

**Título:** Introducir la gamificación en la enseñanza musical universitaria. Primeros pasos

**Autores:** Casanova López, Óscar; Serrano Pastor, Rosa María

El aprendizaje basado en juegos, ludificación o gamificación, implica utilizar el funcionamiento y la mecánica del juego en un contexto educativo, aprovechando sus ventajas como elemento motivador, social e interactivo. Se pueden poner en práctica diversas estrategias y utilizar los recursos que pone a nuestra disposición Internet para introducir este tipo de aprendizaje en la enseñanza universitaria.

- **Objetivos y contexto académico**

En la experiencia desarrollada durante el curso 2016-2017, los objetivos perseguidos han sido:

- Crear materiales y diseñar actividades específicas que permitan la aplicación de estrategias pedagógicas basadas en la gamificación.
- Aplicar estos recursos de manera secuencial y sistemática en las asignaturas para fomentar la motivación y la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Analizar la adecuación y aplicación metodológica, reflexionando sobre las aportaciones, innovación y mejora que ofrecen.

Se ha llevado a cabo en la asignatura Diseño curricular, en la especialidad de Música y Danza del Máster en Profesorado; y con un grupo de estudiantes de la asignatura Fundamentos de educación musical del Grado en Magisterio en Educación Primaria.

- **Metodología docente utilizada**

La actividad principal del profesorado ha consistido en el diseño y la elaboración de diferentes materiales y estrategias en las que el alumnado pudiese participar en distintas actividades. En ellas se debía convertir el proceso de aprendizaje tradicional en una propuesta lúdica y divertida, proponiendo determinados retos concretos y motivadores. Estas actividades específicas fueron diseñadas con unas normas claras, así como un sistema concreto de recompensas. Se buscaba que la competición fuera motivante, e incluso con la posibilidad de tener niveles de dificultad creciente.

Las actividades principales de los estudiantes han consistido en la realización de todas aquellas planteadas para llevar a cabo el enfoque pedagógico o estrategia de gamificación, participando de manera activa en las mismas.

- **TIC en que se ha apoyado**

El profesorado y los estudiantes han trabajado con sus ordenadores, tabletas digitales y teléfonos inteligentes. En cuanto a las aplicaciones y recursos específicos utilizados destacan:

1. *Kahoot*. Crear preguntas y lluvias de ideas. Incluye el factor tiempo en la actividad.
2. *EDpuzzle*. Para convertir un simple vídeo en una lección.
3. *Socrative*. Ayuda a mejorar la interacción entre profesores y alumnos a través de cuestionarios. El formato carrera es muy visual en el ámbito de la gamificación.
4. *Makebadges*. Herramienta *online* para crear insignias y banners.
5. *Classdojo*. Permite establecer un sistema de recompensas para valorar la actitud, el comportamiento, etc.
6. *EducaPlay*. Plataforma para crear y compartir actividades educativas *online*.
7. *Quizizz*. Permite crear juegos de preguntas multijugador.
8. *Moodle*. Plataforma en la que alojar y recibir las diferentes tareas a desarrollar. El ranking o tabla de puntuación es expuesto aquí para que todos los estudiantes lo puedan visualizar.

- **Carácter innovador a destacar**

El término “gamificación” procede del anglosajón “game” (juego) y se puede considerar sinónimo de “ludificación” o “juguetización”. Es una tendencia que pretende aplicar el pensamiento y mecánica de los juegos en ámbitos específicos de la vida cotidiana: empresas, educación, marketing, web social, investigación, etc. En todos ellos se propone facilitar la consecución de ciertos objetivos relacionados con la formación, fidelización, cohesión social, creatividad, etc. Algunas aplicaciones lúdicas se usan a nivel empresarial en departamentos de selección de personal, en grupos de trabajo creativo, en la difusión entre los clientes de nuevos productos o ideas... La inclusión de estrategias típicas de los juegos incrementa de forma considerable la motivación y la participación de sus usuarios.

En el entorno educativo supone el diseño de tareas y actividades usando los principios de jugabilidad. Se trata de aprovechar la predisposición psicológica hacia el juego para mejorar la motivación hacia aprendizajes en principio poco atractivos. Busca dotar a las tareas de ciertas dosis de jugabilidad o competición. Para ello hay que integrar ingredientes como la imaginación, simulación, ficción, niveles, insignias, puntuaciones, toma de decisiones, flexibilidad, resolución de problemas, exploración, ensayo y error, *feedback* adecuado, graduación de la dificultad, jergas, enfoque social, etc. La mayoría de las tareas escolares con las TIC admiten algunas de estas adaptaciones y a ese proceso se le denomina gamificación educativa. Estas estrategias ya se están aplicando desde hace tiempo en otros niveles de enseñanza, desde primaria hasta bachillerato, con buenos resultados; es el momento de dar los primeros pasos para su inclusión en la enseñanza universitaria.

El estudiante debe ser el protagonista de su propio aprendizaje. Las actividades a organizar pueden ser muy distintas, utilizando diferentes herramientas; permiten abarcar contenidos prácticos, teóricos y didácticos, siempre persiguiendo que sean mucho más atractivos y amenos.

- **Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos**

Gracias a las estrategias pedagógicas utilizadas se favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas. Encontramos mayor motivación en el alumnado; se afronta el aprendizaje de determinados contenidos, a veces bastante tediosos, alcanzando similares logros pero de manera más amena, motivadora y significativa. Los estudiantes siguen aprendiendo lo mismo pero de forma más lúdica y participativa.

- **Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación**

La actuación es totalmente sostenible, pudiéndose mantener por sí misma ya que no requiere coste alguno. Los dispositivos empleados, ordenadores, tabletas y teléfonos inteligentes son los que el profesorado y alumnado disponen para su uso personal; las herramientas utilizadas son gratuitas. Se considera fácil su aplicación y transferibilidad, adaptándose, por supuesto, los materiales y las actividades a las enseñanzas específicas correspondientes.

- **Conclusiones obtenidas en todo el proceso**

Se podría destacar:

- Motivación. La ludificación puede incrementar el atractivo de ciertas tareas académicas, mejorando la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los contenidos puedan asimilarse de una manera más divertida al tener que participar en “juegos” competitivos y recompensados.
- Alfabetización tecnológica. Las tareas gamificadas con las TIC favorecen el desarrollo de la competencia tecnológica que tendrá transferencia positiva en otras tareas académicas.
- Trabajo en equipo. Los juegos facilitan la comunicación e intercambio con los demás. Las tareas con TIC que utilizan recursos Web 2.0 pueden desarrollar este enfoque.
- Instrucción individualizada. Cada estudiante puede jugar y aprender por sí mismo siguiendo su propio ritmo.