



GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA: ATRAER A LA FILOSOFÍA JUGANDO.

M.A. CLAUDIA YOLIZTLI ZAMORA GONZÁLEZ

I. INTRODUCCIÓN

La educación es una institución social necesaria que contribuye al desarrollo de la sociedad como grupo y a la autorrealización del individuo. En este sentido, trabajar por medio de competencias y metodologías innovadoras como utilizar la gamificación en la enseñanza, puede despertar el interés de muchos de nuestros alumnos que comúnmente se presentan apáticos a las cuestiones intelectuales o a participar en clase y de esta manera abre la puerta a desarrollar pensamiento crítico y reflexivo ante las situaciones actuales, que le servirán de apoyo no solo en su vida profesional si no también personal y buscando que lo visto en el sistema educativo sirva de lanza a la curiosidad y permita así un aprendizaje autónomo de tal manera que no se quede solo con lo aportado por el maestro u otras personas en su medio, si no que sea capaz de ir más allá por interés propio y no solo en sus años de paso por el sistema educativo, si no el resto de su vida.

El juego a proponer es una actividad que ya he aplicado en varios semestres en la materia de Filosofía, y me sorprendió ver la respuesta de entusiasmo de los alumnos, incluso aquellos alumnos que se muestran siempre apáticos a participar. La actividad se me ocurrió al ver un programa de televisión, esta se realiza a manera de asociación, el programa que inspiró esta estrategia de gamificación se llama "Password" y la idea es dar una palabra clave que la otra persona pueda asociar. Más adelante se explicará detalladamente en que consiste la actividad.

II. PROPÓSITO Y OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Esta actividad se puede aplicar a cualquier materia excepto las materias de ciencias exactas. La actividad en sí, le permite al alumno desarrollar habilidades y procesos cognitivos, desarrollar su criterio para comunicarse, y el trabajo colaborativo mediante el respeto.

La finalidad de todos los involucrados en la educación debe ser el de mejorar las condiciones de aprendizaje con el objetivo del desarrollo de actitudes y hábitos que contribuyan a la integridad de la formación profesional y humana.

Considero en lo personal, que las es-

trategias presentadas a manera de juego tienden a ser muy atractivas para los niños y adolescentes. Nosotros como docentes podemos diseñar juegos que fomenten desarrollo intelectual de nuestros alumnos, tomando en cuenta que un primer paso para acercarlos al conocimiento es llamar su atención e interés.

Este juego tiene como objetivo despertar el interés del alumno en la filosofía para que deje a un lado el prejuicio de que es una unidad de aprendizaje inútil o sin relevancia en la vida cotidiana o profesional. Es por ello que mi estrategia está en-

focada en el primer tema que es La Iniciación a la Filosofía, con el afán de que el alumno le halle un gusto a esta unidad de aprendizaje. En la experiencia al aplicar dicha estrategia didáctica en aula los alumnos se muestran entusiasmados, esto por estar presentado a manera de un juego, al desarrollar el interés del alumno, deja a un lado prejuicios para poder analizar en este caso, todas las diferentes teorías filosóficas propuestas históricamente y de esta manera crear su propio criterio.

III. COMPETENCIAS

Competencia(s) Genérica(s) a desarrollar:

4.- Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

Atributos:

- Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
- Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.

5.- Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

Atributos:

- Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.

8.- Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

Atributos:

- Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.

Competencia(s) Disciplinar(es):

1. Analiza y evalúa la importancia de la filosofía en su formación personal y colectiva.
2. Caracteriza las cosmovisiones de su comunidad.

Competencias Docentes:

3.- Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias, y los ubica en contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios.

Justificación: *La percepción de la mayoría de los estudiantes sobre la unidad de aprendizaje de Filosofía, es que es una materia de relleno que no les sirve de nada a la hora de salir al mundo laboral, dado este contexto es necesario diseñar estrategias como la gamificación para que dejen a un lado el prejuicio que tienen e interesarlos en una materia de la cual todos deben de interesarse dado que es un área en particular que genera pensamiento crítico y criterio reflexivo útil no solo en el plano profesional, si no también en personal (ámbito a veces subestimado).*

6.- Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo.

