

En busca de nuevas metodologías y herramientas aplicables a la educación. Repensando nuestro rol docente en las aulas

In search of new methodologies and tools applicable to education. Rethinking our teaching role in the classroom

Nicolás Carpena

Instituto Universitario Nacional del Arte. Argentina.
n.carpena@iuna.edu.ar

Mariano Cataldi

Instituto Universitario Nacional del Arte. Argentina.
m.cataldi@iuna.edu.ar

Gonzalo Muñiz

Instituto Universitario Nacional del Arte. Argentina.
g.muniz@iuna.edu.ar

ABSTRACT

The purpose of this work is to define and evaluate a method for the application of Gamification in education, particularly in the Multimedia Arts course, level 1. This allowed us to think about the value of play in the learning experience.

KEYWORDS: Docencia; Metodologías; Juego; Videojuegos, Gamificación.

¿A quiénes enseñamos?

Desde nuestro rol como docentes de la carrera de Artes Multimediales en el Instituto Universitario Nacional del Arte (IUNA) en Buenos Aires, Argentina, y a partir del contacto diario con las nuevas generaciones de estudiantes que llegan en busca de conocimientos y formación académica, nos proponemos indagar en las nuevas metodologías educativas aplicables a nuestra labor y cómo llevarlas a la práctica.

Nuestra propuesta nace de la interacción con nuestros estudiantes, en este caso, del curso de Artes Multimediales I – a cargo de Lic. Martín Groisman. ¿Cómo se accede a la información? ¿Cómo se plantea en la actualidad la relación entre conocimiento e información? ¿Cómo esta dinámica ha ido cambiando en relación a la época en la cual nosotros, los docentes, éramos estudiantes?

Las diferencias son sustanciales. En un pasado no tan lejano para realizar un trabajo práctico o una investigación debíamos concurrir a una biblioteca para poder acceder a los libros que estuvieran disponibles en nuestro idioma o, con menor suerte, a algunas

publicaciones en inglés, y en ocasiones éramos afortunados si encontrábamos un texto agotado, cualquiera sea su proveniencia. Por otro lado, el factor monetario era un tema no menor en el caso de querer comprar alguna publicación. Hoy en día, en los albores del siglo XXI, y con la presencia casi ubicua de internet y el consiguiente avance de la cultura digital en forma masiva, los nativos digitales disponen de nuevas vías de acceso a los contenidos tanto en la modalidad, que ha cambiado del ámbito público al privado -en ciertos casos-, como en la disponibilidad inmediata de la información: las notebooks, ebooks, tabletas y dispositivos móviles hacen que esta información esté disponible todo el tiempo, en cualquier lugar del globo y a un coste mucho menor e incluso sin costo alguno.

El valor del juego en el aprendizaje

Desde que nacemos advenimos con el lenguaje y durante los primeros años de nuestra vida, comenzaremos a articularlo de una manera particular que condicionará nuestra subjetividad. El primer modo eficaz de asir la realidad es a través del juego. Jugando aprendemos a comer, a caminar, a hablar, a expresarnos artísticamente, a generar lazos sociales, a reconocer

y asimilar nuestro entorno. Al ir creciendo el juego deviene en un sistema de premios y castigos, como por ejemplo: “si comés toda la sopa hay helado”; “si no ordenás tu cuarto no podrás ver dibujos animados”; “le pegaste a tu hermano, te vas al rincón a mirar la pared hasta que le pidas perdón”. ¿Quién no recuerda el avioncito que venía volando a darnos de comer, el patito de hule que nos invitaba a entrar en la bañadera o las obras de arte que hacíamos para regalarle a nuestra familia en las cuales no importaban las escalas, los colores o la perfección de los dibujos? Como sostiene Nachmanovitch: “...*Todos los actos creativos son formas de juego, el lugar de comienzo de la creatividad en el ciclo de crecimiento y una de las funciones primarias de la vida. Sin el juego el aprendizaje y la evolución son imposibles*”.

Con la educación primaria es donde se produce un quiebre abrupto: desde el primer momento se nos informa que ya somos mayores y que los juegos son cosas de niños, ahora empieza el aprendizaje “serio”. Los juegos quedan relegados a cortos lapsos de tiempo determinado a los que llamamos *recreo*. Nos inundan de información, cálculos matemáticos, fechas de acontecimientos históricos, y reglas ortográficas. Al cabo de un tiempo seremos evaluados por nuestros maestros sometiendo nuestro conocimiento a la vara de la calificación. Cuánto más interesante hubiese sido, por ejemplo, aprender los sucesos históricos jugando a un juego de mesa. Entonces, ¿por qué no volver al juego como medio de enseñanza?

