categorías de análisis muy importantes, estas son: la práctica pedagógica y el saber pedagógico, ambos caracterizados por su complejidad”.

Esto presupone primeramente una dialéctica entre la práctica y la teoría, un equilibrio entre el saber hacer y saber ser. Conlleva a que los docentes se conviertan en verdaderos agentes de cambio, que reflexionen constantemente sobre la acción y en la acción. Por esto, la realidad educativa resulta ser tan compleja y enmarañada, ya que formar sujetos para que puedan desempeñarse como seres íntegros en la sociedad que les toca vivir, es una de las misiones más difíciles e inestables que existen hoy día.

Todos estos supuestos se sustentan en que tanto el saber pedagógico como la práctica pedagógica constituyen construcciones sociales de la realidad que responden a diferentes intereses que pueden cambiar históricamente. (Gimeno y Pérez, 2000).

En base a todo lo anteriormente dicho, es que la gamificación en el ámbito educativo, analizada desde estas dos categorías, se cimienta en los objetivos formativos que se quieren lograr para con los alumnos. Este es el paso fundamental que va a marcar la diferencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que implícitamente está incluido el reflexionar sobre la práctica pedagógica y equilibrar los saberes con las estrategias, recursos y metodologías.

Todo esto va a ser posible si el maestro incluye la curiosidad, y el pensamiento crítico reflexivo en su accionar docente, tarea que requiere de suficiente dominio teórico y práctico pero sobre todo de una formación docente que apunte a la investigación.

Para seguir incursionando en esta temática es menester definir lo más fielmente posible lo que supone o se entiende por “Gamificación”.

1) ¿Qué es Gamificación?

Los jóvenes y especialmente la Generación Z e Y están sujetos a muchos estímulos de muchas fuentes distintas. Están acostumbrados a esto y no les sorprende que la educación tradicional sea poco estimulante e incluso aburrida. La educación, debe diseñarse de acuerdo con las realidades del entorno en el que viven los alumnos, haciendo uso de los factores que los motivan a prosperar en el aprendizaje con verdadero sentido y significancia. Es aquí donde entra la gamificación en escena. Pero, ¿qué se entiende por gamificación?

De acuerdo con (Gaitán V., 2019), “La Gamificación es un método de instrucción que traslada la mecánica de los juegos al entorno educativo-profesional con el fin de lograr mejores resultados”.

Por otra parte, según lo expuesto por el autor (Rodríguez F., 2015), “Gamificar es llevar las distintas mecánicas y técnicas que se encuentran en los juegos a contextos que no tienen nada que ver con ellos para tratar de resolver problemas reales”.

El término gamificación fue acuñado por primera vez por Nick Pelling en 2002, pero recién comenzó a ganar popularidad en 2010. El mismo, está claramente orientado a aspectos relacionados con la combinación de tecnologías de juego, la mayoría de las cuales son gratificantes en el entorno digital.

En definitiva, la Gamificación, a pesar de parecer un juego, también implica trabajo y diversión.

1.1) ¿Qué NO es gamificación?

En primer lugar, la gamificación no se trata de crear un juego. Si en lo primero que se piensa a la hora de crear un proyecto de Gamificación es en hacer un juego, ya se está empezando por el camino equivocado. Es mejor pensar en cambiar el comportamiento, medir los resultados o crear motivación.

En segundo lugar, gamificar no es equivalente a Teoría de juegos. Ya que esta, trata de estudiar la estrategia que hay detrás de la toma de decisiones. Involucra a diversos actores en un escenario competitivo donde toman decisiones óptimas y se aplica principalmente en política, geopolítica, economía, etc. La gamificación, tampoco consiste en crear un sistema de recompensas. Aunque es evidente que deben existir modelos de recompensa, pero en ningún caso han de ser el propósito del proyecto. El hecho en sí de jugar debe ser la mayor de las recompensas. Un último punto, nos aclara que la Gamificación no es equivalente a un sistema forjado en puntos, insignias y ranking.

1.2) ¿Qué es la Teoría de la diversión?

