11 de febrero de 2020 · Estrategias de aprendizaje · Recursos educativos

Claves para comezar a gamificar en la escuela.



Hoy se habla bastante de la gamificación educativa, pero ¿Qué es exactamente gamificar? ¿Cómo podríamos definir ese proceso? Este texto pretende ser una introducción a este tema y algunos de sus elementos básicos de esta estrategia.



Pixabay.com (2020).

Por Emiliano Francisco Leal Sorriente

Una de las estrategias más populares en el actual ámbito educativo, es la de la “Gamificación”, término que fue acuñado en 2002 por el ingeniero en computación Nick Pelling (Jakubowski, 2014) para definir aquellos elementos de juego en situaciones que no necesariamente son lúdicos.

Esta metodología surge inicialmente como una estrategia enfocada en mercadotecnia. Uno de los ejemplos más comunes que podemos ver son los programas de fidelidad, como en los que las líneas aéreas dan puntos o millas y ofrecen distintos niveles según la frecuencia de uso.

En este sentido, la gamificación es una metodología que busca darle un giro a lo cotidiano, convirtiendo algo que tradicionalmente podría ser considerado tedioso, aburrido o que podría no generar mucho interés, en algo un poco más motivador y potencialmente divertido.



Pixabay.com (2015)

En la educación, la gamificación también ha jugado un papel importante en los últimos años, “dado que el sistema pedagógico ya lleva algún tiempo evaluando los videojuegos como elementos activos de formación, remplazando muchos materiales de estudio por videojuegos, que de forma rápida, ligera y divertida son capaces de transmitir el conocimiento” (Parente, 2016).

En este sentido, la gamificaición surge como algo que podría ayudar a generar motivación en los procesos de aprendizaje. Contreras (2016) lo explica de la siguiente manera:

“La idea de utilizar gamificación en la educación pasa por la aplicación de elementos del juego o del diseño del juego en iniciativas educativas con la idea de que el contenido educativo se vea empaquetado en una ‘envoltura’ que parecerá más atractiva a los estudiantes”.

Los elementos de la gamificación.

Para entender más claramente los elementos de la gamificación, es importante pensar en los videojuegos. Por ejemplo, Mario Bros, uno de los más conocidos. En él, hay varios elementos que le dan forma al juego, como las vidas, las monedas, los puntos, los poderes especiales, los mundos y los niveles. También hay una narrativa, enemigos, etc.

Todo esos elementos pueden ser utilizados en la gamificación de una clase, únicamente tendríamos que comenzar a implementarlos. Para tener más claridad sobre esto, comenzaremos por entender los elementos más importantes a tener en cuenta en este proceso, que son los siguientes:

Sistema de puntuación.

Este es uno de los principales elementos que podemos considerar para la gamificación de una clase, pues es algo que motiva a muchos de los jugadores. Los puntos, no necesariamente deben ser individuales, pueden ser contados por equipo o incluso de manera grupal.

El sistema de puntuación, no necesariamente está construido de números, también podrían ser letras o vincularse con otros elementos de la realidad, por ejemplo dinero (no real, obviamente), estampillas, etc. De hecho, a veces es común que los videojuegos combinen varios sistemas de puntaje, como el numérico o de monedas.



Leal, E. (2017).

Sea cual sea el que se elija, es una manera de representar el avance o los logros, pero también de generar una motivación en los estudiantes a través de la generación de una competencia por estos elementos.

El sistema de puntuación, podemos utilizarlo de distintas maneras, por ejemplo, asignando un valor numérico que se incrementa según se van logrando retos. De preferencia, hay que intentar usar grandes cantidades de números, pues eso genera que el jugador sienta que está ganando mucho haciendo relativamente poco.

El dinero o las monedas, también son considerados un sistema de puntaje, pues se obtienen según la realización de acciones. La diferencia es que el dinero podría (o no) tener alguna utilidad dentro del juego, es decir, se podría cambiar por algún poder especial o elementos que el jugador requiera para avanzar más rápido en sus retos.

Otra forma de contabilizar estos puntos es con los llamados Xperience Points o puntos de experiencia (XP), que se suelen asignar cuando se superan varios retos o algún reto considerablemente grande. Estos deben tener un valor numérico menor y deben ayudar al jugador a visualizar sus logros.

Sistema de marcadores.

Conocido también como Leaderboard, tablero de posiciones, o marcador, este es el espacio en el que podemos ir viendo qué jugador, equipo o grupo, va obteniendo más logros. Es decir, es la representación de quiénes van en primer lugar y han obtenido una mayor cantidad de puntos, logros, o incluso monedas.



Leal, E. (2017)

El Leaderboard, marcador o tablero de posiciones es también uno de los principales elementos de la gamificación, pues mantiene la motivación en la medida en la que todos buscan permanecer en el primer lugar.

Estos marcadores pueden ser totalmente virtuales, o permanecer en el salón o algún punto de la escuela, lo cual hace más visible la posición en la que se encuentran los equipos o individuos.

La narrativa.

La narrativa es, desde mi punto de vista, una de las cosas más importantes de la gamificación y uno de los elementos que menos se toman en cuenta al momento de implementar esta estrategia. Una narrativa es un hilo conductor entre los distintos elementos que vamos considerando para gamificar, el objeto de aprendizaje y el juego como tal. En este sentido, una clase gamificada debe tener una historia que permita que los estudiantes se vinculen con los contenidos de aprendizaje y con los elementos de lúdicos del juego.