Gamificación: Comportamientos y cambios de paradigmas

Hemos notado a lo largo de nuestra experiencia docente que en muchas ocasiones los estudiantes tienen complicaciones al tratar de relacionar los contenidos teóricos y las experiencias prácticas, como si fuesen dos estancos separados, tendiendo mayormente a memorizar que a analizar e incorporar los conceptos que la bibliografía de la cátedra les propone. Quizás esta sea una de las consecuencias más claras que surgen, producto de no haber generado hábitos de lectura crítica en las etapas anteriores de su educación. Paradójicamente más de un padre dirá: “*es que prefieren los videojuegos a que un libro!*” Pero, ¿Cuántos niños obtienen malas calificaciones en la escuela por falta de interés, sin embargo son capaces de recordar datos, superar objetivos complejos y mantener la concentración por horas jugando a aquel juego que tanto les cautiva? ¿Habrán *algo* en ese espacio que se crea alrededor del juego que lo cautiva que pueda ser utilizado en beneficio de la enseñanza? ¿Cómo podemos con ejemplos concretos y simples lograr que nuestros estudiantes incorporen los conceptos extraídos del análisis de la bibliografía para así aplicarlos en la proyección de sus obras? ¿Qué metodologías podríamos emplear que sean lo suficientemente claras, didácticas

y pedagógicas para lograr este objetivo?

Recurrimos a una disciplina que va tomando cada vez mayor protagonismo en el mundo: la Gamificación (*del inglés Gamification*), encargada de llevar las mecánicas y dinámicas de juego a contextos ajenos a los mismos. Esta disciplina es cada vez más utilizada tanto en empresas que buscan modificar los comportamientos de sus empleados en relación a los métodos que aplican para alcanzar sus objetivos como así también por distintas instituciones educativas y/o docentes que indagan en metodologías de aprendizaje alternativas.

Preliminares

Plantemos un primer “Proyecto de Gamificación”. El mayor desafío era llevar esta propuesta al salón de clases sin que parezca una clase para divertirse o pasar el rato ni caer en la banalidad o en la demagogia hacia los estudiantes.

La clase anterior a la experiencia, les sugerimos a los estudiantes que para el próximo encuentro lean los siguientes textos extraídos de la bibliografía obligatoria de la materia: “El imaginario numérico, simulación y síntesis” de Arlindo Machado, “Negociando el sentido. La imaginación dialógica en el arte electrónico” de Eduardo Kac y “Los Armónicos de la interacción” de David Rokeby. Al ser la asignatura teórico/práctica, las clases se dividen habitualmente en dos partes, en la primera un integrante de la cátedra hace una presentación sobre algún texto en particular, mientras que en la segunda parte se procede a la corrección del trabajo práctico que se esté desarrollando. Sin embargo en este caso decidimos romper con esa rutina y pedirles a los estudiantes que acudan a la próxima clase solamente con los recientemente citados tres textos leídos e informándoles que no habría corrección de trabajos prácticos ya que dedicaríamos la clase entera sólo al aspecto teórico.

El día G: implementación y desarrollo

Llegada la jornada en que habríamos de llevar a cabo la Gamificación optamos por tomar ciertas medidas: antes del ingreso del estudiantado, acondicionamos el salón conectando la consola Wii al proyector y a los parlantes, dejando un área de juego en la que los participantes (entre dos y/o cuatro personas) puedan interactuar cómodamente.

Ya acondicionada el aula hicimos pasar a los estudiantes, tomaron asiento y encendimos la Wii para el asombro de la mayoría. Les propusimos que pasen y jueguen entre ellos, en grupos de dos o cuatro participantes, eligiendo entre una variedad de seis juegos: bolos, tiro al blanco, duelo con espada, torneo de triples, tenis de mesa y carreras de motos de agua. Si bien la premisa era que todos jueguen al menos una vez, nadie estaba obligado

a participar si no era su deseo. Al principio muchos se notaron tímidos y retraídos, hasta que un grupo tomó la posta y empezaron a jugar. Con el correr de las partidas se fueron soltando, la participación creció y se gestó un clima de diversión y distensión dentro del aula. La experiencia de juego duró casi dos horas, todos participaron de un modo u otra, ya sea interactuando con el sistema o interactuando con sus propios compañeros, jugándose bromas, tomando partido por alguno de los participantes, etc.



