



**UNA EXPERIENCIA DE GAMIFICACIÓN
COMBINADA EN LA FILOLOGÍA CLÁSICA**

**AN EXPERIENCE OF MIXED
GAMIFICATION IN CLASSICAL PHILOLOGY**

Guillermina Elda González Almenara
gugona@ull.edu.es

Universidad de La Laguna, España.

<https://doi.org/10.25145/b.innovauil.2019.026>

RESUMEN

El presente trabajo recoge la experiencia metodológica que aplicamos durante el pasado curso académico 2017-18. Preocupados por la falta de interés del alumnado y por el abandono de los estudios de Humanidades y de Filología Clásica, decidimos aplicar una metodología docente innovadora que estuviera en simbiosis con su realidad digital. Nuestra metodología, Gamificación Combinada, parte del M-Learning y se completa con un tipo de Material Didáctico Digital interactivo que actúa como cuaderno de tareas dentro y fuera del aula: los Libros Multimedia Digitales. La combinación de estas herramientas educativas resulta eficaz para captar la atención del alumnado, reforzar el conocimiento y motivar la asistencia a clase.

PALABRAS CLAVE: Mobile Learning; Material Didáctico Digital Interactivo; Filología Clásica; metodología innovadora, experiencia educativa.

ABSTRACT

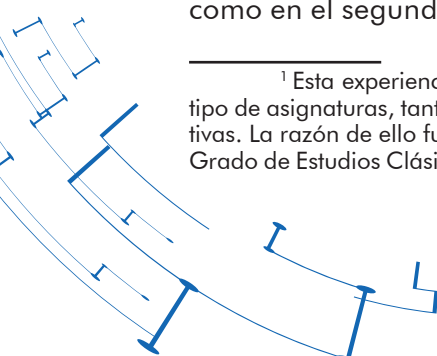
This paper shows our methodological experience during the academic course 2017-18 in order to find a solution for the lack of interest of our students in Studies of Humanities and Classical Philology, and also because we are worry about leaving school. So we decided to try an innovative teaching experience in symbiosis with their digital realities. Our methodology, called Mixed Gamification, starts from the Mobile Learning and is supplemented by a sort of Digital Educational Materials: The Digital Multimedia Books. These materials act as an exercise book in the classroom and also at home. The combination of these two educational tools is efficient to capture the attention of students, enhance knowledge and improve their attendance at school.

KEYWORDS: Mobile Learning; Digital Educational Material; Classical Philology; innovative methodology; teaching experience.

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo presentamos la experiencia educativa que hemos llevado a cabo en diversas asignaturas de nuestra docencia en los Grados en Estudios Clásicos y Estudios Ingleses en la Universidad de la Laguna, durante el curso 2017-18. Esta experiencia fue planteada con el objetivo de captar la atención de un alumnado que percibíamos disperso y falto de interés en cuanto a los estudios universitarios en general y en cuanto a nuestras materias en particular¹. La experiencia que narramos fue realizada en distintos cursos, tanto en el primer año del grado, es el caso de los alumnos del Grado en Estudios Ingleses, como en el segundo, tercero y cuarto años del grado, en el caso de los

¹ Esta experiencia docente fue llevada a cabo en diferentes cursos y en diferente tipo de asignaturas, tanto en asignaturas de Formación Básica, como en troncales u optativas. La razón de ello fue que percibíamos un desinterés similar tanto en los alumnos del Grado de Estudios Clásicos, al que estamos adscritos, como en alumnos de otros Grados.



alumnos del Grado en Estudios Clásicos. Nuestra percepción inicial fue la misma que venimos percibiendo desde hace unos años: El alumnado llega a la Universidad con deseos de aprender, pero ese interés se va perdiendo progresivamente por motivos de diversa índole². Nuestro primer objetivo fue frenar esa pérdida de interés y captar la atención del alumnado para centrarlo en los estudios universitarios.

Nuestro segundo objetivo fue también conseguir un acercamiento del alumno a la cultura y la lengua griega antiguas, en el caso de las asignaturas del Grado en estudios Clásicos. Conscientes de que el entorno del alumnado universitario, y del alumnado en general, gira alrededor de una realidad que, en nuestra opinión, es bien distinta a la que se desarrolla en la mayoría de los estudios universitarios, decidimos aplicar una metodología diferente a la tradicional y habitualmente aplicada en nuestro Grado. El objetivo que nos propusimos fue conseguir un acercamiento a la realidad del alumno mediante una praxis educativa distinta a aquella en la que nosotros nos formamos académicamente. Para lograr ese objetivo, basamos nuestra experiencia docente en los elementos de realidad visual, tecnológica y de redes sociales en que se desenvuelve el alumnado³.

El punto de partida que nos impulsó a realizar este tipo de práctica formativa fue el convencimiento de que es imposible captar la atención del alumnado, si la información que pretendemos transmitir está desconectada de su entorno vital⁴. Ese problema se agudizaba en el caso de nuestra materia de conocimiento: La lengua y la cultura griega antiguas. Esa materia no sólo se presentaba como un conocimiento obsoleto y

² No centraremos el presente trabajo en esos motivos, pese a que fueron analizados antes de pensar en la propuesta metodológica que presentamos. No obstante, sí queremos señalar que estamos convencidos de que la separación existente entre la formación académica y el mundo en el que se desenvuelve la vida de los estudiantes es uno de los principales motivos del desaliento hacia los estudios. Y posiblemente, sea también el principal causante del fracaso escolar.

³ Estamos convencidos de que uno de los principales problemas del fracaso escolar radica en que los estudios están situados en una realidad obsoleta y anclada en el pasado que ya no tiene cabida en el mundo real en que se desenvuelve la vida de los estudiantes. Tenemos la sensación de que la formación académica se ha quedado anclada en el siglo pasado y es nuestro deber como profesores y formadores modernizar el proceso educativo para que actúe en simbiosis con la realidad cotidiana. Un modelo educativo obsoleto y rígido no conseguirá competir con la realidad. Y si esa competición no existe, las universidades seguirán vaciándose y la formación académica en España continuará reduciéndose cada vez más, con las consecuencias que todos conocemos.

