

Gamificación para el Aprendizaje de los ODS

1. Introducción

Educar a las futuras generaciones sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) es esencial para crear un mundo más justo, verde e inclusivo. Sin embargo, involucrar al alumnado en temas globales complejos como el cambio climático, la pobreza o el consumo responsable puede ser un reto, especialmente cuando los métodos tradicionales no logran conectar con sus intereses y realidades.

Aquí es donde entra la gamificación. Al aplicar elementos de los juegos —como misiones, puntos, recompensas o seguimiento del progreso— al proceso de aprendizaje, la gamificación convierte lecciones pasivas en experiencias interactivas y motivadoras. Lejos de ser solo entretenimiento, se ha convertido en una valiosa estrategia pedagógica para hacer que la educación en sostenibilidad sea más significativa, participativa y transformadora.

2. Entendiendo la Gamificación en la Educación

Partiendo del concepto básico, la gamificación en la educación utiliza características como sistemas de puntuación, desafíos, recompensas y retroalimentación en tiempo real para involucrar activamente a los estudiantes en el aprendizaje. Estos elementos fomentan que los alumnos se fijen metas, colaboren con sus compañeros y hagan seguimiento de su progreso, aspectos clave para abordar temas complejos y multidisciplinares como los ODS.

Los diseños de gamificación eficaces incluyen metas personales, trabajo en equipo y reflexión, transformando el aprendizaje en un proceso dinámico que conecta el conocimiento con la acción.

3. Ejemplos reales: ¿Qué dicen los estudios sobre gamificación y los ODS?

Una Perspectiva Basada en la Investigación

Un estudio de 2024 publicado en *Computers in Human Behavior* analizó más de 300 ejemplos de gamificación aplicados a la educación para la sostenibilidad. El autor encontró que las actividades gamificadas ayudan a los estudiantes a:

- Comprender temas complejos como el cambio climático o la sostenibilidad
- Mantenerse motivados gracias a las recompensas derivadas de los desafíos
- Adoptar comportamientos sostenibles al convertir acciones ecológicas en parte del juego

El estudio también muestra que los juegos más efectivos son aquellos que se vinculan directamente con los ODS, ofrecen elección al alumnado y fomentan la colaboración. Al final, la gamificación no es solo diversión, ayuda a los estudiantes a transformar el conocimiento en impacto real.

La Experiencia Educativa “Isla Tierra”

En el colegio Santa María del Pilar de Zaragoza, España, una iniciativa llamada “Isla Tierra” involucró a estudiantes de 5º de primaria en el aprendizaje de los Objetivos de Desarrollo Sostenible a través de una experiencia muy interesante. Los alumnos asumieron el rol de "agentes" responsables de proteger una isla ficticia mientras abordaban problemas reales como el cambio climático, el hambre y la pérdida de biodiversidad. El proyecto combinó mecánicas de juego, como misiones, avatares y juegos de rol, con contenidos curriculares de asignaturas como Matemáticas, Lengua e Inglés. El resultado fue un notable aumento en la motivación, colaboración y comprensión de los retos de sostenibilidad.

Educación Temprana: Fundamentos de la Sostenibilidad

Una experiencia educativa documentada por la Universidad de Salamanca aplicó estrategias gamificadas en aulas de educación infantil. A través de cuentos, juegos grupales y misiones, los más pequeños exploraron temas relacionados con los ODS de forma lúdica y accesible.

Los resultados incluyeron:

- Mayor interés por los temas de sostenibilidad
- Mejor comprensión de ideas abstractas como la justicia y el cuidado del medio ambiente
- Desarrollo de la empatía y el trabajo en equipo

Incluso a edades tempranas, la gamificación ayuda a hacer comprensibles los desafíos globales.

4. Aplicación de la Gamificación en la Formación Profesional

En la formación profesional (FP), la gamificación ofrece una poderosa manera de conectar el aprendizaje técnico con los objetivos globales de sostenibilidad. Transforma los contenidos teóricos en aprendizajes prácticos basados en desafíos, ayudando al alumnado a ver cómo sus futuras profesiones pueden contribuir a construir un mundo mejor.

Los enfoques gamificados en FP pueden:

- Simular escenarios del mundo real, como gestionar una cadena de suministro sostenible o dirigir un negocio turístico ecológico. Estas simulaciones permiten experimentar con la toma de decisiones en contextos profesionales realistas.
- Desarrollar competencias clave como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la alfabetización digital y el razonamiento ético, todas alineadas con los valores de los ODS.
- Personalizar rutas de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes elegir roles, especializaciones o misiones según sus intereses profesionales (por ejemplo, construcción, salud, hostelería, logística). Esto aumenta la motivación y la relevancia.
- Fomentar la responsabilidad y la iniciativa, mostrando al alumnado que sus decisiones profesionales y comportamientos laborales pueden tener un impacto social y ambiental.

Por ejemplo, un módulo gamificado en un programa de FP sobre energías renovables podría desafiar al alumnado a gestionar una red eléctrica, equilibrando costes, impacto ambiental y necesidades comunitarias. Al “jugar” con las consecuencias, los estudiantes adquieren una comprensión más profunda de los compromisos de sostenibilidad y se sienten más preparados para tomar decisiones en la vida real.

Al integrar la gamificación en los planes de estudio de la FP, los docentes pueden promover no solo la excelencia técnica, sino también la ciudadanía global, asegurando que los graduados estén preparados tanto para el mercado laboral como para los desafíos del siglo XXI.

5. Referencias

- Cebrián Cifuentes, S., et al. (2023). *Educación para la sostenibilidad: los ODS a través de la gamificación en educación infantil*. Revista Aula, 29(2). Universidad de Salamanca. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/0214-3402/article/view/32024/29814>
- Educación 3.0 – Isla Tierra (2022). *La aventura de los ODS llega al aula mediante una gamificación*. Educación 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/gamificacion-ods-aula/>
- Weng, S. S., Das, S., Sharma, G. D., & Kumar, V. (2024). *Gamification for sustainable consumption: A state-of-the-art overview and future agenda*. *Computers in Human Behavior*, 181, 113163. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.113163>