

EL SECRETO DE LA POCIÓN MÁGICA

AUTORES

Julián Arturo López Rodríguez
Derly Vanessa Vásquez Rengifo
Julieth Mejía Giraldo

RESUMEN

Este trabajo presenta el desarrollo de la experiencia de aprendizaje El secreto de la poción mágica, llevada a cabo con estudiantes de primer semestre del programa de Administración en Salud de la Institución Universitaria Antonio José Camacho de la ciudad de Cali, Colombia. Dicha experiencia se gamificó bajo un paisaje de aprendizaje basado en la película “Astérix, el secreto de la poción mágica” a través de la herramienta digital Genially. Se describen los hallazgos encontrados durante la experiencia donde se concluye la necesidad de continuar con el fortalecimiento del uso de las TIC, TAC y TEP en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación superior.

PALABRAS CLAVE

Gamificación, paisaje de aprendizaje, lectura, escritura, TIC-TAC-TEP.

ABSTRACT

This paper presents the development of the learning experience “The Secret of the Magic Potion,” carried out with first-semester students of the Health Administration program at the Antonio José Camacho University Institution in the city of Cali, Colombia. This experience was gamified using a learning landscape based on the movie “Asterix: The Secret of the Magic Potion” through the digital tool Genially. The findings of the experience are described, concluding the need to continue strengthening the use of TIC, TAC, and TEP in teaching and learning processes in higher education.

KEYWORDS

Gamification, learning landscape, reading, writing, TIC-TAC-TEP.

INTRODUCCIÓN

«Necesitamos la tecnología en cada aula y en las manos de cada estudiante y de cada profesor, porque es el bolígrafo y el papel de nuestro tiempo y es el lente a través del cual experimentamos gran parte de nuestro mundo»

David Warlic

La experiencia de aprendizaje El secreto de la poción mágica nace a partir de la caracterización realizada a los y las estudiantes de primer semestre del programa de Administración en Salud de la Facultad de Educación a Distancia y Virtual durante el periodo académico 2022-1 y en la cual se descubrió que el 70% de los y las estudiantes trabajaban y estudiaban y que el 55% desarrollaban sus actividades académicas a través del teléfono móvil, hecho que incidió replantear el desarrollo de los contenidos de las unidades de manera diversificada.

Una vez analizada la información, se inició la creación del recurso educativo digital de la experiencia y se aplicó en el periodo académico 2022-2. La experiencia se desarrolló a partir de la integración de la Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) y las Tecnologías del empoderamiento y participación (TEP) bajo el concepto de la Gamificación como estrategia metodológica que facilitara a los y las estudiantes la exploración del material de lectura y el desarrollo de las actividades de manera dinámica involucrando los elementos propios del juego: las dinámicas, las mecánicas y los componentes.



Figura 1. Presentación. Fuente: Elaboración propia con la herramienta Genially e imágenes de Google.

Gamificando con Genially

Es necesario determinar que la Gamificación es la estrategia metodológica mediante la cual se trasladan aspectos del juego a los entornos educativos, profesionales y corporativos con el fin de propiciar nuevos mecanismos de enseñanza y aprendizaje.

En ese sentido, El secreto de la poción mágica se desarrolló en un paisaje de aprendizaje de cinco desafíos:



Figura 2. Paisaje de aprendizaje. Fuente: Elaboración propia con la herramienta Genially e imágenes de Google.

1. Clasificaciones de la ciencia: tenía como objetivo que los y las estudiantes identificaran la diferencia entre ciencias formales y ciencias fácticas.
2. Pasos del método científico: comprender el concepto y los pasos del método científico.
3. Ciencia y tecnología en el contexto social: determinar los principales impactos que la ciencia y la tecnología han tenido en el desarrollo del mundo y de los seres humanos.
4. Revolución industrial: identificar elementos propios de la revolución industrial.
5. Nuevas tecnologías: definir las nuevas tecnologías a partir de la definición-concepto.

