

Matera, M. (2018). *Explora como un pirata*. Bilbao: Ediciones Mensajero.

¿Te has planteado alguna vez gamificar en el aula? ¿Lo has pensado pero no sabes por dónde empezar? ¿Crees que necesitas saber mucho de TIC para desarrollar la gamificación en el aula? Las respuestas a estas y otras cuestiones que te puedan surgir las encontrarás en el libro *Explora Como un Pirata*, cuyo autor es Michael Matera.

La implementación de nuevas propuestas didácticas basadas en el aprendizaje activo y centradas en el alumnado, haciéndolo protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, conlleva que los docentes tengan que explorar nuevas herramientas educativas más adecuadas al momento actual.

En este sentido, se observan cambios en los métodos que se llevan a cabo en los centros y, si ya se habían incorporado propuestas como el aprendizaje basado en proyectos o el *flipped classroom*, entre otras, desde hace unos años, se viene hablando de incorporar otras propuestas como la gamificación. Esta, según los expertos, es entendida como un proceso por el cual se aplican mecánicas de juegos en contextos que no son propiamente lúdicos y que favorece la motivación del alumnado para la consecución de ciertos objetivos.

La finalidad del libro es ayudar al docente a conocer las bases prácticas de la gamificación y aplicar las técnicas en la clase, de manera que resulten más motivadoras, contribuyendo a enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Todo ello lo desarrolla siguiendo un hilo conductor (narrativa), que invita al lector a transformarse en pirata, a asumir el timón, a explorar y lanzarse a vivir nuevas aventuras (gamificar el aula), utilizando un lenguaje directo y describiendo ejemplos, lo que hace que sea de fácil comprensión y muy clarificador.

La primera parte, “Planificando el curso”, está centrada en invitar al lector a ejercer un cambio en su forma de enseñar con el fin de motivar a los estudiantes y convertir su aula en un espacio en el que se explore, se interactúe y se creen oportunidades para practicar aptitudes como la confianza, la curiosidad o la empatía. Para ello es necesario que el profesorado conozca qué es la gamificación y desmontar algunos mitos que se han ido generando alrededor del uso del juego en el aula. Algunos de los que plantea son: que los juegos son solo para jugar y carecen de rigor educativo; que si doy determinadas materias no puedo gamificar, o que sin mucha tecnología no se puede llevar a



cabo una propuesta gamificada. Además de estos, se plantean otros mitos y se proponen acciones concretas para desmontarlos.

La segunda parte, “Granujas y lobos de mar”, plantea la necesidad de que el docente tome el tiempo necesario para conocer a *la tripulación*, creando conexiones reales con el alumnado. A través de esta conexión es posible conocer qué tipo de jugadores son y, con ello, es más fácil conocer las deficiencias y los talentos de cada uno, de forma que se les pueda orientar hacia el éxito. Por ello, el autor propone herramientas concretas para no solo conocer el tipo de jugadores que se tiene en el aula, sino también para poner en práctica el diseño del curso inspirado en el juego.

La tercera parte, “Alzando velas”, invita al lector a *soltar amarras y zarpar*, pensando en los tesoros que va a encontrar cuando se deja a los estudiantes soñar, crear, tropezar, erguirse y desarrollar el conocimiento y las aptitudes que aún tienen que descubrir. Para conseguirlo, a lo largo del capítulo, se describen las fases que se deben tener en cuenta y cómo desarrollarlas si se quiere gamificar, aplicando insignias, distribuyendo puntos o creando reglas del juego. Y para motivar más al docente, el autor expone gran variedad de actividades, describiendo cómo y cuándo aplicarlas, así como su finalidad.

Al finalizar este capítulo, el autor invita al docente a que cree su plan y lo ponga en marcha aprovechando los vientos de creatividad y de motivación que han ido surgiendo mientras se navega por las páginas de un libro que ayuda a construir un nuevo territorio, un nuevo espacio educativo, lleno de exploradores motivados, transformando la escuela en algo *tan cautivador como las aventuras que buscan los alumnos más allá de las paredes del aula*.

Empar Guerrero Valverde
Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir

