

Implementación de recursos lúdicos en entornos virtuales en el Área de Educación a Distancia, Facultad de Bromatología, UNER

López, María Laura
Facultad de Bromatología
Universidad Nacional de Entre Ríos
Gualeduaychú, ER, Argentina
lauralopezsal@gmail.com

Abstract—En 2005 la Universidad Nacional de Entre Ríos, con el objeto de garantizar mayor presencia en la región y al mismo tiempo potenciar la participación de todos los miembros de la universidad en pos de una educación democrática e inclusiva, gestionó la plataforma Moodle. Entonces este entorno virtual, permitió a la Facultad de Bromatología a través del AEaD, un crecimiento gradual y sostenido en espacios virtuales como las aulas ampliadas, cursos de capacitación y de extensión modalidad-learning y b-learning. En este escenario en el que la virtualidad atraviesa las propuestas de formación, se vuelve necesario revisar la metodología implementada a partir de la incorporación de las TIC. En este sentido se consideran las propuestas de aprendizaje basado en juegos y ludificación, experiencias de aprendizaje altamente motivadoras y participativas. Se genera un programa de capacitación para profesores a cargo de aulas ampliadas y cursos b- y e-learning en dos etapas. De la primera resulta la implementación de recursos lúdicos en el ciclo lectivo 2016 en los espacios que llevan adelante los profesores capacitados. La segunda etapa que prevé instancias de capacitación más avanzadas se encuentra en desarrollo.

Keywords - *Aprendizaje basado en juegos – Ludificación - Entornos virtuales de aprendizaje- Educación a distancia-*

I. INTRODUCCIÓN

El Área de Educación a Distancia - AeaD - de la Facultad de Bromatología se constituye como un espacio de construcción y distribución del conocimiento potencialmente democratizadora, anclada a un determinado contexto histórico social e institucional que supone una práctica pedagógica renovada que requiere nuevos roles y competencias por parte de los actores que intervienen, un modo de comunicación entre docentes, estudiantes y contenidos, que pueda dar lugar a relaciones sincrónicas y asincrónicas y la utilización de determinados medios tecnológicos que habilitan prácticas con intencionalidad educativa en contextos de interacción y colaboración. Concebida así, el AEaD es un espacio que atraviesa a cada una de las áreas que constituye la unidad académica. La implementación del Campus virtual con la aplicación del paquete Moodle por parte de la UNER en 2005 potenció el AEaD de la Facultad por cuanto el software, en tanto

vehículo de comunicación educativa innovadora, ofrece espacios de interacción que contribuyen a la dinámica de la vida académica en contextos complejos de información y demandas de formación permanente.

Desde entonces se han ido generando diferentes espacios en cada una de las categorías asignadas al campus virtual para la Facultad de Bromatología. Actualmente el 61% corresponde al uso del aula aumentada o ampliada, en términos de Sagol (2013), como entorno virtual complementario del espacio presencial para carreras de pre grado y grado que se dictan en la unidad académica. El 21% responde a los diferentes módulos del Curso introductorio a la vida universitaria para los ingresantes a las diferentes carreras, modalidad b-learning. El valor restante para los cursos de capacitación e-learning asignado para el Área de Extensión.

En este escenario en el que la virtualidad atraviesa las propuestas de formación, se vuelve necesario revisar la metodología implementada a partir de la incorporación de las TIC. Estas han impulsado un nuevo modelo educativo más participativo, interactivo, ameno y colaborador en el que el juego recobra su protagonismo y puede contribuir a la transformación de la educación en una actividad más entretenida e interesante (Margullis, 2007). En este sentido se consideran las propuestas de aprendizaje basado en juegos y ludificación, experiencias de aprendizaje altamente motivadoras y participativas. Utilizar estratégicamente el juego como herramienta de aprendizaje en entornos virtuales contribuye a incrementar la motivación de los usuarios para aprender dado que facilitan el feedback entre el usuario y el dispositivo; jugar sumerge fácilmente a los usuarios a la situación recreada y capta su atención como lo que aumentan las posibilidades de que se absorba el material de forma más eficiente, se crean situaciones de ensayo recompensa y objetivos y retos que involucran y crean interés al usuario. Además en el ámbito educativo universitario las formas de pensar que están presentes en la ciencia y podrían estar también en las aulas, no son muy distintas de las que se exige poner en práctica ante determinados juegos. (Gee, 2004)

II. OBJETIVOS

Ante las ventajas expuestas, el AEaD propone un programa con el fin de:



Implementar gradualmente propuestas pedagógicas que atiendan al aprendizaje basado en juegos y ludificación en los cursos de formación que se ofrecen en el entorno virtual correspondiente a las áreas de extensión y académica de la Facultad.

