

Proyecto “En Primera Plana”

Diplomado HABILIDADES PARA
GAMIFICAR EL AULA



Programa de Gestión de la Calidad
y Seguimiento de los Aprendizajes (GCSA)
Dirección de Extensión y Comunicaciones
Fac. de Filosofía y Humanidades Universidad de Chile
www.ulearnet.org - ulearnet@gmail.com

Presentado por:
Juan Robles Parada
Bastían Venegas Muñoz

@Learnet



Proceso de gamificación: En Primera plana

Juan Robles Parada, juan.robles.parada@gmail.com
Bastían Venegas Muñoz, bastiánvenegas95@gmail.com
26 de noviembre de 2021

Resumen

El presente artículo da cuenta de un proceso educativo que tiene por objetivo general desarrollar una secuencia gamificada situada al interior de la asignatura de Lengua y Literatura en un curso real de séptimo básico del Colegio Alonso de Ercilla de San Felipe. Junto con ello, busca diseñar, implementar y evaluar el impacto de la propuesta didáctica de acuerdo a diferentes criterios de evaluación que se subvierten con los objetivos específicos de la asignatura de Lengua y Literatura. En este proceso los/as estudiantes deberán investigar y desarrollar la escritura de una noticia y un reportaje de acuerdo a un acontecimiento noticioso de ficción que es visualizado mediante tres etapas de novelas gráficas. Los/as estudiantes adquieren un rol rotativo de reporteros y se adscriben a un medio de prensa determinado; el docente monitorea y evalúa el proceso mediante su rol de editor de los medios. Se concluye que el proceso gamificado es favorable y se logran los objetivos de aprendizaje esperados en las y los estudiantes, quienes de forma sistemática y motivada desarrollan las actividades de manera satisfactoria.

1. Introducción

La propuesta gamificada “En primera plana” es una secuencia didáctica sustentada en la visualización de una novela gráfica en donde las y los estudiantes toman roles determinados para investigar un acontecimiento noticioso, dando como producto la creación de una noticia y un posterior reportaje. Esta secuencia se sitúa y desarrolla en el establecimiento educativo “Colegio Alonso de Ercilla”, ubicado en la ciudad de San Felipe, Quinta región, Chile. En este centro educativo, se imparte educación bajo un formato híbrido en donde las y los estudiantes tienen la posibilidad de asistir de modo presencial a sus clases o conectarse mediante la plataforma MEET dispuesta por el colegio. Lo anterior, tiene su origen dadas las condiciones sanitarias imperantes que se han estipulado mediante el Ministerio producto de la Pandemia Covid y que responden a cambios lógicos de la escuela tradicional, abriendo las puertas a una nueva apertura de acciones educativas que contribuyan a nuevos sistemas de aprendizaje, metodologías y recursos para estudiantes del siglo XXI (Sanches, 2003).

El curso en cuestión donde se lleva a cabo el proceso gamificado corresponde a un séptimo básico, específicamente en la asignatura de Lengua y Literatura del currículo nacional. Dicho curso se compone de 34 estudiantes y denota una motivación por recursos tecnológicos, como también una alta participación con respecto a sus aprendizajes. Asimismo, un afán por realizar actividades que escapen de las metodologías canónicas tales como la exposición de contenidos y la realización de actividades descontextualizadas de los ejes de lectura y escritura. En función de lo anterior, la propuesta gamificada, entendiendo esta bajo una metodología que involucra “elementos o pensamientos del juego” (Foncubierta y Rodríguez, 2014, p. 2) y que está en constante interacción con las TIC, desarrolla en el alumno la posibilidad de “un mundo de fantasía, un espacio mágico de diversión y entretenimiento” (Foncubierta y Rodríguez, 2014, p. 2) en contraste a las metodologías canónicas que incitan la posición anacrónica de interacción que establece el estudiante cotidianamente con las TIC y con la forma en que aprenden y desarrollan sus habilidades.

