



Cambridge IGCSE™

FIRST LANGUAGE SPANISH

0502/31

Paper 3 Directed Writing and Composition

May/June 2020

INSERT

2 hours



INFORMATION

- This insert contains the reading passage.
- You may annotate this insert and use the blank spaces for planning. **Do not write your answers** on the insert.

INFORMACIÓN

- Este cuadernillo de lectura contiene el texto de lectura.
- Si lo desea, puede hacer anotaciones en este cuadernillo de lectura y usar los espacios en blanco para planificar sus respuestas. **No escriba sus respuestas** en el cuadernillo de lectura.

This document has 4 pages. Blank pages are indicated.

Lea el siguiente texto detenidamente y luego responda a la **Pregunta 1** en el cuadernillo de preguntas.

Gamificación Educativa

Tradicionalmente los juegos se consideran como una forma de entretenimiento o pasatiempo; sin embargo, actualmente se han convertido también en una tendencia creciente en ambientes formales como la industria y la educación. Es fácil reconocer que los juegos son atractivos, adictivos y motivadores. ¿Qué es la gamificación? El término 'Gamificación' se entiende como el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva y poderosa estrategia para influir y motivar a grupos de personas. Son técnicas que se utilizan para animar a las personas a realizar tareas que normalmente se consideran aburridas y consisten en otorgar a los usuarios premios denominados 'badges' o insignias como recompensa a sus logros.

Una queja frecuente de algunos estudiantes es que perciben la escuela como aburrida y con ritmo lento. Ante esta situación, los docentes realizan grandes esfuerzos para innovar sus métodos de enseñanza y ofrecer ambientes más dinámicos, activos y atractivos. Esto ha permitido el surgimiento de los siguientes cuestionamientos en el ámbito de la educación: ¿qué es lo que los educadores pueden aprender de la industria del juego y aplicar a sus estrategias de enseñanza?, ¿cómo diseñar proyectos y contenidos tan atractivos como los juegos?

Numerosos estudios recogen el hecho de que, utilizados según criterios pedagógicos, los videojuegos pueden aportar interesantes beneficios al mundo educativo, que permiten complementar (y en ocasiones, incluso substituir) recursos de carácter más 'tradicional'. La gamificación en las aulas ha propiciado que juegos como *Minecraft*, *SimCity*, *Spore* o *Civilization* pasen de ser algo lúdico a utilizarse para enseñar determinadas asignaturas.

Desde el punto de vista práctico, podemos elegir un videojuego que en su concepción no fue diseñado con un claro objetivo educativo y adaptar nuestra propuesta didáctica para hacer uso de él. Además se puede elegir un videojuego que ofrece una propuesta didáctica completa: contenidos, objetivos didácticos, seguimiento del progreso de los estudiantes e incluso una guía didáctica para su uso en el aula.

No cabe duda de que los videojuegos y sus aplicaciones no son la única respuesta en el entorno educativo. Existe una clara controversia entre quienes defienden los principios de la gamificación en la educación y sus detractores.

Aunque no sea fácil conseguir el nivel de entretenimiento que suscitan los videojuegos, la ludificación puede incrementar el atractivo de ciertas tareas académicas mejorando la calidad de enseñanza y aprendizaje. El uso de videojuegos y tareas gamificadas favorece que el/la estudiante desarrolle habilidades en el manejo del ordenador, el software y las redes. Esta formación será beneficiosa en otros ámbitos más académicos.

Al mismo tiempo, los juegos actuales basados en las redes sociales mejoran la comunicación y el intercambio con los demás facilitando así el trabajo en equipo. Desde otro punto de vista, cada alumno/a también puede jugar y aprender por sí mismo siguiendo su propio ritmo.

En contraposición, conseguir videojuegos de calidad en un programa educativo resulta muy costoso. Tanto editoriales como instituciones no se encuentran en situación de afrontarlo y menos en los tiempos actuales. Los programas multimedia elaborados hasta la fecha son producciones creadas con un presupuesto muy modesto que se alejan de forma considerable de los videojuegos comerciales. Tampoco se ajustan a los principios de calidad de la gamificación, ni funcionan adecuadamente y se agotan con rapidez terminando aburriendo al alumnado.

Los juegos no desarrollan de forma suficiente habilidades valiosas desde el punto de vista educativo, por ejemplo, aquellas relacionadas con la expresión oral. Por otra parte, cuando fomentan otras capacidades lo hacen de forma difusa y con una elevada pérdida de tiempo. Los alumnos son competitivos y desean ganar al sistema de cualquier forma dando lugar en muchas ocasiones a escasos o no deseados resultados de aprendizaje.

Finalmente, es muy difícil encontrar el término medio que permita disponer de un juego atractivo donde se realice un aprendizaje efectivo desde el ámbito educativo. Las ganas de obtener premios y recompensas no perduran en el tiempo y terminan aburriendo una vez superada la novedad inicial.

BLANK PAGE

Permission to reproduce items where third-party owned material protected by copyright is included has been sought and cleared where possible. Every reasonable effort has been made by the publisher (UCLES) to trace copyright holders, but if any items requiring clearance have unwittingly been included, the publisher will be pleased to make amends at the earliest possible opportunity.

To avoid the issue of disclosure of answer-related information to candidates, all copyright acknowledgements are reproduced online in the Cambridge Assessment International Education Copyright Acknowledgements Booklet. This is produced for each series of examinations and is freely available to download at www.cambridgeinternational.org after the live examination series.

Cambridge Assessment International Education is part of the Cambridge Assessment Group. Cambridge Assessment is the brand name of the University of Cambridge Local Examinations Syndicate (UCLES), which itself is a department of the University of Cambridge.