A menudo se olvida que cada juego tiene una parte divertida. Pero, ¿existe realmente una teoría sobre la diversión? La respuesta es sí. La diversión tiene muchos aspectos. Está en relación directa con la personalidad de cada jugador, y es difícil que se adapte a todas las edades, géneros, intereses, expectativas, etc. Pensar en la parte divertida del juego es lo más difícil, pero aquí está lo positivo: la diversión afuera nos espera, está con nosotros. Se encuentran en más lugares de los que se cree. Muchas veces nos viene a buscar. Otras hay que salir a su encuentro.

Tiene muchas formas y es fácilmente reconocible. Es un estado de ánimo. Es, en definitiva, el disfrute de un placer. La diversión que se encuentra detrás de un juego, viene de su capacidad de que aprendamos de él.

1.3) ¿Qué es un juego?

Comprender el juego permitirá estar en una mejor posición a la hora de crear un proyecto de gamificación, sabiendo que va mucho más allá, es necesario conocer los elementos del juego que se van a usar para cambiar el comportamiento e inspirar y motivar a los educandos a aprender.

En el juego, el jugador debe tomar decisiones con consecuencias específicas. Estas decisiones pueden variar mucho según el tipo de jugador y afectarán esa experiencia de cómo se juega ese juego. Las opciones le dan al jugador una sensación de control y dominio sobre el juego. Se debe tener en cuenta, al igual que con los posibles diseñadores de juegos, que pueden lograr muchas cosas: fomentar la resolución de problemas y mantener el interés de los jugadores desde el nivel principiante hasta el experto. Participación, descomponer el desafío en pasos manejables para lograrlo, liderar el trabajo en equipo, dar a los jugadores una sensación de control, personalizar la experiencia para cada participante, recompensar a quienes piensan diferente y reducir el miedo al

fracaso, etc.

Son muchas las razones por las que los juegos podrían funcionar, aunque lo que más importa resaltar es sin lugar a dudas: la motivación.

2) ¿Qué es la motivación?

La falta de motivación es uno de los principales problemas que se encuentran actualmente en la educación. Los alumnos, inmersos en la era de la tecnología, reciben gran cantidad de estímulos externos a lo largo del día. Algo que, cuando están en el aula, no ocurre. Por tanto, la gamificación puede ser una buena metodología ya que activa directamente la motivación. Lógicamente, todo ser humano está impulsado por una cosa u otra. Por lo que, es necesario saber cómo se puede motivar a los discentes. Siendo la motivación el motor del compromiso, la Gamificación deberá encontrar los elementos que puedan llegar a motivar a sus jugadores a actuar.

La motivación es lo que lleva a alguien a hacer algo. Es un término que proviene de la palabra latina *motivus*, que, según la Real academia española, hace referencia al “conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona”. Las personas son como los objetos: tienen una cierta inercia que hay que vencer para poder ponerse en movimiento. Hay dos tipos de motivación: extrínseca e intrínseca. Ambas influyen mucho en el diseño de un sistema gamificado. Para obtener unos buenos resultados, se deberán ordenar los elementos del juego en busca de la motivación intrínseca; siempre con un adecuado balance de motivación extrínseca.

Básicamente, querer hacer algo es lo que se denomina motivación intrínseca. Por el contrario, sentir que tenemos que hacer algo implica una motivación extrínseca.

3) Proceso de Enseñanza y Aprendizaje

El proceso de enseñanza y aprendizaje es aquel procedimiento que posibilita la transmisión de conocimientos especiales, a través del cual los sujetos aprenden y asimilan conocimientos. Estos conocimientos, ejercen una amplia gama de habilidades y valores, y dan forma a los cambios intelectuales, emocionales y sociales en los individuos. La enseñanza se considera el resultado de una relación personal entre el maestro y el alumno, en la que los docentes aplican métodos, técnicas y estrategias a los estudiantes para lograr resultados educativos significativos. Por lo que, esta condición de influencia se da entre docente, alumno y alumno-alumno.