En la asignatura de Lengua y Literatura, la implementación del proceso gamificado permite que los/as alumnos/as “aprenden mejor haciendo y creando, y no leyendo y absorbiendo pasivamente” (Butcher, Kanwar & Uvalic-Trumbic, 2015, p. 14)



2. Objetivos

El presente artículo tiene por objetivo general *Desarrollar una secuencia gamificada situada al interior de la asignatura de Lengua y Literatura en un curso real de séptimo año básico*. De este objetivo se desglosan tres objetivos específicos. Primero, *Diseñar una propuesta gamificada mediante recursos TIC de tres etapas coherentes y cohesionadas en función de los contenidos de investigación e informativos de la asignatura de Lengua y Literatura de Séptimo año Básico*. Para escatimar el cumplimiento de este primer objetivo, se considera la relación de los objetivos de la propuesta gamificada y los recursos utilizados para dar cumplimiento a una narrativa que no se desligue de los propósitos del plan curricular de la asignatura. El segundo objetivo es *implementar una actividad gamificada en el transcurso de cuatro clases de formato híbrido donde se aplicarán conocimientos y habilidades de Lengua y Literatura para la resolución de las etapas desarrolladas*. En función de ello, los criterios evocan a la logística de la implementación y la organización para dar cumplimiento al correcto desarrollo de aprendizajes de las y los estudiantes de acuerdo con las etapas que entrega la novela visual. Por último, se busca *evaluar el proceso gamificado en función de los resultados obtenidos a lo largo de las etapas del diseño e implementación y su escalabilidad*. Aquí se espera medir cualitativamente la totalidad del desarrollo gamificado, generando una visión crítica de determinaciones ocurridas en el diseño y la implementación del proceso de aprendizaje.

1. Diseño del Aula Gamificada

La secuencia didáctica se sustenta en dos objetivos de aprendizaje a desarrollar por el currículo nacional y los planes y programas de la asignatura de Lengua y Literatura. Por una parte, considera el Objetivo de aprendizaje 13 (OA 13), cuyo propósito es que las y los estudiantes sean capaces de *Escribir con el propósito de explicar un tema, mediante la escritura de diversos géneros (por ejemplo, artículos, informes, reportajes, etc.)*. Por otra parte, se considera el objetivo de aprendizaje 25 (OA 25), el cual tiene por finalidad *“Sintetizar, registrar y ordenar las ideas principales de textos escuchados o leídos para satisfacer propósitos como estudiar, hacer una investigación, recordar detalles, etc”*.

De acuerdo a estos contenidos objetivos se desprenden los objetivos específicos a desarrollar con el curso. En primer lugar, se busca por parte de las y los estudiantes *Investigar una situación noticiosa de acuerdo con diferentes fuentes investigativas*. El logro del efectivo del objetivo tiene vinculación directa de la toma de apuntes, que conlleva la discriminación y evaluación de las fuentes informativas considerando conceptos de hecho y opinión. Asimismo de la capacidad sintética de los discursos dialógicos que va presentando la novela visual. En segundo lugar, se busca *“Producir una noticia de acuerdo con su propósito comunicativo, estructural y composicional”*. Los indicadores de dicho objetivo se evidencian en la textualización del proceso investigativo y remiten a que el texto en cuestión se confeccione bajo la objetividad informativa del género periodístico; cumpla con su estructura, lo cual se traduce a responder a las preguntas investigativas de carácter noticioso: *¿Qué ocurre?, ¿dónde ocurre?, ¿cómo ocurre?, ¿por qué ocurre?, ¿quiénes están implicados?* y junto con ello, a que presente una estructura básica: título, imagen y lead. En tercer lugar, tras el avance de las etapas dispuestas por la novela gráfica, se busca *“Producir un reportaje de acuerdo a su estructura y elementos significativos”*. Aquí los indicadores de evaluación se sustentan en el cumplimiento del propósito de informar, pero junto con ello, la ampliación investigativa, dado que el género textual conlleva un desarrollo más exhaustivo de un proceso noticioso. Asimismo, se deben incorporar en este escrito elementos desarrollados en la noticia y dar término a los últimos aspectos visualizados en la novela visual.

