

# Proyecto de gamificación en Lengua castellana para maestros de Educación Primaria

**Autor:** Sampedro Pascual, Simón (Doctor Filología Hispánica, Profesor Didáctica de la Lengua y Literatura).

**Público:** Profesorado universitario y de magisterio Educación Primaria. **Materia:** Didáctica de la Lengua. **Idioma:** Español.

**Título:** Proyecto de gamificación en Lengua castellana para maestros de Educación Primaria.

## Resumen

Gamificar es pensar en un concepto y transformarlo en una actividad que contenga elementos de competición, cooperación y exploración en la consecución de objetivos. Más allá del mero entretenimiento, su aplicación en el aula universitaria se fundamenta en que para ser efectiva debemos ser conscientes de los mecanismos de la motivación, donde resulta esencial la novedad, lo inesperado. Para ello, sería importante realizar el proceso de gamificación dentro de un contexto global, que incluso puede surgir desde el propio juego. En ese marco, se propone un proyecto de gamificación para la asignatura Lengua castellana para maestros de Educación Primaria.

**Palabras clave:** Gamificación, Lengua castellana, Didáctica, Educación Primaria, conectivismo.

**Title:** Gamification project in Spanish language for teachers of Primary Education.

## Abstract

Gamifying is thinking about a concept and transforming it into an activity that contains elements of competition, cooperation and exploration in the achievement of objectives. Beyond mere entertainment, its application in the university classroom is based on the fact that to be effective we must be aware of the mechanisms of motivation, where novelty and the unexpected are essential. For this, it would be important to carry out the gamification process within a global context, which can even arise from the game itself. In this framework, a gamification project is proposed for for teachers of Primary Education.

**Keywords:** Gamificación, Lengua castellana, Didáctica, Educación Primaria, conectivismo.

Recibido 2017-12-01; Aceptado 2017-12-14; Publicado 2018-01-25; Código PD: 091003

Gamificar es pensar en un concepto y transformarlo en una actividad que contenga elementos de competición, cooperación y exploración en la consecución de objetivos. Más allá del mero entretenimiento, su aplicación en el aula universitaria se fundamenta en que para ser efectiva debemos ser conscientes de los mecanismos de la motivación, donde resulta esencial la novedad, lo inesperado. Para ello, sería importante realizar el proceso de gamificación dentro de un contexto global, que incluso puede surgir desde el propio juego. Además, dado el creciente cortoplacismo en la búsqueda de satisfacciones de los jóvenes, hay que tener en cuenta que dicha motivación debe estar presente desde el inicio. Desde esa necesidad de generar escenarios que estimulen la creatividad de los alumnos y sus ganas de colaborar con el proyecto, ya sea individualmente o en equipo, un enfoque pedagógico adecuado para implementar la gamificación sería una posición conectivista. En ese marco, se trataría de facilitar la cooperación en mecánicas lúdicas que se construyan a sí mismas en el proceso apoyándose en lo tecnológico. Por ejemplo, 'cazar faltas' nos traslada de la frutería a la red donde, a partir de una gamificación adecuada, podemos conectar el aula con el amplio contexto vital del alumno.

La asignatura escogida para desarrollar un proyecto de gamificación es *Lengua castellana para maestros*, materia correspondiente al primer curso del grado en Educación Primaria. El contenido de esta asignatura es fundamental para asentar las bases del conocimiento de la lengua española y de su gramática normativa. Sus dos objetivos principales son que el alumno aprenda los contenidos lingüísticos, que debe impartir como docente de Educación Primaria, y que refuerce su competencia en lo que concierne al uso correcto de la lengua. Por tanto, las competencias específicas en las que incide la asignatura responden, por un lado, al dominio de la lengua española en sus diferentes niveles y, por otro, al conocimiento y uso normativo de la misma.

Como vemos, se trata de una materia que capacita al alumnado para alcanzar las competencias y los conocimientos de la gramática que, a su vez, deberá impartir como maestro de Educación Primaria. En consecuencia, he escogido esta asignatura como proyecto de gamificación principalmente porque, según mi experiencia precedente, los alumnos la

reciben desde el miedo al error, sin consciencia plena de su importancia práctica y cognitiva, tanto de ellos mismos como de sus futuros alumnos.

Las partes de la misma susceptibles de ser gamificadas se corresponden con dos bloques: el ortográfico y los niveles lingüísticos. En ese sentido, el carácter normativo de la ortografía invita a ser propuesta como un reto con base acierto/error; por otro lado, cada nivel lingüístico puede ser gamificado desde su corte fonológico, morfológico, sintáctico, semántico y pragmático. Además, la continuidad entre niveles interesa como 'bisagra' donde introducir la gamificación, tanto en el estudio de casos como en la resolución de ejercicios y problemas. Además, puesto que se están formando para ser maestros de Educación Primaria, será interesante que la propia gamificación pueda ser derivada por ellos estratégicamente en su futuro labor docente.

En el caso del aspecto normativo, la ortografía podría gamificarse mediante juegos como el anteriormente mencionado: 'cazar faltas'. A partir de ese reto, podemos transformarlo en una actividad que puede tener elementos de competición, cooperación y exploración. Además, añade el valor de desarrollarse fuera del aula, durante la cotidianeidad. Aula y vivencia se integran en favor del proceso lúdico y, abierto más allá de la universidad, facilita el éxito a corto plazo mientras lo asegura a largo. Las recompensas vendrían dadas por la 'calidad' de la captura del error ortográfico; por ejemplo, no valdría lo mismo una falta localizada en una red social que otra en un periódico. El baremo podría dividirse en bloques como periodismo / cotidianeidad / virtualidad, otorgando, por ejemplo, 5, 3 y 1 punto respectivamente por cada error localizado. Asimismo, este mismo juego puede extenderse, a medida que avance el curso, a planos lingüísticos como el sintáctico-semántico, niveles donde el error es menos habitual y, en consecuencia, deben ser puntuados por encima del puramente ortográfico para una justa clasificación.

