



COMENTARIO LIBRO

COMMENTED BOOK

Sección coordinada por
Ana Campos (Consejo de Redacción)

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN UN SISTEMA EDUCATIVO INCLUSIVO. LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE

Las actuales leyes de educación, estatales y autonómicas, establecen que los proyectos educativos de los centros deben considerar los elementos curriculares, metodológicos y organizativos para la participación de todos los alumnos en los entornos escolares ordinarios, sean cuales sean sus condiciones y capacidades.

El libro que nos ocupa (*Atención a la diversidad en un sistema educativo inclusivo. La gamificación como metodología de aprendizaje*)⁽¹⁾ parte de esta premisa y contribuye a clarificar el cambio de mirada de los profesionales de la educación en formación y en activo. Este cambio se define ya, a grandes rasgos, en el primero de los cuatro capítulos de los que consta el libro como una mirada centrada en el entorno del alumno y no en su déficit. Es decir, el profesorado debe reconocer a la persona y su progreso en cada alumno, debe ajustarse a sus ritmos vitales, debe ocuparse de la accesibilidad de los espacios y de las actividades educativas y debe proponer múltiples maneras de acceder a la información. Ejes sobre los que se desarrollan el resto de capítulos.

Cabe destacar que dicha obra contribuye a potenciar la idea de que los centros deben emprender un proceso de cambio hacia la educación inclusiva. Se define como "un proceso por el cual se ofrece a todos los niños y niñas, sin distinción por lo que atañe a la capacidad, la raza o cualquier otra diferencia, la oportunidad de seguir siendo miembros de las aulas regulares y de aprender de sus compañeros, y con ellos, en el aula". Este concepto, que nos acompañará a lo largo del libro, nos lleva inexorablemente a situarnos en el espacio central de la acción educativa: el aula. Es aquí donde el profesorado debe dar respuesta a la diversidad de su alumnado, planificando y ejecutando las actividades escolares para que todos tengan la oportunidad de trabajar en clase y ser valorados por la aportación que realizan. Para la consecución de este importante objetivo, sin duda, se hace imprescindible hablar de la metodología.

Se aborda exhaustivamente el tema de las metodologías, haciendo una apuesta, a mi entender muy coherente, por las activas-participativas, fundamentales para la adquisición de determinadas competencias por parte del alumnado. El aprendizaje basado en la gamificación es planteado por parte de los autores desde una perspectiva metodológica global alrededor de la cual se activan las metodologías activas propuestas: aprendizaje orientado a proyectos, estudio de casos, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje colaborativo, *flipped classroom*, *design thinking*, *visual thinking*, *thinking based learning* y el aprendizaje basado en juegos.

En mi opinión, cabe resaltar de este capítulo que, los autores, muy acertadamente, han diferenciado de forma explícita la gamificación del aprendizaje basado en juegos. Se trata de dos metodologías activas que persiguen el objetivo de situar al alumno como protagonista de su aprendizaje y al docente como guía. Dicha distinción evita entrar en el debate –muy actual, por cierto– sobre la incidencia de la gamificación en la educación a partir de su interpretación y de la integración del concepto de juego dentro de las aulas para, en su lugar, centrarse en la aplicación de dichas metodologías, subrayando de esta manera la concepción pragmática del libro. Dicho esto, debo hacer especial hincapié en los ejemplos de planificación presentados al final del capítulo, en los cuales se plasma de forma muy clara cómo integrar las diferentes metodologías, las tipologías de actividades, los retos, la organización del aula y la evaluación.

Para finalizar, una especial mención a los capítulos dedicados a los recursos y a la evaluación. Recursos y evaluación, juntamente con la metodología, forman parte de los elementos del currículo que deben ser objeto de personalización según las características del alumnado. El libro recoge esta idea y dedica la última parte a tratar ambos temas.

En cuanto a los recursos, los cuales deben permitir el acceso a la información al alumnado a través de diferentes canales, resaltaría el planteamiento usado por parte de los autores al contextualizarlos en los entornos personales de



aprendizaje (PLE), apartado del cual recomiendo una lectura atenta. No debemos obviar tampoco sus propuestas vinculadas a la realidad aumentada y a la organización de los espacios.

Y fundamental es, evidentemente, el bloque dedicado a la evaluación. Una evaluación formativa y formadora que

se plantea de una forma original y vivencial, alineada con la educación inclusiva.

BIBLIOGRAFÍA

1. Tirado, M. Rabietas, consejos y herramientas para lidiar con ellas con conciencia, humor y amor. 1a ed. Madrid: Ediciones Urano.; 2020.

LA RECOMENDACIÓN

Una muy buena herramienta tanto para estudiantes universitarios, desde una perspectiva más amplia y general de la atención a la diversidad, como para profesionales de la docencia, desde una perspectiva más centrada en la formación sobre metodologías activas y, en concreto, sobre la gamificación.

Por Xavier Basagaña Gallego

Inspector de Educación. Profesor colaborador de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC).
Consejo de Redacción (colaborador).