En cuanto a los objetivos actitudinales, se busca *Desarrollar trabajo colaborativo en función de un mismo propósito educativo y Manifestar una postura de responsabilidad y autonomía en el cumplimiento de acciones para lograr los objetivos de aprendizajes desglosados*. En función de ello, la métrica evaluativa de dichos objetivos, tiene que ver con una pauta de coevaluación de las y los estudiantes, en donde dan sus impresiones del trabajo de sus compañeros bajo los aspectos de equidad de trabajo, responsabilidad y autonomía como son descritos en los mismos objetivos.



Ahora bien, para dar cumplimiento a los objetivos propuestos, el diseño de la actividad gamificada se sustenta en la creación de una narrativa que permita a las y los estudiantes adquirir una participación activa y que se apropien del rol de un periodista para así profundizar en sus actividades investigativas y de producción textual. Para ello la historia creada se plantea en una secuencia en tres etapas bien diferenciadas. Al final de cada etapa se indican momentos de entrega de productos y de evaluación formativa del proceso por parte del docente.

El desarrollo del proyecto gamificado se lleva a cabo haciendo uso de múltiples plataformas, aplicaciones y programas de edición. Tanto el preludio como las tres etapas del juego son desarrolladas en la plataforma web genially (se adjunta [enlace a las novelas gráficas](#)). Dentro de las etapas, existe un lugar al que se le llama “la sala de reportajes”, con interacciones que conducen a enlaces de google drive, donde el docente lleva control del avance de los productos en documentos de google, y entrega a las y los estudiantes imágenes para complementar sus noticias y reportajes. Todos las y los estudiantes reciben los mismos enlaces en el preludio y la etapa 1 y 2, sin embargo, para dar una experiencia de historia personalizada, se desarrollan diez presentaciones distintas para la etapa 3, contando cada una con la aparición de los avatares que habían escogido en el preludio.

Las mecánicas de novela gráfica es el articulador principal de toda la historia permitiendo navegar a través de diálogos un producto audiovisual que permite al jugador tomar decisiones y explorar abriendo caminos y diálogos singulares como narrativa emergente, pero que terminan convergiendo en una trama común de la narrativa embebida. En función de las mecánicas de novela gráfica se crean arquetipos de personajes, diálogos, escenarios posibles, música y sonidos. Se diseñan otras mecánicas de exploración como la escucha activa a modo de espionaje, mecánicas de escape room y la interconexión entre la novela y el trabajo pedagógico con enlaces a documentos de google e imágenes que faciliten el trabajo de redacción. La variedad y diversidad de mecánicas busca mantener enganchados a todos los tipos de jugadores, dando a los *exploradores* libertad para interactuar con todos los personajes y elementos; encontrar secretos para los *achievers*; permite a los *killers* avanzar en la historia de manera más eficiente pudiendo terminar antes si se tiene la información necesaria; y el contexto de trabajo en equipo en narrativas emergentes singulares otorga a los *socializer* la oportunidad de interactuar con sus colegas en una experiencia colectiva.

En la primera etapa, en particular las y los estudiantes eligen un avatar de entre 6 opciones diferenciadas con estéticas y lore diferentes, lo que permite mayor identificación con un personaje, que interactúa en momentos de la narrativa. Luego, las y los estudiantes son divididos en grupos de 3 personas y son insertados en diferentes periódicos del medio local. Su primera labor en estos medios será desarrollar un trabajo noticioso con la inoportuna desaparición del periodista Francisco Saavedra (Pancho Saveedra), conocido personaje de la televisión chilena que ha desaparecido de la Ciudad de San Felipe. Para ello, a cada uno de los integrantes del grupo les otorga funciones diferenciadas y rotativas a lo largo del proceso, pudiendo ser corresponsales, gráficos y/o redactores, teniendo que complementarse dentro del equipo para lograr los objetivos de aprendizaje conceptuales y actitudinales. Desde ahí tienen que visualizar diferentes testimonios de acuerdo al avance que ofrece la novela visual y tomar apuntes respectivos discriminando la veracidad de las fuentes y posteriormente redactar la noticia. Es en esta instancia en donde las y los estudiantes comienzan a dar cumplimiento al primer y segundo objetivo del proceso gamificado, que es evaluado por el editor general de los periódicos (el docente). Dentro de la historia, el docente tiene un personaje que hace de narrador y guía en el desarrollo de los acontecimientos.