En resumidas cuentas, el aprendizaje es realmente un proceso de reconstrucción de los significados que cada sujeto ejecuta de acuerdo a su experiencia en alguna situación dada. Ahora bien, el protagonista debe ser el propio educando, ya que es quién desarrolla acciones con la tecnología, y con la enseñanza.

Según Juan Vaello, “el secreto de enseñar no es tanto transmitir conocimientos sino contagiar ganas, en especial a los que no las tienen. El principal reto de la enseñanza obligatoria pasa por la consecución de un clima favorable en el aula, mediante la creación de situaciones propicias que no se van a dar por sí solas, sino que deben ser creadas por el docente”.

Análisis Pedagógico

La pregunta central que da inicio a la problemática de este ensayo: ¿Qué importancia tiene la gamificación como estrategia pedagógico-didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje?; está íntimamente vinculada a la motivación y más directamente al deseo de aprender y la capacidad de asombro del alumnado.

Es inevitable responder a esta situación problema, sin antes abordar y hacer foco en las características que presenta la sociedad y por tanto la educación en la era actual.

Hablar de la sociedad actual resulta impredecible, incierto, volátil, superfluo, efímero, inconstante, y un sinfín de sinsabores más que hacen de esta; una época muy compleja de sobrellevar. Se vive en medio de una vorágine de cambios y transformaciones que proceden en su mayoría de los medios masivos de comunicación e información, de la ciencia y la técnica, de la inteligencia artificial; donde el consumismo e individualismo exacerbados impregnan cada día nuestro quehacer cotidiano.

Formamos parte de una sociedad netamente globalizada, en el cual las redes sociales, internet, y las tecnologías están en cada rincón de la aldea que conocemos como planeta Tierra. Ya nos es imposible huir de esta realidad, y por si esto fuera poco, a cada día que pasa los cambios surgen en un abrir y cerrar de ojos sin siquiera tener el tiempo de percibirlos, comprenderlos y de adaptarnos a estos.

Esta es la era que se caracteriza por los grandes avances, y a su vez por los extremos vacíos, en dónde los ismos, tales como el consumismo, el narcisismo, capitalismo, individualismo por mencionar sólo algunos; emergen a flor de piel.

Es en esta realidad donde se asienta la escuela del siglo XXI. Y es desde aquí, dónde los educadores debemos desplegar nuestras alas hacia el descubrimiento y la forja del saber ser, saber hacer y saber aprender. Ante esta situación cabe cuestionarnos: ¿cómo se construyen subjetividades en este mundo globalizado?

En la época Moderna, se quería formar sujetos de talla única, esa era la necesidad imperante en la sociedad de las revoluciones industriales; y así de esta manera generar productos en serie para una economía capitalista incipiente.

Por otra parte, la sociedad del siglo XXI, según palabras de José Vergara “debe provocar el aprendizaje relevante de los ciudadanos contemporáneos que han de aprender a vivir en una sociedad compleja, afrontar el cambio permanente y vertiginoso y navegar en la incertidumbre”. (Vergara, p.8, 2020).

Entonces frente a esta situación, la educación ya no debe formar para la productividad, ni llenar a los educandos de conocimientos mecanizados y repetitivos cual si fuesen meras vasijas vacías. No obstante, el currículo característico del siglo pasado que ya está obsoleto y que no se adecua en absoluto a la realidad circundante, aún hoy, sigue estando presente en las escuelas.

Por esto, como educadores del presente siglo se debe preparar a los discentes para desarrollar profesiones, habilidades, técnicas y herramientas que aún no han sido inventadas. La mayoría de las actividades profesionales que los sujetos realizan al finalizar su educación formal en el sistema

Alejandra Araceli Goró Guigou

educativo aún se desconocen. Vivimos en un mundo donde hay más incertidumbres que certezas. Más que enseñar las respuestas correctas, se debe estimular a los alumnos a que se formulen las preguntas necesarias para comprender y dar forma al mundo contemporáneo en que les ha tocado vivir.

Parafraseando nuevamente a Vergara, se puede establecer que “lo verdaderamente significativo en la contemporaneidad, desde los planos social, económico y cultural; no es la homogeneidad ni la uniformidad; sino la singularidad, lo diverso y diferente, lo peculiar, vinculado esto a la capacidad de innovar de descubrir y de crear”.