No necesariamente la narrativa debe ser compleja, puede tratarse de una historia sencilla, una misión o un reto breve. Pero es importante que exista una trama que le de sentido a lo que

se está haciendo.

Mecánicas y dinámicas.

Hay dos puntos que es importante establecer cuando gamificamos una clase: una son las mecánicas y el otro las dinámicas.

Las mecánicas son todas aquellas cosas que nos ayudan a darle una estructura al juego, por ejemplo, los elementos que lo componen, los límites y también las reglas. En otras palabras, la mecánica ayuda a enmarcar el juego en un contexto para mantener un cierto control sobre él.

En tanto que las dinámicas, son todos aquellos aspectos en los que el jugador, o en este caso los estudiantes, interactúan con el juego. O también dicho en otras palabras, cómo se relacionan con la mecánica del juego.

Así pues, la mecánica, por ejemplo, es la que señala que se deben reunir cierta cantidad de puntos para pasar a un siguiente nivel, y la dinámica son las acciones concretas que deben hacer para ganar esos puntos.

Tener dinámicas bien establecidas y una mecánica clara, le da estructura al juego, y asegura las reglas dentro de las cuales todos se deben enmarcar.

Sistema de insignias.

Las insignias son muy populares hoy en día en los sistemas gamificados. Se trata de medallas, badges, achivements o directamente insignias, que los jugadores ganan según van pasando retos o van logrando habilidades. Si un alumno, por ejemplo, destaca por alguna cualidad, es bueno otorgarle una medalla para remarcarlo.



Leal, E. (2017)

Supongamos que el estudiante mostró buenas habilidades de comunicación, o liderazgo, entonces se le puede dar una medalla para que se haga consciente de que cuenta con esa

capacidad. Podría ser que algunos estudiantes obtengan varias medallas por varios aspectos, eso los motiva también para ir trabajando en dichas habilidades.

Las medallas pueden ser designadas desde antes, dependiendo de las habilidades o competencias que queremos que trabajen los estudiantes, o pueden irse creando según va avanzando la clase.

Los niveles y los retos.

Otros aspecto importante que hay que considerar en la gamificiación, es el avance de niveles. Esto puede ser un buen motivador, pues según los retos que vayan superando los alumnos, podrán ir avanzando de nivel, haciéndose así más complejo el juego. Esto también es un buen motivador, ya que ayuda a que los participantes quieran ir subiendo de nivel, por lo que realizarán las acciones necesarias para llegar hasta donde quieren.

Así pues, establecer retos nos ayuda a que ellos puedan ir avanzando de nivel. Los retos, pueden ser acciones que ellos deban realizar según el contenido de aprendizaje que queremos trabajar, pero es importante que estos retos representen algún desafío para los estudiantes, de modo también se sientan motivados a realizarlo.

Comenzando a gamificar.

Si bien todos estos elementos son importantes en la gamificación, y más adelante me gustaría abordar cada uno a mayor profundidad, si estamos realizando los primeros procesos de gamificación, es importante considerar que no debemos utilizar necesariamente todos los elementos que aquí señalamos, pues eso lo que provocaría únicamente es agobio por tener que controlar y manejar tantas variables.



Pixabay.com (2014)

Lo recomendable es ir utilizando, por lo menos al principio, algunos de los elementos sueltos, pues si los analizamos con calma veremos que cada uno se puede implementar de manera suelta y tendría que tener igual buenos resultados.

Así, conforme vayamos ganando experiencia, podríamos ir implementando cada vez más hasta lograr tener toda una clase gamificada.

Más adelante publicaremos más sobre este tema, pero mientras tanto ¡Éxito con el uso de estas estrategias de gamificación!

Referencias.

Contreras R.S. (2016). Elementos de juego y motivación: Reflexiones en torno a una experiencia que utiliza gamificación en una asignatura para game designers. En Contreras R. S y Eguia J. L (Eds): *Gamificación en aulas* universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de http://incom.uab.cat/download/eBook_incomuab_gamificacion.pdf

Parente D. (2016). Gamificación en la educación. En Contreras R.S y Eguia J.L (Eds). *Gamificación en aulas universitarias*. Bellaterra : Institut de la Comunicació, Universitat

Autònoma de Barcelona. Recuperado de http://incom.uab.cat/download/eBook_incomuab_gamificacion.pdf

Jakubowski, M. (2014). Gamification in bussines and education - Project of gamified course for university studentes. Developments in Business Simulation and Experiential Learning (41) 339-342. Recuperado de https://journals.tdl.org/absel/index.php/absel/article/viewFile/2137/2106

Leal, Emiliano. (2017) Análisis de la metodología de Gamificación a nivel educativo y su implementación para la enseñanza de emprendimiento a nivel preparatoria. Tesis de maestría. México: Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa.

Imágenes

Pixabay.com [sergeitokmakov] (2020, Febrero 3). equipo 8 bit antigua retro aislados [Archivo de imagen] . Recuperado de https://pixabay.com/images/id-4812099/

Pixabay.com [NgoHuuMoi] (2015, abril 7) clase aprendizaje usted clase de inglés escuela [Archivo de imagen] . Recuperado de https://pixabay.com/images/id-1416904/

Leal, Emiliano. (2017) Análisis de la metodología de Gamificación a nivel educativo y su implementación para la enseñanza de emprendimiento a nivel preparatoria. Tesis de maestría. México: Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa.

Pixabay.com [StartupStockPhotos] (2014, Marzo 14). niños ganar éxito videojuego jugar feliz [Archivo de imagen] . Recuperado de https://pixabay.com/images/id-593313/