La segunda acción, corresponde a la ampliación investigativa en donde las y los estudiantes son invitados a un evento espiritual y descubren que la desaparición del periodista está vinculada con una leyenda del Fundo el Higueral. Aquí deberán volver a tomar apuntes del evento. Finalmente la última etapa, parte con el regreso de Pancho Saveedra y una última entrevista sobre su accionar para dar por finalizado el proceso con la escritura de un reportaje. Aquí se da cumplimiento al último objetivo del proceso gamificado.



3. Desarrollo e Implementación

El proceso gamificado se realizó en 4 sesiones pedagógicas de 90 minutos (se adjunta [enlace de evidencias](#)). En la primera sesión tal como se estipuló en el diseño, se conformaron los grupos de trabajo, las y los estudiantes seleccionaron los avatares y quedaron estipulados los 11 periódicos registrados en el documento drive para comenzar el proceso de la visualización de la novela gráfica. Mediante iban leyendo la novela visual, las y los estudiantes iban comprendiendo el acontecimiento noticioso y tomando apuntes de la información necesaria para recopilar de acuerdo las fuentes. En el contexto de pandemia, algunos grupos en donde los participantes que se encontraban conectados de manera remota, se comunicaron con sus compañeros mediante llamadas vía discord o meet para visualizar en conjunto la novela visual.

En la segunda sesión pedagógica las y los estudiantes volvieron a retomar sus apuntes realizados en el proceso investigativo y confeccionaron la noticia. El docente estuvo monitoreando la escritura de la noticia para que cumpliera su propósito comunicativo. En la tercera sesión, las y los estudiantes comenzaron la segunda etapa del proceso gamificado. En este proceso en donde fueron invitados como reporteros a visitar la casa del Higueral. Esta parte se constituyó como la más desafiante para las y los estudiantes porque la mecánica les permitía más acciones (abrir puertas, buscar pistas, entre otras). Para ellos, la idea del fantasma fue innovadora y didáctica. Durante el proceso las y los estudiantes tuvieron que volver a retomar sus apuntes para la última etapa. En la última clase, las y los estudiantes confeccionaron el reportaje, ampliando el proceso investigativo y finalizando de acuerdo con lo último entregado en la novela visual. Aquí las y los estudiantes comprendieron la totalidad de la trama y se dispusieron a confeccionar el texto. Junto a ello, el docente realizó la premiación de la “Primera plana”, instancia en que se valora el texto mejor desarrollado dentro del proceso escritural de las y los estudiantes. Finalmente, el docente solicitó que las y los estudiantes realizarán una encuesta evaluativa sobre el proceso de gamificación, para que las y los estudiantes dieran su respectiva retroalimentación del docente de acuerdo con las actividades desarrolladas.