La localidad donde se establece la escuela en la cual estoy desarrollando mi práctica escolar, es la de Pintadito. Esta se encuentra a 3 km de la ciudad de Artigas, y cuenta con un total aproximado de 3000 habitantes. Las características que describen esta zona son severas y extremas, ya que la mayoría de las familias no poseen trabajos estables, y otras tantas sobreviven de changas.

En este contexto crítico y desesperanzador conviven niños con un alto índice de desnutrición, los cuales tienen acceso al desayuno, almuerzo y merienda gracias al comedor de la escuela a la que asisten.

Haber efectuado mi último año de práctica aquí, hizo que me diera cuenta de las carencias, no sólo nutricionales sino también emocionales que tienen los niños y niñas que asisten a mi clase en primer grado.

Por esta razón, el haber compartido junto a ellos experiencias de aprendizaje, de convivencia, de solidaridad, compañerismo, respeto y escucha fue uno de las grandes y mayores tesoros que puedo guardar en mi corazón de esta clase, que sin lugar a dudas merecen formarse para poder salir de esta triste realidad en la que se encuentran hoy.

En esta compleja y ardua tarea que es la educación, son muchas las variables que dan forma al proceso educativo. Siguiendo a Freire, el mismo aborda la situación educativa y expone que se constituye de los siguientes elementos universales: “educador/a: quien posee la tarea de educar, educandos: quienes poseen la tarea de aprender, espacio pedagógico: sitio de encuentro entre los sujetos; tiempo pedagógico: en el que se produce el saber; contenidos curriculares: son aquellos objetos que pueden conocerse mediante el ejercicio de la curiosidad”.

Sin embargo, dado que no existe una situación educativa que no se ocupe de las metas fuera del aula, es decir, no tiene nada que ver con la cosmovisión, los deseos, los sueños y las utopías del docente. Entonces tenemos que preguntarnos, ¿cuáles son nuestras percepciones sobre los hombres? Según Freire estos “son seres inacabados, incompletos que se hacen y se rehacen viviendo en sociedad”. ¿Entonces cuál es la razón de ser de la educación? Parafraseando a Freire se puede exponer que, “el poder de la educación es histórico, social y político”. Por tanto, lo preponderante de lo mencionado anteriormente es el hecho de que la educación a pesar de ser limitada y de no poder con todo, es fundamental para lograr la transformación de la sociedad.

Trayendo a colación a la pedagoga Teresita Francia, según la cual “La función más importante de la escuela sigue siendo organizar un espacio público para la efectiva construcción de los aprendizajes”; se evidencia que, en este contexto, la educación sigue siendo un espacio privilegiado

Alejandra Araceli Goró Guigou

para lograr emancipación y justicia social. Frente a esto, cabe mencionar que el rol docente debe ir más allá de la transmisión y construcción de los saberes, y de este modo posibilitar el cuidado y sostenimiento de vínculos humanos, que generen una buena convivencia y reconozcan a todos los discentes como sujetos de derecho.

Así es como percibe y entiende Freire “la necesidad de trascender la tarea meramente instructiva y asumir la postura ética de educador que cree con plena convicción en la autonomía total, la libertad y el desarrollo de los educandos, (...) en donde las tareas importantes de los maestros son crear caminos y cuestionar; (...) Por una parte provocar, y por la otra no dejar de decir”.

Ahora bien, a todo lo explicitado anteriormente se le debe indefectiblemente agregar un factor de suma relevancia en el quehacer de todo docente que asuma la responsabilidad de formar subjetividades: “Reflexión, reflexión y más reflexión”.

Por ende, lo fundamental es tener y hacernos un tiempo para reflexionar, replantearnos nuestras formas de enseñar, enfocarnos en un cambio de mentalidad que nos aleje de la mera acumulación de contenidos, y de aquella forma reproductora de enseñar los saberes, que aún se visualiza en la educación actual.

