

GAMIFICACIÓN EN LA CLASE*

Elaine da Silva Moura¹/Universidade Estadual do Piauí, Universidade Federal do Piauí)

RESUMEN: Considerada la necesidad de buscar nuevas metodologías que den prioridad a las diferentes formas de didáctica en la enseñanza, he percibido que no hay mucha utilización de los juegos educativos. Por eso he buscado comprender su historia dentro de la educación, también cuál es la importancia del uso de los juegos para el enseño, así como la contribución de estos medios para el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes. Así, a través de la observación y pesquisa bibliográfica, fue hecho el análisis de los juegos como una herramienta para el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes. He creído que de esta manera fuera posible discutir y construir subjetividades diferentes de los que históricamente nos ha enseñado la docencia tradicional. El uso de los juegos educativos mostró el valor de la utilización de estos recursos en la clase.

PALABRAS CLAVE: Gamificación. Juego Educativo. Enseño-aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

A medida que las tecnologías se modifican también se amplían cada vez más el desafío en la enseñanza en el contexto educativo actual en el que implica necesariamente el desarrollo de actividades que combinan el estudio con otro tipo de metodología. El uso del juego en el enseño con la aprendizaje en el aula y fuera de ella ayuda a difundir el contenido y que he creído que esto sea de gran importancia y contribución para aquellos que eligieron la docencia como profesión. Así como para la formación del estudiante en la Sociedad de la Información y del Conocimiento mediado por las tecnologías. Cabe decir que estos juegos traerán contribuciones significativas a los profesores, así como a todos los alumnos.

Por lo tanto, tiene que haber, en el proceso, que envuelve nuevas formas de enseñanza y el desarrollo de un plan de estudios coherente con la sociedad tecnológica, que debe caracterizarse por la integración, la complejidad y la familiaridad con la diversidad cultural y formas de representación del conocimiento.

En la búsqueda de estrategias para enseñar y al mismo tiempo contribuir con la formación de personas críticas, el uso de tecnologías audiovisuales, es señalado por varios estudiosos y profesores como estrategia de empoderamiento de la integración constitutiva del conocimiento y la construcción de nuevos conocimientos.

A partir de este contexto, se hace falta descubrir los beneficios y la importancia del uso de los juegos en la educación.

Este estudio será como una luz en el camino de los profesores, induciendo a los mismos a repensar sus prácticas de enseñanza y las metodologías utilizadas consistentemente en sus clases, y a ver que el surgimiento de las tecnologías va más allá de la creación de un nuevo código de lenguaje, pero un medio de facilitar cada vez más la producción de conocimiento.

* XI EVIDOSOL e VIII CILTEC-online - junho/2014 - <http://evidosol.textolivre.org>

1 Graduada em Letras Espanhol pela UESPI e Sistemas de Informação pela UFPI. Currículo Lattes: <<http://lattes.cnpq.br/1174726078866294>>.

JUEGOS EN EL ENSEÑO APRENDIZAJE

El uso de los juegos en la educación formal se sucede desde la Antigüedad Clásica y defendida por los filósofos y educadores Aristóteles y Platón (Kischimoto, 1993). Ferrari (2003, p. 7) afirma que

Platón fuera lo principal de ellos y la forma, con Aristóteles, las bases del pensamiento occidental. La educación, segundo la concepción platónica, debería testar las aptitud del alumno (...) formuló modelos para el enseño por que consideraba ignorante la sociedad griega de su tempo. Por su lado, Aristóteles, que fuera discípulo de Platón, planeó un sistema de enseño bien más prójimo de que se practicaba realmente en la Grecia, equilibrado entre las actividades físicas y intelectuales y accesible al gran número de personas.²

En la Edad Media los juegos si paralizó como el todo y retomó solamente en la Edad Moderna, en la época del Renacimiento hasta ahora.

Los juegos en situaciones de enseño aprendizaje desinhibe y favorece la participación creativa del alumno una vez que le presenta un contexto real.

También tiene otras propiedades como aumentar la atención y la retención, así como promover sus habilidades cognitivas complejas contribuyendo para la construcción del conocimiento y significaciones lingüísticas.

El verdadero objetivo del software educativo es “propiciar las condiciones para que el alumno aprenda a buscar informaciones y supe úsalas al envés de recébelas y memorízalas, olvidándolas rápidamente”. (BRITO. 2006, p. 75)³

Hoy, he visto que no hay muchos recursos para ejercitarse el aprendizaje, incluso para los alumnos sordos o con alguna otra necesidad.

Según la pesquisa divulgada por Ibope Media (2012), 45,2 millones de personas, el equivalente a 23% de la población brasileña, son jugadoras asiduas o eventuales de juegos electrónicos, gastando 10,7 horas semanales, el doblo del uso de la televisión, haciendo el país ocupar el 4º lugar no ranking mundial de los mayores consumidores de juegos.

Y como el alumnado hoy es de la generación Y y Z – que nacieran en el mundo digital, le gusta de comunicarse, trabajar, consumir y estudiar con procesos que envuelvan juegos.

Por lo tanto, es facto que motivar los alumnos para el enseno aprendizaje hace falta incluir los juegos, algo que es de convivio de los alumnos, a la clase.