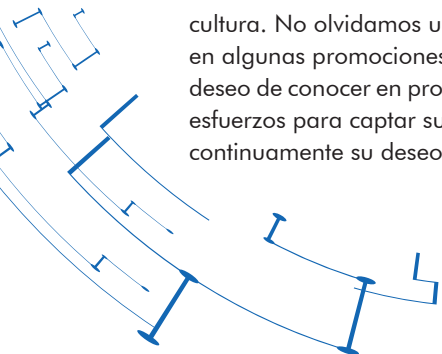
⁴ Más imposible es captar esa atención si lo que se ofrece académicamente está basado en modelos educativos que no tienen lugar en la sociedad de nuestros días, como pensamos que sucede de modo generalizado en la formación académica que se da en España, a pesar de que hay un buen número de formadores docentes que han emprendido nuevos caminos, apoyados por nuevas políticas educativas proclives a un cambio en los modelos de formación.

marginado desde la perspectiva de la realidad actual, sino que era percibido como un conocimiento carente de utilidad tecnológica e imposible de conectar con el entorno de audiovisual y de redes sociales⁵.

Ante esa situación, nuestro primer objetivo fue encontrar una conexión entre la cultura griega antigua y el entorno sociocultural del alumnado. Para ello decidimos utilizar el poder de captación que tiene el elemento visual dentro del desarrollo de una clase, porque somos conscientes de que el alumnado actual tiene unas características bien distintas a las del alumnado anterior a la revolución tecnológica y de redes sociales en que estamos inmersos. Utilizamos como segundo elemento de captación el uso de tecnologías informáticas aplicadas a la educación, las herramientas TIC porque se fundamentan en el elemento visual y están conectadas con una realidad que resulta cotidiana para el alumnado. Consideramos también el poder de captación que tienen las redes sociales para añadirlo a nuestra actividad docente como otro instrumento de transmisión del conocimiento formativo.

A este punto de partida visual, tecnológico y de redes sociales le añadimos un nuevo componente: El incentivo que supone obtener un premio como resultado de una competición. Y no es una competición cualquiera, es una competición de los conocimientos que previamente hemos transmitido en la parte expositiva de la clase y que no son otros que los conocimientos que queremos reforzar para adquirir el aprendizaje. Dado que la obtención de un premio fomenta la competitividad y no queríamos desarrollar estrategias educativas basadas en un trabajo individual y poco participativo que generara actitudes egocéntricas e

⁵ La visión que trae el alumnado de nuevo ingreso del mundo grecolatino está bastante determinada por la realidad social actual. Por ese motivo encontramos, a grandes rasgos, dos tipos de alumnos: el que se acerca a la cultura clásica movido por el atractivo de una civilización que le resulta exótica, misteriosa y, en cierto modo, exclusiva y original. El segundo tipo de alumnos es el que se matricula en el Grado porque siente atracción por los elementos grecolatinos que ha descubierto en los medios de comunicación y redes sociales. Desgraciadamente, ese tipo de alumnado es más frecuente en los últimos años y pierde su interés muy pronto, al descubrir que los estudios que cursa no son una continuación de lo que ha visto en las redes sociales. El abandono de este tipo de alumnado es hasta cierto punto coherente pero no deja de resultar un reto para nosotros, tratar de captar también su atención, dado que el motivo por el que se había acercado a los Estudios Clásicos era en el fondo por un deseo de conocer más en profundidad su cultura. No olvidamos un tercer tipo de alumnado, pese a que cada vez es más escaso y en algunas promociones ya inexistente. Es el alumnado que tiene un espíritu clásico y un deseo de conocer en profundidad las lenguas y cultura clásicas. Ese alumnado no necesita esfuerzos para captar su atención pero, aun así, consideramos que es necesario reforzar continuamente su deseo de saber.



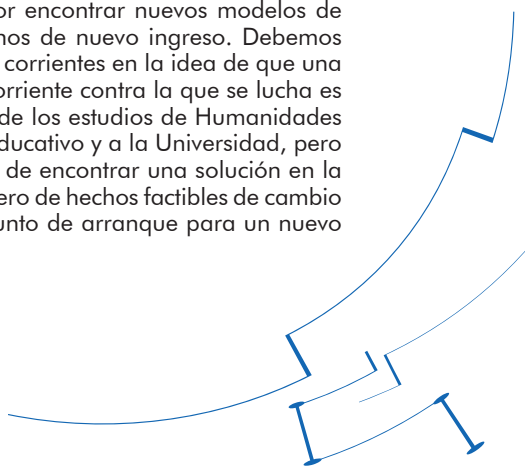
individualistas⁶, implantamos un modelo de competición en grupo que favoreciera la colaboración entre ellos. De esa manera, participábamos en la preparación del alumnado para un futuro marco laboral fundamentado en el *co-working*⁷.

El uso de elementos visuales y la aplicación de herramientas TIC como punto de partida de nuestra praxis educativa guardaba relación con algo que veníamos observando en los últimos años: El rechazo que siente el alumnado por el soporte físico del papel como único instrumento para la adquisición de conocimientos. Las asignaturas basadas exclusivamente en el soporte físico del libro son percibidas por el alumnado como asignaturas alejadas de la vida real, insertas en un pasado terminado y abocadas a un fin próximo con el avance de las nuevas tecnologías y las redes sociales. A los ojos de nuestros alumnos las Humanidades representan el primer grupo de materias de conocimiento destinadas a desaparecer por su incapacidad de insertarse en la realidad tecnológica. Y a nuestro entender esa percepción tiene su origen en una metodología reacia a adaptarse a una realidad que no encaja en los modelos educativos del siglo XX, basados en el libro como principal elemento transmisor de conocimientos⁸.