Posibilitar al cuerpo docente la formación en la metodología del aprendizaje basado en juegos y ludificación con el objeto de su posterior implementación

III. ETAPAS DE LA IMPLEMENTACIÓN

Primer trayecto

En el transcurso del ciclo lectivo 2015-2016 el AEaD instrumentó en la plataforma instancias de formación para los profesores a cargo de aulas aumentadas, cursos b-learning y elearning. En esta trayectoria los mismos tuvieron la oportunidad de generar tareas con herramientas como *Educaplay*, *Constructor 2.0*, *Rayuela*, *Squeak*, *Genial.ly*, puesto que se pueden integrar fácilmente en la plataforma Moodle ya que la misma acepta la integración con el formato SCORM. Las propuestas de más rápido dominio por parte de los profesores resultaron: mapas interactivos, para registrar la distribución de casos de Enfermedades transmitidas por alimentos o localización de órganos en anatomía, emparejamientos para relacionar palabras y/o letras con imágenes y fijar conceptos, sopas de letras y crucigramas, para el dominio de terminología, Videoquiz para evaluar la toma de decisiones antes casos de manipulación y control de alimentos. Luego de la instancia de capacitación los profesores aplicaron las herramientas en las aulas aumentadas y cursos b-learning y e-learning como instancia de experiencial. Lo que se muestra que los recursos lúdicos se convierten en instrumentos educativos, del mismo modo que puede serlo la TV, los comics, cine o prensa, lo relevante no es el instrumento en sí como el método educativo que se pone en práctica.

Segundo trayecto

Desde el AEaD para el ciclo lectivo 2017-2018, se prevé:
Dos trayectos de formación a saber:

Un curso de capacitación en la plataforma virtual para profesores principiantes con el objeto de que conozcan el enfoque lúdico como una forma de adaptación curricular, aprovechen la predisposición al juego para mejorar la motivación hacia aprendizajes poco atractivos y diseñen tareas y actividades usando los principios del juego.

Un curso avanzado para profesores con experiencia en entornos virtuales con el propósito de que comprendan el uso de mecánicas de juego en contextos no lúdicos, apliquen los elementos y dinámicas de juego más apropiados en casos prácticos a partir de la formación teórica y diseñen un plan de gamificación personalizado aplicable a los espacios curriculares que conducen. Este itinerario incluirá los videojuegos *Hematocrito (HCT)*, *Kokori*, *Foodforce*, *Immune Attack*, *Dragon Box*, desarrollados por prestigiosas organizaciones, dado las temáticas que se pueden abordar y en consonancia con las cátedras que se dictan para las carreras de pregrado y grado que

se dictan nutrición, bromatología, control bromatológico, bioquímica.

Acompañamiento y asistencia de profesores tutores desde el campus virtual a los profesores que inician la implementación de recursos lúdicos digitales.

En la plataforma virtual:

Creación de una página con enlaces a Recursos TIC para la gamificación: para crear insignias y cartas, gestionar la actividad, crear aprendizaje basado en juegos, respuestas rápidas de forma grupal, enriquecer un video. Diseño de una página con enlaces a experiencias didácticas de gamificación.

IV CONCLUSIONES

Las primeras valoraciones se desprenden del primer trayecto implementado.

Los profesores que aplicaron estrategias y recursos lúdicos argumentan que: a. una buena experiencia de gamificación requiere de un diseño meticuloso donde se organicen adecuadamente todas las etapas a realizar por los alumnos de forma individual y cooperativa, que estén ligadas a los objetivos de aprendizaje y que sean asumibles además de interesantes. b. la interacción del juego, la virtualidad y disciplinas como la educación pueden contribuir al desarrollo cognitivo y a la potenciación de nuevas formas de pensamiento c. resulta beneficioso como complemento formativo y herramienta de apoyo para el profesor, aplicable en los cursos b-learning y e-learning como en aulas ampliadas y en programas de autoaprendizaje d. se hace necesario avanzar en el dominio de juegos serios y videojuegos como en los aspectos pedagógicos didácticos adecuados para favorecer el aprendizaje de los estudiantes y el desarrollo competencial.

Referencias

- [1] Aymerich-Franch, Laura (2010) Los juegos en entornos virtuales como herramientas de aprendizaje: estudio de la respuesta emocional de los participantes. En: Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación, 12. Barcelona.
- [2] Frasca, Gonzalo (2009) Juego, videojuego y creación de sentido: una introducción. En: Comunicación, N° 7, Vol.1,
- [3] Gee, James Paul (2004) Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Archidona: Aljibe
- [4] Lacasa, Pilar (2011) Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales. Madrid: Ediciones Morata.
- [5] Margulis, Lucio (2007) El Aspecto Lúdico del e-Learning: El juego en entornos virtuales de aprendizaje. En: Revista Digital de Investigación en docencia Universitaria. RIDU; Vol 3, No 1
- [6] Sagol, (2013)Sagol, Cecilia. Aulas aumentadas lo mejor de los dos mundos. Disponible en: Educ.ar: http://www.educ.ar/recursos/ver?rec_id=1162279/02/2013