2 Platón foi o principal deles e a forma, com Aristóteles, as bases do pensamento ocidental. A educação, segundo a concepção platônica, deveria testar as aptidões do aluno (...) formulou modelos para o ensino por que considerava ignorante a sociedade grega de seu tempo. Por seu lado, Aristóteles, que foi discípulo de Platão, planejou um sistema de ensino bem mais próximo do que se praticava realmente na Grécia de então, equilibrado entre as atividades físicas e intelectuais e acessível a grande número de pessoas.

3 Propiciar condições para que o aluno aprenda a buscar informações e saiba usá-las ao invés de recebê-las e memorizá-las, esquecendo-as rapidamente.

EL IMPACTO CONTRIBUCIÓN DEL JUEGO PARA LOS EDUCANDOS

Del punto de la visión neurológica el cerebro aprende a través de varios procesos químicos y eléctricos, como he expuesto por inúmeras informaciones las neuronas solo retienen las que he creído que son relevantes.

Selbach (2010) dijo que “estos filtros son conocidos por la sigla RAD, o sea, sistema radicular, amígdala y la intervención de la dopamina”.

Ella explica que para pasar por la R, hay que algo nuevo, interesante. La segunda tamiz es la A, que también es conocido como emotivo, afectivo, o sea tiene que ser algo que atiza, instiga. Si es aprobado por las otras dos es ahora de la dopamina, del placer, y es así asimilada.

El juego así esto, es nuevo, interesante, hay voluntad de jugar de nuevo, y si esto sucede, hay placer, y la suma de esto todo, es el conocimiento.

Por esto la sabiduría se organiza en las situaciones de instrucción con el fin de crear condiciones favorables para la comprensión de la complejidad del mundo, el contexto, el grupo de seres humanos y de su propia identidad y la mejor manera de enseñar es, en efecto, la que ofrece a los estudiantes la oportunidad de desarrollar la capacidad de leer e interpretar el mundo y de la sabiduría, de manera efectiva, para aprender de modo importante y significativo.

Sobre este tema nos dice Piaget:

[...] el principal objetivo de la educación es hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas, y no simplemente repetir lo que las generaciones ya hicieron – hombres que sean creativos, innovadores y descubridores. Lo segundo objetivo de la educación es formar mentes que puedan ser críticas, puedan verificar, y no aceptar todo que le es ofrecido. [...] Precisamos, por lo tanto, de alumnos que sean activos, que aprenden desde muy temprano a descubrir solo, en parte a través de su propia actividades espontánea y en parte a través de materiales organizados para ellos: que aprendan desde temprano a decir lo que es simplemente la primera idea que les surgió en la mente (PIAGET & INHELDER. 1974, p. 5)⁴

Estas situaciones creadas para proporcionar a los estudiantes un aprendizaje significativo y la participación activa, los llevaran a una investigación y a una problematización de proyectos productivos y de desarrollo, para resolver problemas.

Por lo tanto, para la utilización del juegos con fines educativos en la escuela en general, debe incorporar en su plan de estudios el uso del material didáctico, con las características del su uso multisemiótico, y contenidos apropiados que se destinan a estimular la concepción, la ampliación de la visión y la investigación de los estudiantes sobre las actividades en el aula (BRASIL, 2006, p.29).

4 [...] o principal objetivo da educação é homens que sejam capazes de fazer coisas novas, e não simplesmente repetir o que as gerações já fizeram – homens que sejam criativos, inovadores e descobridores. O segundo objetivo da educação é formar mentes que possam ser críticas, possam verificar, e não aceitar tudo que lhe é oferecido. [...] Precisamos, portanto, de alunos que sejam ativos, que aprendem desde cedo a descobrir sozinhos, em parte através de sua própria atividade espontânea e em parte através de materiais organizados para eles: que aprendam desde cedo a dizer o que é simplesmente a primeira ideia que lhes surgiu na mente (PIAGET & INHELDER. 1974, p. 5)

CONSIDERACIONES FINALES

En este estudio fue posible saber sobre la evolución histórica del uso de los juegos en la educación. También pódese ver que los juegos en el ensino aprendizaje no solo aumenta la atención y la retención del alumno, como promueve sus habilidades cognitivas complejas.

He averiguado que el impacto y la contribución del juego para el ensino aprendizaje de lo punto de vista neurológico puede ofrecer a los estudiantes la oportunidad de desarrollar la capacidad de leer e interpretar el mundo y de la sabiduría, de manera efectiva, para aprender de modo importante y significativo.

Por fin, al recopilar las informaciones sobre el uso del juego educacional para el ensino constase que su utilización es imprescindible en el cotidiano del aula para la adquisición del conocimiento. Pero es necesario que la escuela y sus miembros sean preparados para trabajar con las nuevas metodologías, por integrar lo cotidiano del alumno como el todo a la escuela.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Linguagens, códigos e suas tecnologias / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: **Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006. 239 p. (Orientações curriculares para o ensino médio; volume 1)**, p. 29.

BRITO, Glauca da Silva e outros. **Informática na Educação**. Curitiba: FACINTER, 2006.

FERRARI, Márcio. **Grandes Pensadores**. Nova Escola. Editora Abril, 2003.

KISCHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais Infantil: O jogo, A Criança e a Educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

IBOPE MEDIA. **Jogar em Português**. Revista Língua Portuguesa. Ano 8. Nº 95, Setembro de 2013.

PIAGET, J. & INHAELDER, B. **A psicologia da criança**. São Paulo: Difel, 1974.

SELBACH, Simone. **Língua Estrangeira e Didática**. Petrópolis: Vozes, 2010.