⁶ En nuestra opinión, el profesor universitario no puede dejar de lado en ningún momento su labor de formador y educador, además de transmisor de conocimientos. La vida académica de un alumno comienza desde la infancia y debe ser enfocada, desde el punto de vista educacional y de convivencia, en una misma dirección hasta su finalización universitaria. Puesto que nos resulta imposible canalizar la formación humana del alumnado, desde la perspectiva de nuestras asignaturas, tratamos de hacerlo en la medida de lo posible, con vistas a lograr una formación académica en conocimientos y en valores humanos necesarios para la convivencia y el respeto, algo por lo que ya estaba preocupada la sociedad ateniense del Siglo de Oro y así se lo trasmitimos a nuestros alumnos como conocimiento transversal.

⁷ Desde nuestra perspectiva, la *gamificación* es un incentivo más en el proceso educativo y puede colaborar en la tarea de captar la atención del alumno. Sin embargo, también creemos que la *gamificación* desarrolla competencias que no siempre son positivas, dado que fomenta el individualismo, el egocentrismo y la competencia no siempre sana. Por eso, utilizamos la *gamificación* durante cortos espacios de tiempo porque somos más proclives a desarrollar competencias colaborativas que puedan fomentar el *co-working* en una futura vida profesional.

⁸ Como profesores, debemos preocuparnos por encontrar nuevos modelos de enseñanza capaces de captar la atención de los alumnos de nuevo ingreso. Debemos adaptar también nuestro modo de enseñar a las nuevas corrientes en la idea de que una lucha contra corriente nunca llega a un buen fin, si la corriente contra la que se lucha es la corriente del progreso y la innovación. El abandono de los estudios de Humanidades se debe a muchos factores, algunos externos al centro educativo y a la Universidad, pero otros están en nuestras manos y es nuestro deber tratar de encontrar una solución en la medida de nuestras posibilidades. Es a ese pequeño número de hechos factibles de cambio por parte del profesorado a los que apelamos como punto de arranque para un nuevo concepto de educación en las Humanidades.

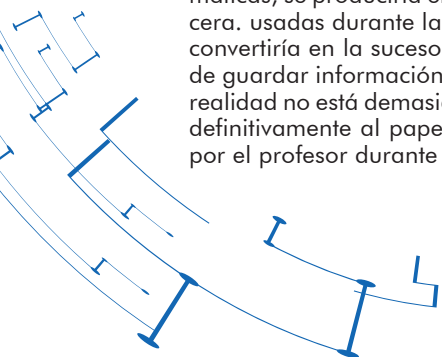


En el modelo educativo del siglo XXI el libro ya no representa el elemento aglutinador del conocimiento porque han surgido otros elementos más atractivos desde el punto de vista visual, y más poderosos desde el punto de vista de la captación del alumnado. En nuestra opinión, el uso del libro en formato papel como instrumento básico para la adquisición de conocimiento genera rechazo en un alumnado, que sí acepta ese mismo uso en formato digital. En cuanto al uso del soporte físico del papel, consideramos que es mantenido por los alumnos durante la explicación sólo por su valor instrumental como método para el registro de datos, en espera de que la tecnología lo suprima. Es un instrumento que resulta rudimentario y transitorio para ellos pero el único existente por el momento, dado que aún no es posible utilizar los dispositivos informáticos a modo de libreta o folio en blanco⁹. Si esa circunstancia se produjera, estamos convencidos de que el papel perdería todo interés para el alumno¹⁰.

Como hemos apuntado en párrafos anteriores, la metodología que decidimos utilizar en nuestras clases parte del modelo educativo de la *gamificación*, dado que se proponen actividades lúdico-educativas que conducen a un premio final. Al comienzo del curso escolar, pusimos en práctica actividades de *gamificación* mediante aplicaciones de *Mobile Learning* en las que se distribuían a los alumnos por grupos para que la competición pudiera ser tanto individual como grupal. Esta práctica tuvo éxito en un primer momento, dado que resultaba novedosa dentro del Grado en Estudios Clásicos, mucho más aún respecto de la lengua griega antigua. Pero con el transcurso del tiempo, descubrimos que la *gamificación* no era suficiente para mantener la atención del alumnado durante toda la clase, a pesar de que había sido altamente eficaz al principio y lo había sido durante un periodo de tiempo considerablemente razonable. Pero la realidad exterior seguía siendo un poderoso competidor de la realidad docente. Y una actividad que había sido novedosa podía correr el riesgo de convertirse en un trabajo monótono

⁹ Cada vez resulta más frecuente ver alumnos tomando apuntes de clase en ordenadores portátiles, sustituyendo así el uso de las libretas y cuadernos que usábamos nosotros para nuestros apuntes de clase. Sin embargo, los ordenadores tienen las limitaciones de los gráficos y en nuestra docencia de las letras y signos del alfabeto griego antiguo.

¹⁰ Paradójicamente y salvando las diferencias que aportan las tecnologías informáticas, se produciría entonces una situación que podría recordar a la de las tablillas de cera, usadas durante la época en que se sitúan nuestros Estudios Clásicos. La Tablet se convertiría en la sucesora digital de aquellas rudimentarias tablillas de cera incapaces de guardar información como podrían hacer las *Tablets* en un futuro. Creemos que esa realidad no está demasiado lejana y consideramos que será esa realidad la que sustituya definitivamente al papel en su uso docente como receptor del conocimiento aportado por el profesor durante las clases.



y rutinario que generara aburrimiento, si era repetido con demasiada frecuencia y si era la única actividad lúdica que se realizaba con el fin de reforzar el conocimiento.