El paso de lo normativo a los planos del lenguaje podemos llevarlo a cabo mediante juegos fonológicos relativos al trabajo de sílabas-grafías; es decir, en la relación entre pronunciación y escritura. Una actividad 'bisagra' en ese sentido, para asentar los hiatos y diptongos, sería silabear. Podemos proponer una serie de, por ejemplo, palabras (aéreo, exhaustivo, peine, aula...) para que individualmente sean silabeadas. Pongamos que cada alumno comienza con 20 puntos, tantos como palabras, que serán restados por cada error. El sistema de recompensas comienza restando, a la contra; por ello, en una segunda ronda del juego los términos pueden ser propuestos por los alumnos que mejor puntuación hayan obtenido. En tanto competición motivante, los niveles de dificultad vendrán marcados por los propios alumnos; de ese modo, la motivación resulta un principio 'trampolín' y la desmotivación nunca será la generalidad.

Como vemos, hasta ahora las mecánicas del juego que entran en consideración son la recolección, puntuación y clasificación. Además, el juego a medida que avanza se desglosa en distintos niveles que, a su vez, se corresponden con los planos lingüísticos.

La fonología puede enlazarse con la morfología mediante un ejercicio grupal donde se propone un término, por ejemplo 'tierra', para que los alumnos generen palabras mediante los distintos procedimientos teóricos (prefijación, derivación, composición...). En este ejercicio genético del léxico, cada grupo se apuntará un punto por palabra generada y 3 por cada término que únicamente hayan rescatado o creado desde su caudal léxico los propios alumnos. Los puntos se irán acumulando con los anteriores a lo largo de todo el proceso.

Continuando con los niveles lingüísticos, las posibilidades del léxico permiten al profesor jugar con distintas actividades de mayor (dobletes léxicos) o menor dificultad (sinonimia-antonimia). En cualquier caso, todas susceptibles tanto de ser recompensadas como reproducidas en una segunda ronda del juego empoderada por el aula.

Los aspectos sintáctico-semántico pueden ser gamificados mediante herramientas como *Kahoot!*. Mediante un intuitivo juego de preguntas y respuestas, podemos elaborar nuestro propios cuestionario. De nuevo, se pueden recompensar a los alumnos para que ellos mismos propongan su propio concurso. Recordemos que, aunque la asignatura no sea específica de Didáctica, los alumnos se están formando para ejercer magisterio, por ello, con más motivo una evaluación formativo o continua debe responder a un criterio cualitativo, donde estemos abiertos no solo a los avances pedagógicos sino también a la valoración que del propio proceso mantiene el alumnado. Esto resulta muy productivo en aquellas materias fundamentadas propiamente en la Didáctica. De hecho, la herramienta *Kahoot!* permite crear una encuesta para que el alumnado califique la utilidad de la actividad. Mediante ella, el profesor puede obtener un *feedback* instantáneo que le ayude en el diseño de actividades futuras. Dado que tratamos con el caudal léxico, los alumnos siempre van a disponer de un material más o menos activo; en consecuencia, cuentan con la información necesaria para crear, siempre en el marco del juego, sus propios cuestionarios. Entiendo que la posibilidad de que los alumnos hagan de maestros genera un escenario colaborativo y creativo para el alumnado.

En este punto, una vez despertadas sus ganas de colaborar con el proyecto, el plano semántico-pragmático se adecua a implementar la gamificación mediante un enfoque pedagógico conectivista. En realidad, se trata de facilitar la cooperación en mecánicas lúdicas y que se autoconstruyan desde lo tecnológico. En este punto, puede proponerse crear cómics mediante *Pixton*, herramienta en línea y gratuita para crear cómics usando figuras, escenas y personajes. Mediante la creación, desde cero o plantillas de acabado, pueden trabajarse aspectos de este último plano lingüístico. En cuanto al contenido formal para trabajar, de gran productividad en este nivel semántico-pragmático es el chiste. Llegados a este punto del proceso de gamificación, el baremo para la puntuación se establece en diálogo con el aula.

En definitiva, como todos los avances son compartidos y los propios alumnos proponen cómo mejorar el juego, la asignatura enlazará con aquellas propiamente de Didáctica. Desde esa realidad, la retroalimentación bilateral y los premios mejorarán la atención en clase y permitirán al 'juguete' seguir 'vivo'. Para ello debemos evaluar el propio proceso de gamificación; si por 'evaluación' entendemos "el proceso de obtener información y usarla para formar juicios que a su vez se utilizarán en la toma de decisiones" (T. Tenbrink), la evaluación puede responder a una o varias finalidades (diagnóstico, pronóstico, selección y acreditación) según la opción metodológica. Al poner en marcha un proceso de gamificación en el aula, es precisamente la acreditación el factor menos importante. En el caso de la gamificación, entiendo que la función de la evaluación guarda relación con su significado primero en tanto evaluación referida a la calidad del servicio educativo prestado involucrando a todo el sistema educativo. En consecuencia, los indicadores para calibrar el efecto formativo en los estudiantes, en el sentido de *assessment*, no resulta sino de su propia participación en el proceso pedagógico, ya sea esta individual o en grupo.