

## **Gamificación, biología y pandemia: abrir la puerta para aprender y jugar**

*Jimena Mabel Somoza<sup>1</sup>*

<sup>1</sup> Escuela de Educación Media N°4 D.E. 19 "Homero Manzi". Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina

<sup>1</sup> [jimena.somoza@bue.edu.ar](mailto:jimena.somoza@bue.edu.ar) / [jsomoza@etec.uba.ar](mailto:jsomoza@etec.uba.ar)

### **Resumen**

La Pandemia COVID-19 modificó profundamente la tarea docente planteando los siguientes interrogantes relacionados con la construcción del vínculo educativo, la construcción de aprendizajes significativos y la evaluación. Sin embargo, el contexto de Aislamiento Social Preventivo Obligatorio (A.S.P.O.) aporta una oportunidad para repensar una educación diferente que incorpore los emergentes áulicos y las motivaciones de los estudiantes. Una posibilidad para lograr este cambio podría basarse en la inclusión de secuencias gamificadas. El uso de este recurso en las aulas de biología del nivel medio fue creciendo progresivamente en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a partir aprobación de la Ley de Educación Nacional (N° 26.206) todavía existen resistencias basadas en la errónea concepción acerca de que toda gamificación precisa internet o la incapacidad de ver que el juego es un medio de aprendizaje. La incorporación de las nuevas tecnologías de la información en las aulas por parte de quienes enseñan en la escuela secundaria muchas veces se ve frustrada con las políticas internas de los establecimientos escolares que prohíben la utilización dispositivos electrónicos (Cobo, 2016). Por otro lado, la incorporación de secuencias gamificadas dentro de las instituciones escolares suele verse como algo poco serio más allá del potencial que tienen para ser trabajadas dentro del marco del diseño curricular de "La escuela del futuro". El Aislamiento Social Preventivo Obligatorio plantea una serie de desafíos que la gamificación podría ayudar a resolver. Se presentan a continuación dos propuestas de gamificación, la primera plantea la construcción de una analogía entre la Teoría Endosimbiótica y el videojuego Agar.io mientras que la segunda propone realizar un juego de rol en torno a la observación de medios y el Covid-19.

**Palabras clave:** Pandemia Covid-19; Educación en Biología; Gamificación; A.M.B.A.

### **Referencias bibliográficas:**

Cobo, C. (2016). *La innovación pendiente Reflexiones (y provocaciones) sobre Educación, Tecnología y Conocimiento*. Montevideo: Penguin Random House Grupo Editorial Uruguay. Fundación Ceibal, Colección Debate. 2016. Disponible en sitio web oficial: <http://innovacionpendiente.com>