

GAMIFICACIÓN

UNA NUEVA FORMA DE APRENDER





**INTRODUCCION**

En este documento hablaremos sobre la gamificación como técnica, un método y una estrategia a la vez, que parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora" Gamificación.

En la actualidad vemos muchos modelos pedagógicos que suelen ser aburridos y tradicionales para el estudiantado o para la persona que toma el curso, no conforme a esto, se ha tratado de brindar a las personas un nuevo método, más innovador y divertido de aprender, por ejemplo, un lenguaje, adquirir nuevos conocimientos de otras áreas, etc.

Ahora vemos la existencia de la gamificacion, como nuevo método divertido de aprendizaje ya que se basa en un entorno totalmente dinámico y de cambio constante para los estudiantes o personas. También, en este documento veremos algunas características de la gamificacion, así como también elementos esenciales y cómo aplicarla en un entorno.

**GAMIFICACIÓN, UNA NUEVA FORMA DE APRENDER**

El desarrollo de las clases o técnicas de aprendizaje, son en basadas en los modelos tradicionales o con la incorporación de tecnologías de la información para agilizar el proceso de aprendizaje, amenicen ambientes y apoye al desarrollo de las metodologías educativas. Aunado a esto la educación tiene un de evolución en los que se debe ser consciente de poder sistematizar un procedimiento educativo a una nueva forma de impartir clases, guiando a los alumnos en la adquisición de conocimientos a través de nuevas metodologías que les proporcionen un aprendizaje más significativo.

La técnica que plantea este ensayo es el concepto de gamificación o ludificación, definida como” *una forma de incorporar estrategias de juego que pueden apoyar y motivar el trabajo de estudiantes y maestros en el salón de clases*”.

(Nasheli, 2011).

Los efectos cognoscitivos de la implantación de esta técnica estimulante tiene que ver con el neurotransmisor, dopamina. Según un estudio del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), la dopamina, es el neurotransmisor encargado de motivarnos en momentos difíciles con la promesa de una recompensa.

En términos simples la gamificación se entiende como una palabra no propiamente destinada a ámbitos educativos, pero este anglicismo aporta más en su aplicación que en su pronunciación. La gamificación consiste en la aplicación de técnicas de juego para conducir el comportamiento de los alumnos mediante la participación, la interacción e incluso la competición hacia el objeto de cumplir una determinada meta.

En base a las definiciones establecidas, puedo entonces expandir el panorama de lo que buscamos con esta adecuación educativa, estimular el aprendizaje. La idea general de los modelos educativos son el de enseñar en base a la corrección de errores y es así en la sociedad, no permite las equivocaciones. Es por ello que aparece el espacio lúdico “*un lugar donde se pueden hacer dos cosas esenciales: se puede experimentar, aunque sea virtualmente, y en segundo lugar y todavía más importante podemos equivocarnos y empezar otra vez*.”

(Solo de Zaldívar, 2016)

Entonces, si queremos mejorar el aprendizaje es necesario enfocarse tanto en el contenido en sí que se ofrece como también de cómo se da el aprendizaje, es importante que el alumno se sienta cómodo con el contenido y a la vez se sienta motivado a seguir con el aprendizaje. Según **(**Jen Hwang et all.,2017**)** “*el propósito de la combinación de técnicas de juegos en la enseñanza es proporcionar a los estudiantes oportunidades de aprendizaje interactivo, así como activar su motivación aprendizaje*”.

**Elementos de la Gamificación**

(Martínez, 2013) señala los siguientes elementos para la adaptación de un currículo a esta técnica innovadora:

* **Objetivos y beneficios**. Se destina como una misión, un reto que nos permita alcanzar un premio determinado. El beneficio es el premio, algún mérito por cumplir con la meta.
* **Sucesivos niveles**: fomenta la participación, complejidad y la competitividad entre los usuarios. Emulando a los videojuegos, los usuarios querrán llegar al máximo nivel para lograr un rango superior al que poseen el resto de los usuarios.
* **Puntos:** Cuando se alcanza un determinado nivel o al conseguir un objetivo.
* **Objetos**: son elementos que combinados entre sí nos permiten crear dinámicas de juegos.
* **Dinámicas:** la historia de la experiencia de juego, uno de los elementos más importantes para la experiencia de juego, la historia debe enganchar y el jugador se debe identificar con ella.