Justificación: *Considero en lo personal, que la estrategia de gamificación que propongo es innovadora, y un muy buen recurso y alternativa para aquellos docentes que en ocasiones no tienen acceso a aulas equipadas. El docente será encargado de crear el ambiente de respeto en dicha actividad dado que como es un juego, los estudiantes tienden a ser competitivos, por lo que se busca que aprendan a dialogar y a su vez acatar las reglas del juego.*

I. CONTENIDOS

Unidad de Aprendizaje: Filosofía.
Etapa 1: Iniciación a la filosofía.

2. ESTRATEGIA DIDÁCTICA O PROYECTO

La estrategia de gamificación propuesta está basada en un juego de televisión llamado "Password" que consiste en acertar una serie de palabras clave en un tiempo determinado a partir de una serie de pistas, consistentes en palabras, que se ofrecen secuencialmente. (Ver Anexo para más información). A raíz de ver este juego en TV, busque adecuarlo a que los alumnos sean los concursantes que deben descubrir las palabras que en este caso serán conceptos, hechos o personajes de la filosofía. Y usualmente para complementar el juego y que sirviera aún más para fines de desarrollar ideas y conocimiento les pido que posterior a acertar el concepto/hecho/personaje de la tarjeta el equipo hagan aportaciones sobre información adicional que conocen respecto al concepto/hecho/personaje.

La actividad para efectos del salón de clase y de la manera en que la he aplicado es la siguiente:

- De los conceptos ya vistos en clase, se lleva al grupo tarjetas en las que esta escrito un concepto, personaje o cualquier palabra relacionada con lo aprendido que se pueda asociar.

- De manera siguiente se forman equipos en salón de clases y se les diferencia con un nombre o número. Cada uno de los equipos elige un integrante a pasar al frente para la primera ronda.

- La persona que pasa al frente observa la palabra en la tarjeta que le tocó, y tiene que lograr que sus compañeros acierten esa palabra. ¿Cómo? diciéndole a su equipo una palabra diferente a la puesta en la tarjeta pero que este asociada a ella. El equipo dice una palabra que relaciona con la que ya dijo su compañe-

ra y ella vuelve a decir otra palabra que se relacione, de tal manera que quede más claro y no se divague con otros conceptos. En resumen, la persona que pasa al frente debe decir 3 palabras que se relacionen con la palabra en la tarjeta, para que sus compañeros del equipo la asocien. A la tercera palabra, la siguiente es de los integrantes del equipo con la respuesta correcta –la que se encuentra en la tarjeta–.

De esta manera el alumno que pasa al frente debe conocer el concepto/personaje/proceso para poder guiar a sus compañeros y ellos deben conocerlo también para poder acertar.

- Mientras ellos tratan de asociar y pensar, los demás equipos están pendiente y si el equipo al que le to-

caba descubrir la palabra, no la sabe o no la logra asociar, los demás equipos tienen la oportunidad de decir la palabra y ganar el punto para su equipo.

- Las reglas de la actividad marcan que no se pueden decir 2 palabras o más, entiéndase así que solo se puede decir palabras por separado. Quien pasa al frente debe ingeniárselas para con una sola palabra lograr que sus compañeros asocien el concepto/personaje/proceso. No se puede decir tampoco palabras que contengan la raíz de la palabra a descubrir. Son solo 3 palabras clave que se les puede decir al equipo para que logren descubrir y asociar la palabra con el concepto/personaje/proceso que se encuentra en la tarjeta.

• Al final se contabiliza quien acertó a un mayor número de palabras y ese equipo es el que gana la actividad realizada.

La estrategia de gamificación propuesta implica que el alumno identifique las palabras clave e infiera los conceptos, de esta manera desarrolla el aspecto intelectual y se ve motivado por ser un juego en la que todo el grupo está integrado.

La realización de esta actividad en clase propicia la interacción entre todos los alumnos y el interés por el aprendizaje, que la falta de éste, es uno de los problemas primordiales al que se enfrentamos los docentes de manera cotidiana.