Con la intención de adelantarnos a esa situación, optamos por el uso de otras herramientas TIC para diversificar nuestra praxis docente. La herramienta educativa que nos pareció más adecuada para combinar con las actividades de *gamificación* fue el uso de *Materiales Didáctico-Digitales interactivos* (MDD) de contenido imaginativo y aspecto creativo que captaban el interés del alumnado y en algunos casos provocaban su asombro¹¹. Esos materiales tenían la ventaja de que podían ser alojados en el aula virtual para trabajarlos en las clases con posterioridad a una información expositiva que se daba previamente en clase¹². Los MDD tenían otra ventaja, que eran susceptibles de aplicarles el aspecto de la *gamificación*¹³, por lo que eran una extensión del trabajo de fijación de conocimiento realizado con anterioridad con el uso del *Mobile Learning*.

¹¹ Conscientes de la gran cantidad de MDD educativos que existen, queremos señalar que en nuestra docencia utilizamos aplicaciones de carácter lúdico y colaborativo que pueden realizarse tanto en clase como fuera del ámbito académico. Las aplicaciones que utilizamos guardan parecido con los videojuegos, dado que requieren destreza y habilidad al tiempo que fomentan la memoria visual y el raciocinio.

¹² Los MDD se alojan en el aula virtual como paquete *Scorm* y tienen la ventaja de que pueden ser importados y restaurados de un curso académico a otro, lo que facilita una parte del trabajo del profesor. Pero permiten también su actualización y corrección, en el caso de contener erratas, dado que se guardan en la carpeta del programa y se pueden editar cuantas veces se quiera. Esa circunstancia facilita que el profesor pueda ir añadiendo nuevos materiales de trabajo a lo largo de los sucesivos cursos académicos, con el consiguiente enriquecimiento del aula tanto desde el punto de vista del trabajo, como desde el punto de vista visual, aspecto que consideramos que también es importante para captar la atención del alumnado.

¹³ Los MDD que presentaremos a continuación no tienen elementos de *gamificación*. Esos elementos fueron creados en clase mediante la implicación de algunos alumnos a los que nombramos representantes de cada grupo colaborativo. A ellos se les encomendó la labor de llevar un registro de ganadores a modo de pódium. Ese registro realizado en común por todos los representantes fue hecho público diariamente tras la realización de un nuevo MDD y posteriormente guardado por el representante hasta la finalización del curso. En ese momento se determinó la puntuación final y se estableció el *ranking* de la competición. Hay que señalar que el premio final de la competición consistía en una felicitación cordial por parte de toda la clase. En ningún momento se planteó el premio con un objeto de lucro, simplemente como un reconocimiento por parte de los compañeros. Y queremos poner de manifiesto que ese acto es suficiente para despertar el interés del alumnado, sirviendo de estímulo para toda la clase, por lo que tenemos intención de repetirlo en los cursos venideros.

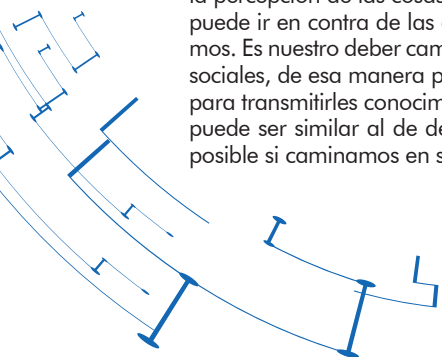
A esa práctica educativa le dimos el nombre de *Gamificación Combinada*¹⁴ puesto que era una combinación complementaria entre dos herramientas educativas de formato digital dirigidas a una misma finalidad: Fijar el conocimiento a través de un entorno creativo. La *Gamificación Combinada* no era el primer trabajo que se realizaba en el aula, sino que se acudía a ella después de una previa exposición teórica del conocimiento que queríamos trabajar ese día. Es importante señalar que la exposición teórica también se planteaba desde una perspectiva creativa y basada en el elemento visual¹⁵.

Pusimos en práctica esta metodología con el convencimiento de que un modelo de enseñanza combinado daría más resultado que un modelo basado en la *Flipped Classroom*. Éste último no garantizaba que el alumno hubiera realizado la tarea de documentación del contenido alojado previamente en el aula virtual. En cambio, con una docencia combinada nos asegurábamos de que el alumnado recibiera la información teórica necesaria para trabajar interactivamente con las herramientas TIC¹⁶.

¹⁴ El nombre que originariamente aplicamos a esta praxis educativa lo seguimos utilizando en la actualidad porque define los dos tipos de modelo educativo que utilizamos y porque define también el modo en el que los utilizamos: Combinando el *Mobile-Learning* con el uso de MDD Interactivos en una ratio indeterminada que cambia en virtud del tipo de conocimiento y de las particularidades del alumnado que tengamos en cada momento.

¹⁵ Para la explicación de la materia de conocimiento utilizamos las presentaciones de *Power Point*, si bien no se trata de presentaciones realizadas en formato clásico. Utilizamos presentaciones enriquecidas con elementos visuales, tales como fondos de pantalla originales o animaciones de elementos que varían de una diapositiva a otra y que siempre tienen un elemento de conexión con la idea principal que transmite cada diapositiva. La práctica docente nos ha enseñado que la variación de los elementos visuales dentro de la exposición de un tema sirve también para captar la atención del alumnado, tanto más si esa variación no se repite de un curso a otro (en aquellos casos en que se imparte la misma asignatura). Este último factor consigue atraer también la atención de los alumnos repetidores que asisten a las clases movidos por la curiosidad generada por las diapositivas y que por esa curiosidad escuchan con atención la explicación y graban una parte del conocimiento.

