

“¡El mundo se ha parado, una pandemia mundial nos ataca y debemos encontrar la solución!”. Hace unos meses atrás, esta podría haber sido una frase fantasiosa para iniciar una clase gamificada en las aulas de primaria. Y como la realidad siempre supera a la ficción, aquí estamos, con el mundo en pausa y buscando soluciones.

Esta situación tan disruptiva que nos ha tocado vivir nos exige también encontrar nuevos recursos educativos que posibiliten diseñar actuaciones efectivas para el aprendizaje y el bienestar de nuestro alumnado. Traemos en este artículo algunas ideas generales de una pedagogía emergente, que viene creciendo a nivel educativo en todo el mundo por su potencial y atractivo: la gamificación.

¿Qué es la gamificación?

La gamificación (<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>) es definida como *“un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”* (Zichermann & Cunningham, 2011, p11) y como *“la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”* (Kapp, M, 2012, p9).

Muchas de las aplicaciones más reconocidas utilizan la gamificación (LinkedIn es un claro ejemplo) puesto que su utilización también está presente en marketing, organizaciones, empresas, etc.

El objetivo de esta pedagogía emergente en el ámbito educativo es mejorar habilidades y adquirir conocimiento, además de ser una herramienta eficaz en relación con la motivación del alumnado: el uso de estos elementos, estimula y potencia el esfuerzo de los estudiantes con mayor claridad que el aprendizaje convencional.

Segura-Robles (2019) asegura que las mecánicas de los juegos pueden ser utilizadas en todos los niveles, desde educación primaria (Su y Cheng, 2015) pasando por secundaria (Giannakos, 2013) hasta llegar a la educación superior (Dib y AdamoVillani, 2014). Además puede desarrollarse, nutrirse y complementarse con infinidad de recursos tecnológicos, como veremos más adelante, no solo en la modalidad de educación presencial, sino también en modalidades semi presenciales o virtuales. Para estos momentos de confinamiento es sumamente útil, pues no implica modificar el contenido planificado, sino cómo lo trabajamos con los alumnos.

Insertar vídeo: <https://youtu.be/we9ZwmVbAzs>

¿Cómo gamificar?

Gamificar en educación implica la utilización de mecánicas, dinámicas y componentes de los juegos con un objetivo educativo. Estas *dinámicas* hacen referencia a los aspectos centrales que hacen que los seres humanos

disfrutemos de jugar: la narrativa, el reconocimiento, la competencia etc. Las *mecánicas* implican la existencia de reglas: las clasificaciones, el feedback, los turnos, los premios etc. Y los *componentes* son lo que le dan estructura al juego; las insignias, los puntos, los niveles etc. (Valda Sanchez y Arteaga Rivero, 2015)

Algunos elementos para poder pensar en cómo gamificar:

- Desafíos o retos: actividades que motiven a superarse.
- Puntos: dan un valor cuantitativo a una acción.
- Insignias: acreditan logros o acciones.
- Barras de progreso: reconocen el grado de avance.
- Tablas de ranking: posición relativa de cada uno de los participantes.
- Bonus: recursos inesperados para la consecución de desafíos.
- Normas del juego: identifican los límites y posibilidades como jugador.

Teniendo en cuenta estos elementos, lo primero que debemos hacer es pensar un objetivo: *¿Qué contenido trabajar con los alumnos?* Luego es necesario pensar ese objetivo desde la perspectiva de la gamificación, lo cual no significa diseñar un juego sino utilizar las dinámicas y mecánicas del juego para aplicarlas a nuestro contenido.

A continuación debemos diseñar la narrativa, es decir, pensar un marco de acción en el cual los alumnos se interesen. En este momento tenemos un marco que puede utilizarse para abordar un rango amplio de materias (biología, matemáticas, geografía, historia, etc.). Por ejemplo: *"Somos un comando de superhéroes que ayudaremos a los más grandes a estar en casa"* o *"Nos han contratado de un noticiero para dar las noticias, por lo que debemos informarnos de..."*. La narrativa que aportemos es clave para lograr que los alumnos se sientan parte del proceso, sientan la emoción de participar y, a la vez, superarse. Para elaborar esto, una herramienta sumamente útil puede ser realizar un brainstorming y dejar volar la creatividad para generar una narrativa interesante que haga que los alumnos se sientan parte del juego.

Ahora es momento de diseñar un reto que combine esta narrativa y el contenido educativo que se ha decidido gamificar. *"Nos han enviado nuestra primera misión a nuestro equipo de superhéroes ¿se animan?"*: el arte de gamificar está en convertir tareas que los alumnos pueden vivir como algo monótono o aburrido en algo que los emocione alcanzar.

Una vez creado el objetivo y su narrativa, es cuestión de articularlo con los diferentes elementos. Diseñar diferentes insignias, definir las acciones que generarán puntos, establecer cuáles son los niveles, y las reglas que deben tener presentes los alumnos para el desarrollo del mismo. Siguiendo la narrativa del coronavirus y el equipo de superhéroes, una insignia podría ser *"Superhéroe creativo"* por resolver alguna de las actividades de forma diferente, los puntos podrían darse por completar actividades en fecha, animarse a hacer preguntas o por ayudar a otros. En este marco, una de las reglas para un proyecto gamificado en Educación Infantil o Primaria podría ser que al realizar las misiones, siempre deben iniciar o terminarlas lavándose las manos.

Definido esto solo se debe narrar esta actividad a los alumnos, contarles las reglas del juego y motivarlos con los diferentes retos y reconocimientos que dan forma a la gamificación. En este contexto de confinamiento, se pueden ir

definiendo retos cada semana, dando seguimiento continuo y al final de la semana contar a la clase cómo les ha ido y reconocer lo bien que lo han hecho.

En definitiva, la gamificación puede ser un buen complemento para las actividades y tareas que estamos creando durante este tiempo de confinamiento. Puede aportarnos un hilo conductor para las mismas, un factor emocional añadido y una clara secuencia de trabajo. Así pues, ¡bienvenidos a la gamificación!

Un poco más allá...

Para aquellos interesados en utilizar recursos tecnológicos para gamificar y complementar su tarea, pueden ayudarse con los siguientes recursos y herramientas:

- <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>
- <https://www.educatribu.net/index.php/herramientas>
- <https://gamificacioneducativa.com/category/recursos/>

El INTEF ofrece un MOOC sobre Gamificación, #GamificaMOOC, cuyos vídeos puedes ver en YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=MRm42Vv7EAA&list=PL7O-wFTtwWAbgUY11TrXZN5RBE1swdI5F>)

Y para el que tenga dudas de que gamificar en tiempos duros es posible, recomendamos un clásico del cine: *La vida es bella* del director Roberto Benigni. No se nos ocurre mejor manera de explicar qué es y qué sentido tiene el uso de la gamificación en un momento como este.

Bibliografía:

- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Marín Santiago, I. (2018). *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Ediciones Paidós.
- Segura-Robles, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo. Scientific production about gamification in education: A Quantitative analysis. *Revista de Educación*, 386, 113-135.
- Valda Sanchez, F., & Arteaga Rivero, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 9(9), 65-80.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.

Macarena Gutiérrez, Licenciada en Psicología con un posgrado *en Patrones de Aprendizaje y Educación de calidad*, de la UAB. Actualmente alumna en la Maestría de Innovación Educativa de la Universidad Carlos Tercero de Madrid. Profesionalmente vinculada al mundo educativo y formativo en ONGs de infancia y adolescencia.