



Tecnología

La diversión, el mejor recurso para aprender

La gamificación potencia la motivación, la concentración y el esfuerzo



**Javier
Martínez
Salazar**

Jefe de
Estudios y
Profesor de
Primaria

La gamificación potencia la motivación, la concentración y el esfuerzo

La gamificación consiste en emplear mecánicas propias del juego en entornos no lúdicos para potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo? Se puede aplicar tanto en la

enseñanza como en cualquier otro ámbito de la vida, como la empresa, la familia o el hogar.

Los juegos motivan y refuerzan habilidades y conocimientos. Los juegos son divertidos, por lo que motivan a la persona a realizar diferentes conductas, mejorando a la vez las habilidades que ponen en marcha. Asimismo, los conocimientos y conductas que se producen mediante el juego son interiorizados con mayor facilidad. También la liberación de endorfinas que se produce al divertirse en el juego, lleva a una mejor retención del conocimiento aprendido durante el mismo. **Estimula las relaciones sociales.** Los juegos ayudan a relacionarse con los demás y fomentan valores tan importantes como la amistad, el compañerismo, la tolerancia a la frustración, la solidaridad, el respeto a los turnos, etc. **Fomenta la competencia.** La competencia sana motiva y estimula a los chicos a superarse, a desempeñar mejor las acciones y a refinar sus habilidades. **Favorece el progreso.** Los objetivos de los juegos deben ir aumentando en dificultad para que los niños desarrollen sus habilidades y competencias progresando de una manera gradual. **Minimiza las dificultades.** Mediante la diversión, los niños son menos conscientes de la dificultad de las tareas llevadas a cabo, logrando así que realicen actividades que, de otra manera, se sentirían incapaces de hacer. También ayuda a hacer tareas que, normalmente, se consideran aburridas.

La gamificación en casa

Cada vez son más los colegios que usan la gamificación en clase para mejorar la enseñanza de sus alumnos, sobre todo para motivarles a la hora de aprender ciertas materias que se consideran "aburridas", como las matemáticas o la historia. No solo en cursos inferiores como infantil, donde el juego es la base del aprendizaje, sino en cursos superiores como primaria o secundaria.

No obstante, la gamificación no es útil solo en el colegio. Cada vez son más las empresas que usan esta técnica para motivar a sus empleados y, como muchos padres saben, es muy eficaz para conseguir que nuestros hijos realicen ciertas tareas como ordenar la habitación, recoger, ir de compras, etc.

Está demostrado que el refuerzo positivo o el empleo de técnicas como la gamificación es mucho más efectivo que los castigos, amenazas o discusiones.

Algunas ideas?

Si te cuesta conseguir que tu hijo te obedezca y haga ciertas tareas de la casa o le cuesta irse al baño o a la cama, puedes emplear distintas técnicas de gamificación para conseguir, de manera divertida y mucho más eficaz y permanente, tus objetivos.

Para bañarse: Compra una esponja nueva y divertida para cada miembro de la casa. Reuníos todos y entrégalas; todos los miembros de la casa deben mostrar ilusión ante el regalo. La de tu hijo debe ser la más bonita y vistosa de todas. Explícale a tu hijo el juego: consiste en saber limpiarse solo haciéndolo en el orden correcto. Ayúdale mientras esté

en el baño y, cada vez que lo haga correctamente, apláudele. Si tiene un hermano mayor, se pueden bañar juntos para que haya cierta ?competición?. **Para recoger los juguetes:** Hay muchas canciones que animan a los niños a ordenar. Puedes cantarle una de ellas mientras le ayudas a recoger las cosas. Para que pueda hacerlo solo, debes contar con baúles o cajas en las que pueda guardar todo fácilmente. **Para realizar las tareas de casa:** Reparte las diferentes tareas del hogar de acuerdo a la edad y las capacidades de cada miembro de la familia. Escríbelas en un papel con el nombre de cada uno y deja un cuadrado debajo para poner cada día una pegatina de carita sonriente o triste según hayan hecho o no las tareas asignadas. El que tenga más caritas sonrientes al final de la semana gana un premio que no tiene que ser un juguete sino más bien algo como elegir la película que se ve después de comer, el postre, etc.

EXPERTO:

Javier Martínez Salazar

Jefe de Estudios y Profesor de Primaria

Director Técnico de Educación Infantil y Primaria. Responsable de Antana Educación en el área de Tecnología.