La escuela como establece Francia “es un lugar de encuentros, una tarea especializada”, y nos cabe a nosotros educadores la reflexión constante tanto en la acción como sobre la acción. Llegar a cuestionarnos, por qué hacemos lo que hacemos, para qué hacemos lo que hacemos, o en virtud de qué sueños o metas.

Parfraseando a la mencionada pedagoga “el compromiso del colectivo docente debería implicar un proceso de reflexión y discusión cooperativa acerca del quehacer escolar desde una óptica pedagógica, pero también política y social, y asumir de forma plena los compromisos éticos de dicha labor”.

Aquí es posible visualizar una cuestión preponderante que se desprende del trabajo colaborativo que es la siguiente: ¿Por qué pensar la escuela en colectivo? Y en esta pregunta hay una cantidad de variables que están implicadas de forma implícita, una de ellas es el hecho de que desde nuestro rol docente debemos priorizar y recuperar el análisis, el pensamiento y la reflexión pedagógica acerca de nuestro quehacer cotidiano. Y tener presente lo que establece María del Carmen Álvarez Álvarez, una armonía entre el decir, el hacer y el ser.

Por ende, no es suficiente reflexionar críticamente, si este pensamiento no es llevado a la acción, sino se ejecuta en la práctica pedagógica, es mera trivialidad. Surge en este contexto lo que la autora llama de prácticas burocratizadas, situaciones de banalidad, en las cuales los docentes se limitan a no aplicar nuevas estrategias ante problemáticas o situaciones complejas, optando por no cambiar su pensamiento ni su accionar pedagógico.

Entonces, partiendo de estas cuestiones previas, una pregunta crucial que no debería faltar, ni dejarse atrás es ¿qué implica pensar pedagógicamente? Según Victoria Gordillo Álvarez, “el problema pedagógico se podría resumir en ese intento de integrar la teoría con la práctica, las técnicas con los valores, el hacer y el ser del educador: El problema de la unidad de vida del maestro, condición que parece necesaria para que el proceso educativo sea también un todo integrador”.

Alejandra Araceli Goró Guigou

Aquí lo primero a tener en cuenta es la dimensión que adquiere la pedagogía en la educación, y al pensar en esta resulta fundamental ubicar la misma dentro de una sociedad, como parte de esta, de sus definiciones, sus valores, sus estructuras, y esto a su vez, implica una cohesión recíproca entre teoría y práctica, una coherencia pedagógica centrada en abordar la práctica educativa desde sus fundamentos, sus actividades, relaciones, fines y funciones.

Por lo que, rescatar el pensamiento pedagógico conlleva a pensar cómo, por qué y para qué se enseña, pero al mismo tiempo el cómo, por qué y para qué se aprende. Implica repensar permanentemente nuestras actitudes, prácticas y relaciones para adaptarlas a fines, supuestos y realidades complejas y cambiantes.

En definitiva, si nos formamos como docentes reflexivos como propone Perrenoud en su libro “Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar”; vamos a ser capaces de renunciar a las evidencias y a los problemas definitivamente resueltos, fomentar el pensamiento crítico y reflexivo, como también el aprendizaje colaborativo y además, hacerle frente a esta complejidad, a este entramado de realidades diversas por las que atraviesa el mundo hoy, y lo seguirá haciendo.

“Es en esta complejidad que nadamos como peces en el agua”, según palabras de Perrenoud, es en esta incertidumbre que nos encontramos cuando al llegar a nuestras aulas, percibimos que los alumnos/as están decaídos, sin ganas, desanimados, perdidos en su propio aburrimiento y desgano. Entonces la pregunta que nos viene a la mente es: ¿a qué se debe esta falta de motivación y cómo o qué debo hacer para solucionarlo?

Ante esto Meirieu nos incita a: “ser responsables en nuestra tarea como educadores ya que nos concierne a nosotros provocar en el alumno el deseo de aprender”. A lo que agrega, “no nos podemos contentar con dar de beber a quienes ya tienen sed. También hay que dar sed a quienes no quieren beber”. Por tanto, no es suficiente con enseñar y dar respuesta, hace falta cultivar la curiosidad, la imaginación, el cuestionamiento; o como propone el autor “un acompañamiento a lo largo de la escolaridad para que los educandos, encuentren tiempos de reflexión y concentración; en una época en la que están sobreexcitados”.