El paisaje de aprendizaje estuvo acompañado por una narrativa basada en la película "Astérix, el secreto de la poción mágica", ya que, se aprovechó que los temas de la historia tenían relación con los temas de la asignatura. Se mantuvo la idea principal de la película y se realizaron variaciones de identificación de algunos de los personajes.

La película cuenta la historia de un viejo y sabio Druida líder de la aldea Galia, llamado Panoramix, único poseedor del secreto de la poción mágica. Tiene tres intrépidos y fieles servidores quienes serán los que acompañarán a los y las estudiantes por esta inolvidable aventura. Su fórmula secreta es pretendida por el emperador Romano Julio César quien manda a su secuaz servidor Malefix a que consiga esa fórmula a como dé lugar.

Los y las estudiantes debían pasar por interesantes desafíos en compañía de Astérix, Obélix o Pectina, quienes serían los encargados de guiarlos en cada uno de ellos. Al final, y una vez encontrados todos los códigos, debían descifrar una contraseña que los llevaría a descubrir el nombre del ingrediente secreto y así evitar que Malefix consiguiera apoderarse de la fórmula secreta de la poción mágica.



Figura 2. Paisaje de aprendizaje. Fuente: Elaboración propia con la herramienta Genially e imágenes de Google.

Los y las estudiantes debían pasar por interesantes desafíos en compañía de Astérix, Obélix o Pectina, quienes serían los encargados de guiarlos en cada uno de ellos. Al final, y una vez encontrados todos los códigos, debían descifrar una contraseña que los llevaría a descubrir el nombre del ingrediente secreto y así evitar que Malefix consiguiera apoderarse de la fórmula secreta de la poción mágica.

- 1. Valoración:** la obtención de un diploma al finalizar la experiencia de aprendizaje y no una calificación de carácter cuantitativo, permitió la reflexión-acción en la medida en que desarrollaban las competencias propias de la asignatura a partir de la apreciación, los avances y retrocesos, ya que los y las estudiantes tenían la posibilidad de regresar a los retos las veces que lo consideraban necesario. En este aspecto, los y las estudiantes realizaban los retos con el fin último de aprehender y no de aprobar.
- 2. Rol del profesor:** dentro de la experiencia de aprendizaje el rol del profesor se vio reflejado en el avatar que daba las consignas para el avance de cada reto, lo que indica que dentro de las posibilidades que ofrece la innovación educativa, el profesor sigue siendo un actor activo que traslada su presencia a la de un personaje que también guía y es capaz de emitir consignas que orienten a los y las estudiantes.

- 3. Promoción de la lectura y escritura:** para resolver los retos, los y las estudiantes debían leer de manera previa el material de estudio que se encontraba en el entorno de aprendizaje Moodle y tomar los apuntes que consideraran necesarios, partiendo de la incertidumbre de no saber la temática específica que se abordaría en cada reto. Este hecho posibilitó la motivación y deseo en los y las estudiantes para que leyeran y escribieran, dejando de lado los preconceptos sobre que leer y escribir en la universidad son actividades aburridas y obligatorias.
- 4. Autogestión y flexibilidad cognitiva:** los y las estudiantes debía hacer uso de los textos abordados en la asignatura y gestionar lo aprendido con ellos para responder a retos que tenían diferentes dinámicas, lo que les hacía despertar en ellos la flexibilidad en tanto que no sabía cómo iba a hacer uso del material de estudio, ni cómo serían los retos de la experiencia de aprendizaje planteada a los que debían responder.
- 5. Educar para la incertidumbre:** consiste en educar a los y las estudiantes para que desarrollen sus saberes y el reconocimiento del otro-lo otro y -sí mismos- en respuesta a los cambios de las sociedades actuales y a la acción que estos llaman. Este término dota de sentido la experiencia de aprendi-



Figura 4. Diploma. Fuente: Elaboración propia con la herramienta Genially e imágenes de Google.