4. Resultados y Conclusiones

Respecto al diseño y desarrollo, se cumplió con la elaboración de tres etapas coherentes y cohesionadas y la adición de una etapa preliminar, que agrega una mecánica de personalización. El diseño y desarrollo de un proyecto gamificado resulta apasionante cuando se tienen en cuenta los beneficios que puede aportar esta metodología en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En ese sentido, se decidió apostar por un enfoque innovador, que tuviera en cuenta distintas mecánicas y dinámicas para poder alcanzar cabalmente los objetivos de aprendizaje planteados y poder motivar a todos los tipos de jugadores. Tanto los procesos de diseño, desarrollo como implementación requieren de un tiempo y energía importantes, por lo que hay que estar siempre atentos al contexto de implementación, y ser capaces de adaptarse a las necesidades del establecimiento, manejando adecuadamente los plazos para que que la actividad no se vea truncada y se alcancen los aprendizajes esperados. Esto último, es importante teniendo en cuenta que el proceso gamificado prepara un ambiente a través de una narrativa en la que todos los actores se involucran en un pacto de verosimilitud, que no debe verse alterado por factores externos que puedan entorpecer el proceso.

En relación a la implementación, se logró implementar la actividad gamificada a cabalidad en el transcurso de cuatro clases. Para la implementación de la propuesta gamificada, fueron 7 grupos de los 11 que realizaron las actividades propuestas en el proceso de gamificación. Esto se entiende dado que la totalidad de estudiantes no cumplió con el desarrollo del proceso gamificado debido a factores externos de no conexión a clases y problemáticas de conectividad. Sin embargo, los 7 grupos conformados dieron una continuidad sistemática al proceso gamificado y desarrollaron efectivamente los objetivos de aprendizaje en las sesiones dispuestas y programadas. Esto se evidencia en las pautas de evaluación y las encuestas



realizadas a las y los estudiantes para retroalimentar el proceso de gamificación. En estos términos, anexo a los objetivos de aprendizaje la actividad permitió comprender el valor investigativo, desarrollar estrategias y habilidades, como también coordinar un trabajo colaborativo entre pares. Además, permitió profundizar la lectura y escritura de manera contextualizada dando un trasfondo temático atractivo para las y los estudiantes.

En cuanto a la evaluación general del proceso, es posible plantear que la actividad gamificada permitió aumentar la motivación de las y los estudiantes por su aprendizaje en contexto de pandemia, cuestión que puede resultar muy útil a la hora de diseñar estrategias metodológicas que busquen aumentar la participación en un momento en que muchos estudiantes han perdido el interés por el aprendizaje y donde la retroalimentación con evidencias se hace compleja. En relación con la escalabilidad del proyecto, se logró probar la efectividad de la novela gráfica para alcanzar objetivos de aprendizaje que buscan potenciar habilidades investigativas y escriturales. Otras disciplinas como ciencias, historia o inglés resultan muy adecuadas para la implementación de este tipo de juegos, pudiendo incluso trabajar mancomunadamente en un proyecto interdisciplinario. El desarrollo de la narrativa de este proyecto gamificado tiene en cuenta el contexto particular de implementación, por lo que debería readaptarse a cada ambiente o generalizarse más para abarcar la mayor cantidad de espacios educativos posibles y poder alcanzar los objetivos propuestos de manera más genérica. El cambio en la narrativa obliga necesariamente a un rediseño de personajes y escenarios, pero es posible reutilizar las plantillas de mecánicas presentes en el desarrollo dentro de la plataforma genially, como también los cuadros de diálogos, la mecánica de toma de decisiones y escape room, pudiendo ser reemplazadas sus partes una vez que los nuevos elementos son creados. La revisión de las mecánicas del juego sirve como inspiración para proyectos futuros, haciendo uso de la plataforma genially, u otros programas, pudiendo incluso complejizar el desarrollo con el uso de motores gráficos de videojuegos que requieran conocimientos de programación, lo que aumenta las posibilidades de trabajo y permite el desarrollo más acabado de un videojuego educativo.

5. Bibliografía

Butcher, N., Kanwar, A., & Uvalic-Trumbic, S. (2015). Guía básica de recursos educativos abiertos (REA). UNESCO Publishing.

Foncubierta, J., Rodríguez, (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español, Editorial Edinumen.

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004, July). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* (Vol. 4, No. 1, p. 1722).

Sanchez, J. (2003). Integración curricular de Tics concepto y modelos. *Revista Enfoque educacional*, (5(1), pp. 51-65.