Entonces, si nos remitimos a la problemática que nos concierne a lo largo de este ensayo, la gamificación como técnica pedagógica, si bien puede estimular la motivación y resultar productiva, innovadora y actual; por sí sola se desvanece. A lo que me refiero es a que hace falta mucho más de nuestro rol como educadores si queremos paliar y mejorar los aprendizajes.

No obstante, esto no significa que esta estrategia resulte mala, de hecho es una magnífica forma de evaluar a nuestros alumnos y de contribuir en la mejora de los aprendizajes. Por lo que su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje radica en que al ser un estímulo muy llamativo, y creativo; los alumnos logran meterse de lleno en la narrativa del juego y se obtienen logros académicos muy buenos.

Aunque también está la otra cara de la moneda, y es que no todo viniendo de la tecnología puede ser “color de rosa”. Está muy bien, que seamos nosotros los que incentivemos y fomentemos la motivación y el deseo de aprender en nuestros alumnos como nos dice Meirieu; pero si siempre que necesitemos enseñar vamos a tener que “divertir”, o “sobrestimular” a niños que ya están absorbidos por el sistema; ¿no los estaremos sobresaturando aún más y provocando en ellos una

Alejandra Araceli Goró Guigou

desmotivación constante ante los aprendizajes, que recae en un círculo vicioso de inconformidad total?

Evidentemente la respuesta es sí, un sí con todas las letras. Ya que para hacer emerger el deseo de aprender, hace falta, parafraseando a Meirieu, “que las situaciones de aprendizaje que se propongan en el aula sean diversificadas, variadas, estimulantes intelectualmente y activas, es decir que pongan al alumno en la posición de actuar y no sólo de recibir”. Entonces, no podemos darle todo masticado, o querer comprarlos a través de juegos y “golosinas” cada vez que necesitemos enseñar un contenido, porque si no nuestro fin mismo como educadores estará fallando.

Hace falta más que gamificación, tecnología y diversión en la escuela, y esto se consigue según palabras de la autora Catherine L'Ecuyer: “Educando en el asombro”. Lo que implica según esta, “iniciar un viaje desde el interior de la persona hacia el exterior de su entorno, aventura maravillosa en la que los docentes tienen el rol de meros facilitadores. En lugar de inculcar sus conocimientos y teorías, de adoctrinar, deben ser estímulos potentes del motor interior de los niños”.

La misma autora nos revela que ante la pregunta ¿qué podemos hacer para motivar a nuestros alumnos?, “los educadores están llenando las aulas con el último arsenal tecnológico, aumentando el estímulo visual en sus lecciones; reduciendo el volumen de explicaciones a las que sus alumnos deben atender; confiando menos en la lectura y en los trabajos escritos; y, de mala gana, están llegando a la conclusión de que el principal medio para conseguir el interés de los estudiantes es el entretenimiento”.

Sin embargo, la respuesta que deberíamos obtener se encuentra en la capacidad de asombro más arriba mencionada, la cual se interpreta como la motivación interna de los niños, aquella que los va a llevar a descubrir el mundo. Ya que como bien establece la autora, “son las cosas pequeñas que mueven al niño a aprender, a satisfacer su curiosidad, a ser autónomo para entender los mecanismos naturales de los objetos que le rodean, a través de su experiencia con lo cotidiano. (...) Tan solo tenemos que acompañar al niño proporcionándole un entorno favorable para el descubrimiento. Cuando presentamos al niño pequeños estímulos externos de manera que estos suplantando su asombro, anulamos su capacidad de motivarse por sí mismo. Sustituir lo que mueve a la persona es anular su voluntad. Al final, el niño se apalanca y no es capaz de ilusionarse ni asombrarse por nada. Tiene el deseo bloqueado”.