En lo particular este juego me ilusiona mucho como docente no solo por el reflejo de los resultados en exámenes, sino también porque note a mis alumnos alegres a participar en

él, en repetidas ocasiones las primeras veces que aplique la estrategia tuve que hacer hincapié en el orden dado que por querer demostrar que sabían los conceptos buscaban levantar la mano y ganarle los aciertos a los demás equipos haciendo algo de bullicio, obviamente esto es natural más tratándose de adolescentes. Considero que lograr entusiasmo en el plano académico en nuestros estudiantes debe ser una de nuestras tareas primordiales, demostrarles que los aspectos intelectuales pueden ser también apasionantes. Buscar estrategias de gamificación que nos brinden un interés genuino de los alumnos por el aprendizaje, dado que están en una edad en la que no le dan importancia al aspecto intelectual y muchas veces no ven las repercusiones que este tiene a futuro en sus vidas. Es el deber de los do-

centes concientizarlos y buscar actividades que propicien ese desarrollo intelectual. El reto es grande porque va inmerso el bagaje cultural de cada uno, donde intervienen la familia, el ambiente en el que se desenvuelven, el país, entre otros y aunque muchas veces los esfuerzos parecen ser mucho y con pocos resultados en el plano educativo, no podemos permitirnos ser pesimistas y sentarnos a ver que agente externo hace cambiar las cosas, todos y cada uno de los involucrados en las instituciones educativas tienen que poner su grano de arena, sobre todo el docente tiene que estar consciente de la responsabilidad tan grande que lleva en sus manos, dado que es él directamente, quien interactúa con los estudiantes y quien del sector educativo más puede influir en el estudiante.

3. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Considero dicha propuesta como actividad didáctica se centra en la necesidad de crear estrategias que permitan captar el interés de todos los alumnos, esto es crear estrategias centradas en el educando, como lo plantea la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Sociedad y la Cultura (UNESCO) que clasifica las estrategias de aprendizaje y considera que las centradas en el educando son de suma relevancia dado que “toma en cuenta las motivaciones de los alumnos, sus necesidades e intereses”.

Es necesario no olvidar que tratamos con adolescentes quienes comúnmente presentan intereses propios de su edad y que es necesario nosotros como docentes estar conscientes de que nos toca atraerlos al plano intelectual y que no podemos hacerlo solo con el sermón o con una clase magistral sobre el tema, tenemos que buscar técnicas, recursos y actividades para lograr nuestro propósito.

Comúnmente los docentes que impartimos materias como en mi caso, Filosofía, nos encontramos ante alumnos apáticos para adquirir conocimientos y para utilizar su criterio crítico y de reflexión dado que consideran a este tipo de unidad de aprendizaje como una materia de “relleno”. Esta problemática muchas veces viene desde el ámbito cultural, donde el mismo entorno no motiva a la población en general a desarrollar la cuestión intelectual y

esto afecta enormemente en el aula ya que es difícil despertar el interés del alumno en este ámbito cuando en casa o en su entorno no se le concientiza. Vivimos en un país que hasta el momento no presenta oportunidades laborales para todos y ante esto nuestros alumnos necesitan tener herramientas para poder afrontar las situaciones a las que tal vez se van a tener que enfrentar y para poder salir adelante requieren de una preparación profesional adecuada que les dará por ende el criterio necesario para manejar su vida en lo profesional y personal. Ante la falta de interés por el aspecto intelectual, los alumnos ad-

quieran un aprendizaje superficial que no aporta significancia a su vida en el futuro. Sin embargo, este tipo de asignaturas como Filosofía (usualmente subestimadas) tienden a desarrollar el análisis crítico y la gamificación permite que los conocimientos tengan mayor perdurabilidad en su mente, proveyendo así un aprendizaje significativo. La Profr. Maricarmen Grisolia en la Universidad de los Andes en Venezuela define: "Los Recursos Didácticos son todos aquellos medios empleados por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar el proceso educativo que dirige u orienta. Los Recursos Didácticos

abarcan una amplísima variedad de técnicas, estrategias, instrumentos, materiales, etc., que van desde la pizarra y el marcador hasta los videos y el uso de Internet."

La estrategia de gamificación propuesta puede aplicarse a todas las materias con desarrollo teórico, aunque en este caso está orientada a una en particular (Filosofía) y en un tema (La Iniciación a la filosofía). La estrategia didáctica por proponer se encuentra delimitada por los conceptos y conocimientos vistos por los alumnos en clase.