¹⁶ Somos conscientes de que estamos tratando con un alumnado universitario que debería realizar un trabajo de preparación de las clases. Respetamos también a los defensores de las corrientes pedagógicas que abogan por una docencia universitaria más independiente, y quizás más madura y cercana a la que se llevaba a cabo hace unas décadas. Pero la realidad en la que estamos inmersos nos dice que el alumnado ha cambiado, que la sociedad ha cambiado y que la percepción de las cosas ha cambiado. Y en este orden de cosas, la formación académica no puede ir en contra de las corrientes sociales, aunque nos disgusten o aunque no las compartamos. Es nuestro deber caminar de modo paralelo y trabajar en simbiosis con los nuevos modelos sociales, de esa manera podremos llegar al alumnado. Y sólo así podremos captar su atención para transmitirles conocimiento y enseñarles una manera de acercarse a ese conocimiento, que puede ser similar al de décadas anteriores. Pero ese acercamiento al alumnado, sólo se hará posible si caminamos en su misma dirección para darle la mano y enseñarlo a aprender.



La primera herramienta que utilizamos es el *Mobile learning* (*M-learning*) y para ello utilizamos cuatro aplicaciones de uso gratuito que se encuentran en la web y que resultan sencillas de utilizar por parte del alumnado. Nos referimos a las aplicaciones: SOCRATIVE, KAHOOT, QUIZZZ y QUIZALIZE.

Debido a las características gráficas de la lengua griega antigua, necesitamos recurrir a una aplicación gratuita *EUCLIDES Griego Político*¹⁷, que es un controlador del teclado que permite escribir en griego político en cualquier aplicación Windows que acepte la codificación Unicode. Con esta aplicación es posible añadir más de un elemento diacrítico a las letras, por lo que resulta eficaz con el griego antiguo, tanto en el griego *koiné* como en sus diferentes dialectos. Los caracteres griegos pueden ser visualizados en cualquier dispositivo electrónico, teléfono móvil, Tablet, ordenador etc., por lo que su uso como herramienta docente para el griego antiguo es muy interesante. El único problema que plantea es que está creado para un sistema operativo WINDOWS¹⁸ por lo que no se puede trabajar con ella utilizando un ordenador Macintosh (Mac). No obstante sí puede verse sin dificultad en un iPhone o en cualquier dispositivo de Apple, por lo que no supone un problema para el alumnado.

El uso inicial que dimos a las aplicaciones de *M-learning* comenzaba con una serie de preguntas variadas, para lo que nos servimos de la herramienta SOCRATIVE¹⁹ porque resultaba sencilla y era válida para un primer contacto entre el alumno y el *mobile learning*. Dado que esta herramienta es bastante limitada en el tipo de actividades que plantea y resulta bastante pobre en su interfaz y en elemento visual, el uso que le damos es limitado. Por esas limitaciones no nos parece adecuada para un trabajo continuado de refuerzo del conocimiento, ya que la pobreza del elemento visual y de las actividades que propone llega a causar aburrimiento y en consecuencia desinterés por parte del alumnado.

Para evitar esa situación, recomendamos no utilizar la herramienta SOCRATIVE como única alternativa lúdico-didáctica. Por ese motivo decidimos combinarla con otra herramienta similar pero mucho más atractiva visualmente. Esa herramienta es KAHOOT²⁰, que desde

¹⁷ Este software es una iniciativa del GCID Electra de la Universidad de Barcelona, con licencia GPL, libre y de distribución gratuita. Para su descarga y para mayor información, remitimos a la página oficial <http://stel.ub.edu/filologiagrega/electra/euclides/esp/index.htm>.

¹⁸ Para poder escribir contenido en griego antiguo, esta aplicación requiere el uso de un ordenador con sistema operativo WINDOWS de 32 Bits (WINDOWS 2000 o superior). También debe ser utilizada con aplicaciones que admitan la codificación Unicode.

¹⁹ Este software de uso público está alojado en la web: <https://www.socrative.com/>. Requiere un registro previo para realizar los cuestionarios pero es bastante sencillo de utilizar.

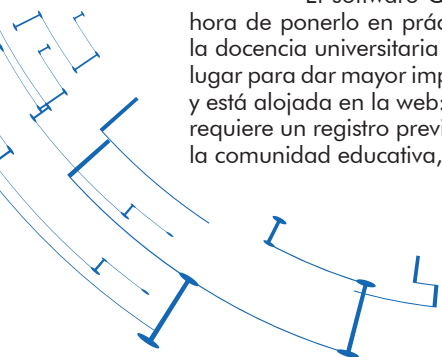
²⁰ Este software también es de uso gratuito y, como SOCRATIVE, requiere un registro previo para poder trabajar con él. La página oficial desde la que se puede acceder es: <https://kahoot.com/>.

nuestra perspectiva es hasta el momento la más eficaz tanto por los elementos visuales como por la labor de refuerzo del conocimiento que garantizamos. KAHOOT también tiene un uso sencillo y resulta idónea para ser trabajada después de haber utilizado SOCRATIVE. No aporta novedades respecto del tipo de actividades a usar pero sí desde el punto de vista visual porque incluye paletas de color y tiene una interfaz más atractiva para el alumno. Además, añade un elemento nuevo que no tiene SOCRATIVE, el de la *gamificación*, porque, tras la realización de cada prueba, va mostrando un pódium de ganadores que se modifica con el desarrollo del juego hasta desembocar en un pódium final.

A pesar de que la combinación entre SOCRATIVE y KAHOOT puede ser suficiente para una actividad de *M-Learning*, consideramos que la diversidad aporta más fluidez y dinamismo al desarrollo de una clase, al tiempo que mantiene el interés del alumno frente a la realidad exterior. Por ese motivo decidimos utilizar dos herramientas más. Ambas requieren una cierta familiaridad con el uso del *M-Learning* por lo que es adecuado usarlas sin haber trabajado antes con las dos anteriores.

Nos referimos a QUIZZ²¹ que resulta muy atractiva por los elementos visuales que aporta. Esta aplicación permite configurar el desarrollo de la actividad, tanto en lo referido al orden de las preguntas como al tiempo en que se espera la respuesta. Añade otros elementos gráficos que captan la atención del alumno, como la aparición de memes tras la finalización de una actividad. Los memes pueden personalizarse por lo que la aplicación se hace flexible y muy rica desde el punto de vista visual. En su contra, pensamos que esta aplicación da mucha importancia a la *gamificación*, hasta el punto de limitar el trabajo del docente y convertirlo en un sujeto pasivo que visualiza el desarrollo de la actividad, si bien puede acudir en ayuda del alumno para solucionar sus dudas. Desde la perspectiva de la herramienta educativa, el docente queda limitado a visualizar en la pantalla de la clase el pódium cambiante y el pódium final.