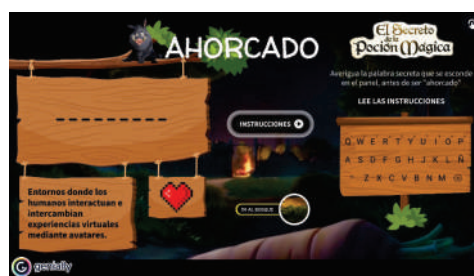


Figura 5. Retos. Fuente: Elaboración propia con la herramienta Genially e imágenes de Google.

zaje porque los y las estudiantes debían hacer uso de sus saberes para asumir cada reto mediado por las TIC, TAC, TEP, replanteando y asumiendo lo aprendido para dar respuesta a lo inmediato y desconocido. Los y las estudiantes debían organizar sus saberes y responder a los retos con la celeridad y autocritica pertinente para autoevaluarse y llevar a cabo la reflexión-acción sobre lo aprendido o no.

Conclusiones

La experiencia de aprendizaje El secreto de la poción mágica permitió un acercamiento hacia la innovación educativa la cual debe ser comprendida como medio y no como fin último del mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje, que al tener una mirada integral de los procesos de formación de los y las estudiantes del programa de Administración en Salud facilitó identificar que:

1. Es indispensable seguir promoviendo el uso de estrategias pedagógicas que posibiliten el fortalecimiento de la enseñanza y aprendizaje en la educación superior. Así mismo, se establece como reto la promoción y uso de la triada TIC, TAC y TEP.
2. La gamificación como estrategia metodológica apertura las posibilidades para diversificar la manera en cómo se imparten los saberes en los programas de educación superior e incide de manera directa en la motivación, comprensión entre teoría, la práctica y procesos de lectura y escritura de los y las estudiantes.
3. Los paisajes de aprendizaje permiten personalizar las actividades bajo un componente diferencial, que logra atender a unas necesidades propias y permite atender a la diversidad y respetar las formas en que también aprende el individuo, por lo cual es importante que los profesores comprendan la importancia de generar estrategias

4. que movilicen desde la experiencia un aprendizaje significativo, motivador y retador para los y las estudiantes en formación.
4. Frente a la ejecución de la propuesta se retoman algunas voces frente a la estrategia presentada, incidiendo sobre la gran apertura que tiene el juego para promover el aprendizaje, puesto que en sus mecánicas y estrategias presentadas los y las estudiantes se mostraron con más interés en participar en la consulta del material de estudio y en la realización de los retos, que son las actividades de aprendizaje que son el punto de partida para la apropiación de saberes.
5. La incorporación de las TIC, TAC y TEP, en el ámbito educativo posibilita minimizar las barreras de espacio y tiempo, lo cual hace posible el intercambio de saberes y la movilización de nuevos conocimientos, donde también es importante seguir ofreciendo instrumentos y estrategias encaminadas a buscar una mejor experiencia de aprendizaje, y le permita a los profesores afianzar su quehacer pedagógico y comprender que la era digital requiere de profesionales con capacidades propias para crear, innovar y establecer rutas que permitan la consolidación de la enseñanza desde las características e individualidades de los estudiantes, sus singularidades y particularidades como ejercicio de sus libertades frente al acceso a la educación.

2. Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC) y Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP).



Código QR - Poción mágica e imágenes de Google.

REFERENCIAS

1. Arteaga, C. (2019). Formar para la incertidumbre, necesidad actual de la educación superior. Universidad Nacional Autónoma de México. <https://www.trabajosocial.unam.mx/politicassocial/material/folleto/4.%20Formar%20para%20la%20incertidumbre...pdf>
2. Gaviria, D. (2021). Pedagogía de la Gamificación. Red de Docentes de América Latina y Del Caribe REDDOLAC. <https://reddolac.org/profiles/blogs/libro-pedagogia-de-la-gamificacion>
3. Morin, E. (1977). Introducción al pensamiento complejo. Edgar Morin Multiversidad. <https://www.edgarmorinmultiversidad.org/>