

CONVERSACIONES

Cristina Gómez

mcgomez@fed.uncu.edu.ar

UNCuyo

En esta oportunidad, conversamos con la Profesora Mg Cristina Gómez, docente de la Facultad de Educación de la UNCUYO, que actualmente se desempeña como profesor de las asignaturas Tecnología Digital y Educación y Tecnología Digital en las Prácticas Escolares, Y Directora de Educación a Distancia de la Facultad de Educación.

Es Licenciada en Tecnología Educativa, Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías y Magister en Gamificación y Narrativa Transmedia.

- Trabajo específicamente en Educación a Distancia desde 2006 cumpliendo diferentes roles:
- coordinación de producción de materiales,
- coordinación de innovación educativa,
- coordinación de modalidad semipresencial de carreras de pregrado
- Coordinación de certificación de competencias digitales de la UNCUYO (2012)
- Asesoría docente en TIC en escuelas
- Jurado en tesis de licenciaturas relacionadas con TIC en educación
- Autora de cursos virtuales para actualización docente desde 2010
- Expositora en eventos científicos con la temática Gamificación en Educación desde 2013

¿Cuál es su visión en relación con la utilización de las TIC en el ámbito educativo?

Considero que la incorporación de TIC a los procesos de enseñanza aprendizaje habla por sí sola en el contexto que estamos atravesando desde marzo de 2020.

La resistencia y/o indiferencia más o menos encubierta tanto de docentes como de los equipos de gestión de las instituciones educativas manifestada hasta el año pasado debió quedar de lado obligado por las circunstancias.

Esto, gratamente, en muchos casos ha despertado el entusiasmo por la elaboración de recursos digitales educativos y por el replanteo de las estrategias de enseñanza.

Considero que esto último es lo más interesante y disruptivo para la docencia.

Las TIC en el ámbito educativo cuestionan las metodologías que veníamos usando, ponen en tensión las prácticas habituales y nos empujan a los docentes a mirar con otros ojos el proceso de enseñanza y aprendizaje.

¿Qué estrategias se pueden utilizar en el aula para promover el aprendizaje a partir de las TIC? En especial con lo relacionado a Gamificación

En mi opinión, la Gamificación provee un abanico de estrategias tanto en lo presencial como en lo virtual ya que nos obliga a considerar la enseñanza para aprendices diferentes unos de otros: en su esencia la Gamificación contempla las diferentes inteligencias, los intereses diversos.

Tiene como uno de sus pilares la motivación, primero extrínseca y luego intrínseca. Y esta se moviliza, en ese orden, cuando le ofrecemos al

estudiantado (en sí mismo diverso), una serie de opciones para que cada cual tome el que más lo motiva.

Si podemos introducir a nuestros estudiantes a través de un rol, o mejor de roles a elección de cada uno, estamos invitando a la diversidad a nuestras aulas. Para esto funciona muy bien crear una historia que sirva como base para todo el proceso de enseñanza aprendizaje. La historia es determinante para la inmersión en el tema a desarrollar.

Creo necesario aclarar que se puede gamificar sin TIC. Gamificar no depende para nada de las herramientas digitales. Sí es cierto que puede facilitar un proceso gamificado, sobre todo en el feedback. La automatización que ofrecen las herramientas digitales hace que no queden baches de tiempo en los procesos. Recibir una retroalimentación en forma inmediata colabora con el sostenimiento de la motivación del estudiantado. Sin embargo puede haber devoluciones no inmediatas, analógicas, igual de eficaces que las digitales en el resultado final.

¿Qué software/s o herramientas web recomienda a los docentes para trabajar en el aula con sus alumnos?

Básicamente cualquiera de las herramientas de autor que permiten crear algo desde cero. Si bien hay en la web un sinnúmero de aplicaciones que permiten elaborar objetos digitales y/o de información a partir de plantillas (y considero que para empezar están buenas, porque te dan de entrada un diseño correcto en cuanto a tipografías, paletas de colores y de estilos), cuando ya dejaste de ser principiante es importante que el mismo docente sea el que pone "su propia plantilla", es decir que le de a los materiales que realiza su propio estilo y perfil pedagógico-didáctico.

Una herramienta que recomiendo es Twine, sirve para armar narraciones no lineales (las narraciones no lineales no tienen techo, se pueden aplicar a lo que sea en cuanto a temática y profundidad en la misma).

Se puede usar para producir recursos para la enseñanza o para que los estudiantes produzcan a partir de lo aprendido.

¿En qué nivel educativo se puede trabajar con Gamificación?

Gamificación es una metodología tan amplia que se adapta a cualquier nivel educativo y para cualquier disciplina.

Pensar que el jugar es para niños reduce y/o deja de lado la posibilidad de aplicarla a grupos de aprendices que podrían encontrar a través de ella una motivación para facilitar el aprendizaje.

Se aplica Gamificación con gran éxito en ámbitos como el de recursos humanos de empresas y el de las capacitaciones para diferentes perfiles profesionales. ¿Por qué no podría aplicarse entonces al nivel universitario o de posgrado?

Está claro que no podremos usar del mismo modo para niños de primario que para los estudiantes de secundario y ni hablar para estudiantes de nivel superior. Sin embargo, la diferencia no pasa por las herramientas a usar si no por el abordaje pedagógico-didáctico que se haga. Una vez más la clave está en esto último y no en la herramienta.

Cualquier otra información que considere oportuna.

Invito a leer algunas publicaciones on line de un par de gurúes de la gamificación:

Andrzej Marczewski: <https://www.gamified.uk/about/>

Yu-Kai Chou: <https://yukaichou.com>