²¹ El software QUIZZIZ requiere una mayor destreza por parte del profesor a la hora de ponerlo en práctica. Es bastante atractivo para el alumno y es poco utilizado en la docencia universitaria pero como limitaciones tiene que sitúa al profesor en un segundo lugar para dar mayor importancia a la *gamificación*. La herramienta tiene un acceso gratuito y está alojada en la web: <https://quizziz.com/join>. Igual que sucede con las dos anteriores, requiere un registro previo pero da opción a subir el trabajo a la web para compartirlo con la comunidad educativa, al tiempo que utilizar recursos públicos alojados en la web.



La última herramienta que utilizamos es QUIZALIZE²², pero limitamos mucho su uso porque nos parece que no aporta nada nuevo respecto a QUIZIZZ. Recomendamos su uso en último lugar porque requiere un buen dominio del *M-Learning* por parte del alumno y elimina por completo la participación del docente. Sin embargo, concede un papel fundamental a la *Gamificación*, por lo que nos sirve de punto de partida para pasar al trabajo con las otras herramientas que utilizamos para reforzar el conocimiento: Los Materiales Didáctico Digitales (MDD) interactivos.

Los MDD interactivos no suelen ser trabajados en la docencia universitaria por su relación con otro tipo de docencia más elemental y en nuestra opinión porque están infravalorados y prejuizados. La causa de ese rechazo es su interfaz llena de colorido y elementos gráficos que nos familiarizan con etapas iniciales de la formación académica. Pero el potencial educativo de los MDD interactivos es muy alto porque tienen capacidad de adaptarse a diferentes grados de dificultad. Eso permite su aplicación en cualquier campo de la enseñanza y en cualquier grado de dificultad. Los MDD interactivos crean hábitos de trabajo colaborativo entre el alumnado, hecho que no se trabaja con el *M-Learning*. Sirven igualmente para reforzar la fijación del conocimiento teórico y añaden un aspecto que no ha sido señalado hasta el momento: Pueden ser utilizados dentro y fuera del aula. Eso es posible porque funcionan con conexión wifi, lo que permite su uso tanto en la docencia dentro del aula como en el trabajo personal del alumno²³. Además, resultan serios competidores de la realidad externa porque funcionan igual que los videojuegos.

Sin embargo, desde el punto de vista del profesorado tienen un inconveniente: Requieren de un largo tiempo de preparación, ya que hay que elaborar todo, tanto las tareas a realizar (preguntas, crucigramas, juegos, etc.) como el elemento visual. Dado que permiten una presentación personalizada se convierten en materiales originales, creativos y muchas veces únicos, por ese motivo, son laboriosos y absorben mucho tiempo en la etapa de elaboración. Posiblemente ése sea uno de los motivos por los que su uso en la docencia está tan limitado. Pero queremos señalar que ese inconveniente queda compensado por el hecho de que permiten ser guardados en la web del programa o

²² Este software es relativamente complejo, tanto para su preparación como para su ejecución en clase y los objetivos que hemos conseguido con él no difieren de los logrados con los tres anteriores. Por ese motivo lo utilizamos en pocas ocasiones y la mayoría de ellas como complemento a los anteriores, a modo de buscar diversidad en las herramientas de *M-Learning*. El software está alojado en la web: <https://www.quizalize.com/> y puede accederse a él de modo gratuito tras un previo registro.

²³ Esa posibilidad no sólo aporta mayor flexibilidad al tiempo de estudio del alumno, sino que permite la docencia a distancia puesto que pueden ser planteados tanto para el refuerzo del conocimiento, como para la realización de pruebas objetivas, tareas puntuables o ejercicios factibles de calificar. Los MDD interactivos pueden ser efectivos también en un modelo de educación a distancia, si se programan y se realizan teniendo en cuenta el factor del tiempo de su realización, circunstancia que puede ser regulada por el profesor desde el aula virtual.

como archivo zip en un dispositivo externo. De ese modo pueden ser recuperados con posterioridad para utilizarlos en cursos venideros o retocarlos, si es necesario. Muchos de ellos permiten ser compartidos en la web con fines educativos, sin que se pierda la autoría.

Existe un considerable número de MDD interactivos de uso gratuito que pueden trabajarse en las clases, de hecho siguen apareciendo nuevos, por lo que es posible alternarlos con el fin de mantener la atención del alumnado²⁴. Los MDD de los que nos servimos durante el pasado curso académico fueron EXE-LEARNING, CUADERNIA y ARDORA. Pusimos en práctica también unas actividades que habíamos realizado en cursos anteriores con la herramienta LIM²⁵, con la que podíamos crear Libros Interactivos Multimedia con tecnología JavaScript, en los que podíamos realizar diferentes tipos de ejercicios. Desafortunadamente, hemos dejado de utilizar ese material educativo debido a los problemas de visualización que plantea tanto en el aula virtual como en los dispositivos móviles del alumno. No obstante queremos señalar que tanto la interfaz como los elementos audiovisuales de las actividades resultan muy atractivos desde el punto de vista visual.