Ese deseo del que tanto hace hincapié Meirieu, debe emerger desde dentro del niño, hacia afuera; ya que el protagonista único de la educación no es la metodología que se emplea, ni los estímulos, ni siquiera el docente. Me remito entonces a lo que decía Montessori: “el niño es el protagonista de su educación”. Y el rol del docente es de facilitador, de intermediario entre el alumno y la realidad.

Al realizar la práctica rural en la escuela de Paso Farías, pude percibir una acentuada diferencia de la realidad educativa de aquí con respecto a la urbana. A pesar de que fue relativamente poco el tiempo que conviví y compartí con los alumnos, estos se mostraron más motivados, activos y participativos tanto al implementar plataformas gamificadas y tecnología como cuando no lo hice.

Esto es una clara muestra de que no siempre se logra cautivar y atrapar a los niños con estímulos llamativos, imágenes deslumbrantes, juegos divertidos, sino que como bien expuso Tomás de Aquino

Alejandra Araceli Goró Guigou

hace más de siete siglos atrás, “el asombro es el deseo para el conocimiento”. “Es un mecanismo innato en él. Pero para que el asombro pueda funcionar bien, el niño debe encontrarse en un entorno que lo respete”. (L’Ecuyer, p.12, 2012).

Y es que, en el campo, con toda la naturaleza a nuestro alrededor, se hace contacto con lo simple, con lo pacífico, ya que hasta el aire que se respira es distinto. Los niños viven diferente, tienen otros ritmos de aprendizaje, son más respetuosos, y se crían en un entorno más amable, más humano, y no tan sobreestimulado por las pantallas de televisores, celulares, computadoras y artefactos tecnológicos.

De más está decir que esto no significa que no tengan acceso a estos, que de hecho sí lo tienen. Pero la diferencia principal es que, al momento de aprender, saben apreciar la simplicidad de las cosas, la esencia del compartir, de ser compañeros, de forjar lazos que van más allá de lo superficial, y del goce efímero que otorgan las tecnologías. Saben valorar las pequeñas y grandes cosas, y en definitiva conviven en un entorno más propicio hacia el descubrimiento de ese mundo interior que viene dado por el poder innato del asombro.

Conclusión

A lo largo de todo este año lectivo, me propuse como meta incursionar más profundamente en el mundo de la tecnología y de todos aquellos recursos y herramientas que suscitaron mi interés. Fue entonces cuando descubrí que en muchas escuelas tanto latinoamericanas como europeas, estaba marcando tendencia una estrategia para motivar al alumnado y generar un mejor clima de aula, la misma se conoce como Gamificación, o Ludificación.

Al principio me sentí un poco reacia a utilizarla en el aula con mis alumnos, pero a medida que fui conociendo más de la misma, mi miedo y rechazo hacia algo desconocido, desaparecieron y me animé a implementarla.

Esta estrategia didáctica me fue atrapando cada vez más y también a mis alumnos. Confieso que en un inicio me costó bastante agarrarle la mano, pero luego me fui metiendo cada vez más de lleno en el terreno de los juegos de escapismo y los break out educativos, hasta el punto de crearlos yo misma.

Y lo que esta experiencia me generó fue una magia ficticia que me fue envolviendo, tanto a mí, como a mi clase en un mundo fantástico, inmerso en esta era tecnológica. Más allá de que desvirtúa la realidad, y de que sí se puedan lograr los propósitos establecidos, lo que hace es que te sumerge directamente en un engaño, un círculo vicioso, una golosina que aunque sabes que es nociva quieres más y más.

Si bien mi hipótesis planteaba que esta técnica mejoraba el proceso de enseñanza y aprendizaje porque estimulaba la motivación en el alumnado, puedo concluir que en realidad no lo hace, sino más bien lo falsifica.

Esta conclusión a la que pude abordar a través de un análisis profundo y crítico, basándome en mis propias experiencias en las escuelas, y habiendo leído y dialogado con varios autores, me hizo que me sacara la venda que tenía en los ojos.