Fig. 1. Imagen de los estudiantes durante la experiencia de Gamificación.

Una vez concluida la etapa de juego pasamos a la segunda fase de nuestra planificación. Preparamos un pequeño examen con tres preguntas, una por cada autor, las cuales relacionaban de forma directa un concepto extraído de cada texto en la relación a la experiencia vivida momentos antes. Les pedimos que las contestaran con sus propias palabras, asegurándoles que no había un tiempo determinado para hacerlo y que nadie sería desaprobado por no contestar o por hacerlo mal. Como sucede en la mecánica de muchos videojuegos actuales, aquí nadie muere! Al cabo de unos cuarenta y cinco minutos todos fueron entregando los escritos dimos una breve exposición acompañada de varias diapositivas que exponían cada concepto tratado en particular. Una vez terminada esta pequeña explicación se abrió un debate con los estudiantes para profundizar y reflexionar sobre todo lo sucedido, tocando los siguientes puntos: cómo les resultó la experiencia y cuánto más claros han quedado los conceptos a los que nos referimos. Espontáneamente se dio un ida y vuelta donde entre ellos mismos interactuaban consultándose y dándose respuestas, generándose así esa masa crítica de debate que tanto buscamos para el aula.

Restaba la lectura de los escritos para confirmar si la experiencia propuesta había sido satisfactoria o no, teniendo en cuenta los objetivos que nos planteamos al comienzo. Al leer los escritos, notamos que la mayoría de los estudiantes habían logrado comunicar con sus propias palabras cómo entendían que era la relación entre los conceptos extraídos de los textos y lo acontecido en clase, sin repetir mnémicamente lo que

dicen los textos, demostrando que habían podido captar la esencia de lo propuesto por la cátedra.

Sometiendo el proceso de Gamificación a examen

Finalmente, el examen parcial, previsto en la grilla curricular, expresaría en resultados tangibles la experiencia de Gamificación. Al corregir los exámenes nos encontramos con que los mismos contaban con un alto nivel de claridad a la hora de explicar los conceptos, y que lejos de ser interminables repeticiones de lo que dicen los autores, eran nociones propias volcadas a partir del análisis de los textos.

Haciendo una comparación con los resultados de años anteriores -donde casi la mitad del curso suele reprobado en la primera instancia-, destacamos que en este examen parcial más del 85% aprobó de forma satisfactoria, registrando en su mayoría notas de alto nivel, mientras que el 15% restante lo logró en la instancia recuperadora del mismo, alcanzando así el 100% de la cursada aprobada.

Conclusión

A modo de conclusión, solo resta repetir lo enriquecedora y gratificante que resultó esta experiencia para la cátedra y el antecedente que constituyó para que en los cursos venideros pongamos en práctica muchas más metodologías como esta, agradeciendo también el apoyo y la confianza del titular de cátedra Lic. Martín Groisman y la participación de nuestros estudiantes.

Bibliografía

- LUPTON, E. y MILLER J.A. 1993. *El ABC de la Bauhaus y la teoría del diseño*. México: GG México.
- MUNARI, Bruno. 1983. *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- MACHADO, Arlindo. 2005. *Estética, ciencia y tecnología: Creaciones electrónicas y numéricas*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- NACHMANOVITCH, Stephen. 2007. *Free Play, la improvisación en la vida y en el arte*. Buenos Aires: Paidós.
- Redondo, J. M.: *¿Cómo plantear un proceso de Gamificación*
<http://www.ideonomia.com/blog/como-plantear-un-proyecto-de-gamification-1/>
<http://www.ideonomia.com/blog/como-plantear-un-proyecto-de-gamification-2/>
<http://www.ideonomia.com/blog/como-plantear-un-proyecto-de-gamification-3/>
- KAC, E. 1992. *Aspects Of The Aesthetics Of Telecommunications*.
<http://www.ekac.org/telecom.paper.siggrap.html>
- ROKEBY, D. 1990. *The Harmonics of Interaction*.
<http://www.davidrokeby.com/harm.html>