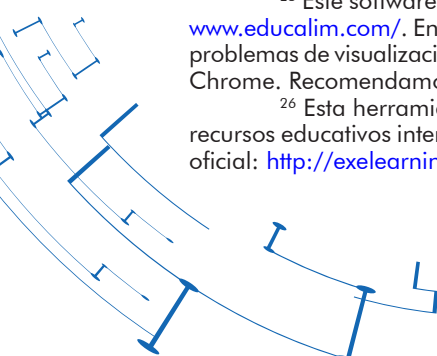
Volviendo al desarrollo de nuestra actividad docente, el primer MDD interactivo que presentamos a los alumnos fue EXE-LEARNING²⁶ porque es de uso sencillo y nos parece el más adecuado para familiarizar al alumno con esta clase de materiales que se utilizan poco en la docencia universitaria, quizás debido a la complejidad de su preparación o quizás a una asociación mental con la enseñanza infantil. EXE-LEARNING plantea diversas actividades que pueden utilizarse en la docencia de la lengua griega antigua: Cuestionarios, emparejamientos, preguntas cortas, pequeñas aportaciones escritas tras una lectura previa que debe ser facilitada al alumno, etc. Esta última actividad da cabida al modelo de enseñanza basado en la *Flipped Classroom*.

En su contra tiene algunos elementos que deben tenerse en cuenta, si se pretende mantener la atención del alumno y competir con la realidad exterior. EXE-LEARNING es un software muy pobre en cuanto a los elementos visuales y la interfaz, por lo que no recomendamos un trabajo

²⁴ Debido a la continua aparición de herramientas gratuitas para crear MDD educativos de carácter interactivo, en este momento estamos experimentando con otros software como *CelebritiEdu*, *Brainscape*, *Duolingo*, *Classcraft*, etc., en la idea de poder añadirlos a las aplicaciones que utilizamos en la actualidad.

²⁵ Este software educativo puede descargarse de modo gratuito en la web: <http://www.educalim.com/>. En nuestro caso plantea problemas de configuración debido al java y problemas de visualización en determinados navegadores, especialmente con el navegador Chrome. Recomendamos acceder a él mediante el navegador Mozilla Firefox.

²⁶ Esta herramienta educativa está definida en su propia web como un editor de recursos educativos interactivos gratuito y de código abierto. Puede descargarse en la web oficial: <http://exelearning.net/> y no requiere registro.



extenso o repetitivo, a fin de evitar la monotonía y la pérdida de atención por parte del alumnado. Además, tiene una estructura que recuerda al libro por lo que provoca cierto rechazo, en la idea de que la única innovación educativa que plantea el software es el elemento digital.

Para evitar que ese rechazo pueda derivar en distracción o pérdida de interés hacia el trabajo con MDD interactivos, aconsejamos que el trabajo con EXE-LEARNING se limite a un primer contacto con el uso de MDD interactivos²⁷. El trabajo con EXE-LEARNING puede retomarse en otras sesiones de la docencia presencial o incluso en otro momento de la misma sesión, tras haber trabajado con otros materiales de similares características, si bien esta última opción no nos parece recomendable. Partiendo de nuestra experiencia, el trabajo con EXE-LEARNING debe ser el menos frecuente y el menos extenso en el tiempo, al menos mientras no cambie en su interfaz, en los elementos visuales que usa y en las actividades que propone.

El MDD interactivo que trabajamos de modo regular y al que dedicamos el mayor tiempo es ARDORA²⁸, que tiene la estructura de un Libro Multimedia Interactivo pero permite la realización de numerosas actividades. Es un software educativo de uso sencillo para el alumnado, aunque no tanto para el profesor pues su preparación es laboriosa y requiere de un considerable número de horas de trabajo, a fin de presentar al alumno un material de aspecto atractivo pero suficientemente complejo para garantizar el refuerzo de los conocimientos teóricos²⁹. En lo que respecta a las posibilidades que plantea ARDORA, hay una gran diferencia con el anterior puesto que ofrece numerosas actividades. Las actividades que pueden utilizarse para el estudio de la lengua griega antigua son cuestionarios, pregunta verdadero-falso, ordenación de palabras o frases, emparejamientos de conceptos, crucigramas, sopas de letras, ahorcados, dameros, puzles, etc.³⁰.

El atractivo de este software para el alumnado está basado en la riqueza de elementos visuales que permiten una configuración personalizada y diferente para cada actividad. Además, tiene la posibilidad de realizar un Libro Multimedia Interactivo en el que es posible hacer conexiones entre unas páginas y otras, así como remitir a elementos externos para completar o reforzar el conocimiento, lo que abre un campo de

²⁷ Recomendamos también que el espacio de tiempo sea breve y no más de dos ejercicios diferentes, si bien eso depende de la dinámica específica de cada clase y alumnado.

²⁸ Este material didáctico digital tiene un formato que recuerda al libro pero su principal componente son los ejercicios y actividades, por lo que puede utilizarse a modo de cuaderno digital de ejercicios interactivos. Puede descargarse de manera gratuita en la web: <http://www.webardora.net/index.htm>.

²⁹ Del mismo modo que sucedía con EXE-LEARNING, ARDORA da posibilidad a una metodología de trabajo basada en la *Flipped Classroom*, dado que puede ser trabajado en clase para reforzar conocimientos que el alumno haya debido de preparar con anterioridad.

³⁰ Por las características de la docencia de la lengua griega, no podemos utilizar las actividades con imágenes o las actividades numéricas, aunque las primeras pueden utilizarse en otras asignaturas del Grado de Estudios Clásicos, particularmente las asignaturas de contenido histórico, literario o artístico.

posibilidades inmenso para enriquecer la docencia presencial³¹. ARDORA ejerce un gran poder de captación del alumnado, tanto que se nos solicita nuevo material para el trabajo en clase o para el trabajo en casa fuera del horario académico, a modo de refuerzo del estudio individual.

ARDORA nos parece un recurso educativo que cumple la función que pretendíamos inicialmente: captar el interés del alumnado. Pero ofrece también grandes posibilidades para reforzar el conocimiento, ya que es apto tanto para un primer acercamiento a la lengua griega antigua, como para un trabajo más avanzado y específico³². El único inconveniente que presenta ARDORA para el profesorado, es su elaboración. La preparación de un material para clase puede tardar entre unas cuatro o cinco horas de trabajo, incluso más, si ese material se enriquece con aportaciones externas.