Alejandra Araceli Goró Guigou

Porque la educación no puede valerse de lo efímero y lo superficial, por más estimulante y motivador que esto pueda resultar para el alumno. ¡Que debemos despertar y fomentar la curiosidad y el deseo de aprender en nuestros discentes, de eso no nos quepa dudas! Pero no podemos engañarnos a nosotros mismos, la calidad educativa, no se mide por el número de estímulos que le damos a nuestros alumnos. Lo que estos necesitan es establecer vínculos, estrechar lazos fuertes y estables con el maestro. En esto es en lo que hacen hincapié tanto Tomás de Aquino como Montessori, o L'Ecuyer, y tantos otros referentes pedagógicos más.

La desilusión y el descontento si bien fueron bastantes grandes, me sirvieron de gran ayuda para reflexionar más sobre mis prácticas. Me hicieron revivir experiencias de años anteriores en los que la pandemia y la educación virtual ni siquiera se vislumbraban. Momentos sencillos, emotivos, de grandes satisfacciones y emociones compartidas con docentes de los que aprendí muchísimo, de niños que logré conocer y a los que me acerqué para enseñarles pero a su vez también aprendí con ellos, y un sinnúmero de experiencias maravillosas, únicas e irrepetibles que voy a atesorar para siempre en mi corazón.

En una sociedad tan compleja y cambiante como la de hoy, ya no son suficientes los sobre estímulos provenientes de las TIC, de los medios masivos de comunicación, o la incorporación de metodologías supuestamente novedosas como la gamificación o los break out.

Ahora se trata de construir una nueva educación para poder vivir plena y eficientemente en sociedad. Se trata entonces, de repensar y reinventar la escuela para que nuestros alumnos puedan responder a los grandes retos que afronta nuestra madre Tierra.

Tenemos en nuestras manos, la oportunidad y responsabilidad para mejorar y transformar la educación al mismo tiempo. Una educación en la que no solamente se aprenda más, sino que también sea útil para tener una vida mejor.

Una educación en la que los aprendizajes de nuestros discentes, no sean solamente diversión, y sí más cálidos, más simples, sencillamente más duraderos y asombrosos como así también las relaciones que se cultiven en la escuela.

Bibliografía

- Díaz Quero, V. (2006). Formación docente, práctica pedagógica y saber pedagógico. Laurus. vol. 20. pp. 88-103.
- Francia, M. (2013). Repensando la escuela desde la experiencia: la ética en la base de la gestión. Montevideo. Grupo Magro.
- Freire, P. (2003). El grito manso. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, Argentina, primera edición.
- Freire, P. (2014). El maestro sin recetas. El desafío de enseñar en un mundo cambiante. Editorial digital: diegoan.
- L'Ecuyer, C. (2012). Educar en el asombro. ¿Cómo educar en un mundo frenético e hiperexigente? Barcelona: Plataforma Editorial, primera edición.
- Marin, I. (2018). ¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación. Paidós Educación.

Alejandra Araceli Goró Guigou

- Perrenoud, P. (2001). Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar. Profesionalización y reflexión pedagógica. París: Editorial Graó, primera edición.
- Pozo, I. (2013). ¡La educación está desnuda! Lo que deberíamos aprender de la escuela confinada.
- Rodríguez, F; Santiago, R. (2019). Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Grupo océano.
- Vergara, J. (2020). Aprendo porque quiero. El aprendizaje basado en proyectos, (ABP), paso a paso. Biblioteca Innovación Educativa.

- Álvarez, M. La relación teoría-práctica y el desarrollo profesional docente: obstáculos y retos Educere, vol. 19, núm. 63, mayo-agosto, 2015, pp. 363-371. Recuperado en: [La relación teoría-práctica y el desarrollo profesional docente: obstáculos y retos \(redalyc.org\)](http://redalyc.org)
- Gaitan V., (2013). Gamificación en el aprendizaje divertido. Educativa. Recuperado en <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Meirieu, P. Es responsabilidad del educador provocar el deseo de aprender. 47 Cuadernos de pedagogía N°373. 2007. Recuperado en: <https://campuseducativo.santafe.edu.ar/wp-content/uploads/philippe-meirieu.pdf>