4. RESULTADOS

En lo particular este juego me ilusiona mucho como docente no solo por el reflejo de los resultados en exámenes, sino también porque note a mis alumnos alegres a participar en él, en repetidas ocasiones las primeras veces que aplique la estrategia tuve que hacer hincapié en el orden dado que por querer demostrar que sabían los conceptos buscaban levantar la mano y ganarle los aciertos a los demás equipos haciendo algo de bullicio, obviamente esto es natural más tratándose de adolescentes, lo cual también creo que es importante salir del paradigma de querer tener el aula clase en silencio, con un orden que es ideal pero no realista, ese bullicio o ruido generado también implica júbilo (como el ruido que se genera en otros contextos cuando en general estamos alegres) e insisto que lograr esto en el aula clase es de valorarse. Como docente busqué que se restaurara cierto orden, pero considero que es necesario no caer en extremos y buscar el equilibrio y no cercenar del todo el ambiente entusiasta.

Tengo algunos años aplicando esta estrategia de gamificación y en varias ocasiones los alumnos se me han acercado a decirme que les agrado, y un alumno en particular me menciona que al estar en el examen recordó unos aspectos por este juego.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS

- “Password”, programa en televisión abierta, por TVAzteca Canal 7.
- Emiro Silva, Edgar (2005) Estrategias constructivistas en el aprendizaje significativo: su relación con la creatividad. Revista Venezolana de Ciencias Sociales.
- Delors, Jacques, Informe de la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI (Compendio).
- Competencias genéricas que expresan el perfil del egresado de la educación media superior, Subsecretaría de Educación Media Superior.

6. ANEXOS

Programa Password:

<http://www.youtube.com/watch?v=DmCoX2i0ge8&feature=related>

Ejemplificación de la estrategia:

Ficha entregada por el docente y entregada al alumno que pasa al frente.

“El mito de la caverna“

1. El alumno busca darle conceptos aproximado y relacionados a su equipo, ejemplo:

- 1.1. Platón (autor de “El mito de la caverna”).
- 1.2. Sombras (término al que Platón hace alusión para referirse a la vida usual, alejada del aspecto intelectual).
- 1.3. República (Obra en donde se encuentra “El mito de la caverna”).

2. Y por consiguiente si el equipo conoce y asocia estas 3 palabras dadas por su compañero(a) llegara a la respuesta correcta que es: El mito de la caverna.

M.A. Claudia Yoliztli Zamora González

zamora_clau86@hotmail.com



Mi nombre es Claudia Zamora, tengo actualmente 38 años, originaria de Monterrey, Nuevo León, egresada de la Universidad Regiomontana de la Licenciatura de Economía, y con una Maestría en Administración con especialidad en Negocios Internacionales por la misma universidad. Con certificación de Inglés Intermedio como segunda Lengua en la Universidad Sprott-Shaw International Language College en Vancouver, British Columbia, Canadá.

Trabaje en la consultoría internacional “Deloitte”, en el área de Precios de Transferencia por año y medio. Posteriormente en el año dos mil once ingresé a la Preparatoria Número 16 de la Universidad Autónoma de Nuevo León donde laboro hasta la fecha y donde me he desempeñado como docente en las áreas de Ciencias Sociales y Humanidades, específicamente de las unidades de aprendizaje de Filosofía, Problemas Éticos del Mundo Actual, Ciencias Sociales y Lógica. He sido coordinadora del área de Humanidades del año dos mil trece a dos mil veintitrés.

He fungido como tutora en el aula desde el año dos mil doce a la fecha, habiendo participado en el Diplomado de Formación de Tutores ese mismo año. Certificada en Competencias Docentes para la Educación Media Superior (ECODEMS) por el Centro Nacional de Evaluación para la Educación Superior A.C. (CONEVAL) en el año 2016.

He participado como asesora en concursos de la Universidad, cursado diversos cursos, talleres y capacitaciones en las áreas académicas que imparto, incluidas capacitaciones de calidad como ISO 21001:2018, diplomado del Programa Cultivando Valores Universales de Villa Aprendizaje, diplomado Pre-textos U Harvard, Taller de reforma Constitucional y técnicas pedagógicas para la enseñanza de los Derechos Humanos, participación de dos años consecutivos en el seminario “Ni más, ni menos: Iguales” impartidos por las doctoras Amelia Valcárcel y Alicia Miyares; y asistente en el Ciclo de conferencias Magistrales: Reformas Institucionales y Crecimiento Económico en México impartido por el Premio nobel en Economía Dr. Douglass C. North, entre otros más.