A favor de la laboriosa preparación de este software educativo, tenemos el hecho de que el material puede guardarse en la carpeta del programa o en un dispositivo externo como archivo Zip. Eso permite la reestructuración posterior y su enriquecimiento con aportaciones diversas externas o del propio material educativo, ya sea nuevas actividades o la modificación de las que se han realizado con anterioridad.

Debido a las amplias posibilidades educativas que ofrece ARDORA, le dedicamos la mayor carga de trabajo a fin de reforzar el conocimiento teórico. Sin embargo, y para evitar una posible saturación por parte del alumnado y a una posterior actitud de cansancio, aburrimiento o desinterés, incluimos un tercer software de similares características.

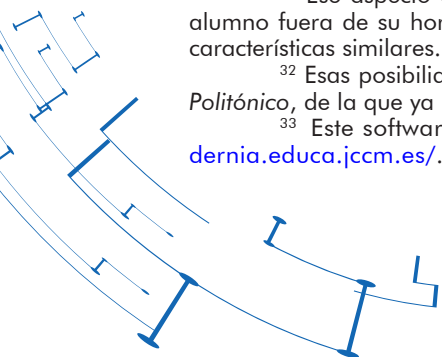
El tercer software que utilizamos es CUADERNIA³³, que es bastante parecido a ARDORA en cuanto al tipo de actividades e incluso mejor en los elementos visuales y la interfaz. CUADERNIA se trabaja online desde la web oficial pero permite descargar el trabajo realizado en un archivo Zip para alojarlo en el aula virtual. Sin embargo, también presenta problemas de visualización en algunos dispositivos móviles, por lo que no puede ser utilizado por la totalidad del alumnado.

La elaboración de MDD interactivo con el software CUADERNIA es más sencilla que con ARDORA debido a que el primero tiene limitaciones frente al segundo. CUADERNIA no permite crear Libros Multimedia Interactivos tan complejos como los de ARDORA. Finalmente, hay que señalar que CUADERNIA permite tanto la creación de un trabajo en abierto contemplado como enriquecimiento para la comunidad educativa, como

³¹ Ese aspecto convierte a este software en un instrumento capaz de atraer al alumno fuera de su horario académico, hecho que no sucede con otros materiales de características similares.

³² Esas posibilidades se logran con la ayuda de la aplicación *EUCLIDES Griego Político*, de la que ya hemos hablado en páginas anteriores.

³³ Este software gratuito se trabaja online desde la web oficial: <http://cuadernia.educa.jccm.es/>.

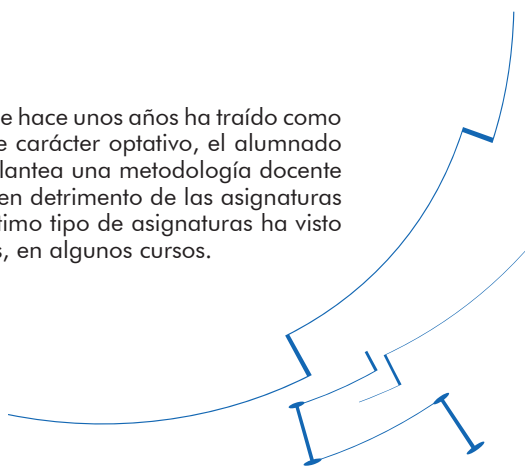


la de un trabajo personal del docente y restringido a su uso particular. CUADERNIA nos parece una herramienta interesante, si bien requiere de algunas mejoras que no necesita ARDORA, como las relativas a su visualización así como la necesidad de permitir al profesorado mayor personalización en la interfaz y en las actividades.

Tras la exposición de esta metodología docente que hemos denominado *Gamificación Combinada*, queremos indicar que su aplicación durante el pasado curso académico aportó resultados positivos respecto a cursos anteriores. En primer lugar, observamos una mayor participación del alumno en el desarrollo de la clase, debido al interés que despertaba el trabajo con los teléfonos móviles y los dispositivos electrónicos. Esa participación trajo consigo otra consecuencia positiva: La motivación del alumnado que habitualmente faltaba a clase por motivos de desinterés. El aumento del alumnado atraído por el uso de los elementos tecnológicos repercutió en la dinámica de las clases pues la participación también se veía incentivada por la *Gamificación*³⁴. Además de los beneficios ya mencionados, hemos conseguido fomentar el trabajo colaborativo (*co-working*), que actualmente está tan demandado en el mercado de trabajo.

Pero, sin duda, la consecuencia más positiva e importante es que, debido a la asistencia y participación activa en clase, así como a la necesidad de consultar la materia teórica explicada con anterioridad, para resolver las actividades educativas propuestas mediante *M-Learning* y MDD interactivos, el conocimiento se ha visto reforzado y en consecuencia se ha visto elevado también el número de aprobados y la nota de calificación del alumnado. Es este último logro la mejor de todas recompensas obtenidas con el uso de la *Gamificación Combinada*.

³⁴ Esta situación que viene contemplándose desde hace unos años ha traído como consecuencia que, en lo que se refiere a asignaturas de carácter optativo, el alumnado haya preferido matricularse en aquellas en las que se plantea una metodología docente innovadora (*Flipped Classroom*, MDD, *E-Learning*, etc), en detrimento de las asignaturas con planteamientos metodológicos tradicionales. Ese último tipo de asignaturas ha visto reducido su alumnado hasta llegar a quedarse desiertas, en algunos cursos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- <http://cuadernia.educa.jccm.es/>
- <http://www.educalim.com/>
- <http://exelearning.net/>
- <https://kahoot.com/>
- <https://www.quizalize.com/>
- <https://quizizz.com/join>
- <https://www.socrative.com/>
- <http://stel.ub.edu/filologiagrega/electra/euclides/esp/index.htm>
- <http://www.webardora.net/index.htm>