Un detalle en todo juego o actividad gamificable es la de identificar un tiempo retroalimentación o estímulos que permitan que el espíritu de participación y juego se mantenga .Por ello mostrar las posiciones de un modo visual y atractivo es esencial en el proceso de gamificación donde indique el progreso de los participantes y así poder evaluar debilidades y sus posibles correcciones.

(Kinzie y Joseph ,2012) citado por **(**Jen Hwang et all., 2017) Declaran que '' un juego es una actividad de inmersión, voluntaria y agradable en el que una meta difícil es perseguido de acuerdo con las reglas acordadas”.

Con lo anterior que declara Kinzie y Joseph, reforzamos el hecho de que el conocimiento que adquiera una persona va a ser una actividad donde se sienta cómodo, interesado dado que existirá la motivación para lograr metas dentro de este ambiente de cumplir metas basado en premisas estipuladas por un líder. Se ha buscado crear modelos que involucre tanto la relación existente de un juego y lo educativo, un caso es el del estudio de Jen Hwang y sus colaboradores. Ha demostrado que las ganancias de conocimiento y de juego están relacionados positivamente, lo que implica que las técnicas de juegos tienen un gran potencial para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje.

En el proceso de jugar siempre existen distintos roles y no es la excepción para una actividad gamificada, en los juegos hay tipos de clasificación basada en habilidades, dándoles a si la posibilidad a los participantes de explorar distintas facetas.

Uno de los modelos de facetas digitales o de personales fue desarrollado por Richard Bartle. Basándose en estereotipos de usuarios de juegos MUD[[1]](#footnote-1) estableció cuatro tipos en gamificación:

**-Triunfadores:** Son aquellos usuarios que entran de cabeza en el principio de recompensas. Su objetivo principal es resolver retos y recibir premios. Si aumentamos los retos y los premios, los estaremos reteniendo.

**-Exploradores:**Quieren explorar la plataforma y descubrir todas las opciones que el sistema les ofrece. Cuanto más complejo sea el esquema y entorno del juego más tiempo se quedarán con nosotros.

**-Sociables:**Son aquellos usuarios para los que las funciones sociales del juego son más importantes que el juego en sí. Facilitándoles perfiles de usuarios completos y sistemas de comunicación entre ellos haremos que se queden más tiempo.

**-Competidores:** Para estos usuarios el objetivo principal es la competición. Ganar al resto de usuarios se convierte en su principal motivación. Con elementos como rankings, barras de progresión, etc. conseguiremos aumentar su motivación.

(Dixon ,2011)

Mentalicemos la realidad de estos personajes aplicada a una situación educativa, por ejemplo una actividad en una clase científica, permitiría el diseño completo de un juego donde se puedan comprender conceptos de un proceso, un algoritmo químico o la iniciativa por aprender elementos orgánicos esenciales del cuerpo humano. No es ficción su aplicación, en las clases iniciales, donde se desarrollan los procesos motrices en los infantes, las actividades simples, como el colorear mejor, estimular con estrellas o puntos, recompensas o penitencia. Pero en el desarrollo metodológico lo que se tiene es un aprendizaje complicado y aburrido, considerando los modelos de enseñanza tradicional.

**La Gamificación aprovechada**

La incorporación o abstracción del proceso de aprendizaje con elementos del juego “se dirige a solucionar problemas como la dispersión, la inactividad, la no comprensión o la sensación de dificultad mediante el acto de implicar al alumno”.

(Foncubierta y Rodríguez ,2014)

La gamificación resulta un apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje debido a las siguientes razones:

1. Estimula y hace más atractiva la participación de los estudiantes.
2. Simplifica actividades difíciles.
3. Crea una retroalimentación positiva a través de recompensas.
4. Transforma actividades aburridas en divertidas e interesantes.
5. Fomenta la comunicación y ambientes de confianza.

Un aspecto relevante para comparar entre aplicar técnicas de juegos a una clase y de entender que gamificar no es jugar en computadoras, en un videojuego no hay un manual de reglas para seguir y cumplir los retos .La gamificación si establece esos lineamientos para que el objetivo se logre y así aprovechar, medir y obtener el beneficio máximo que es el de poder guiar colectivamente a un grupo no a individuales en caso de una clase.

“La idea de la Gamificación no es crear un juego, sino valernos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos”. (Gaitán, 2013)

La psicología juega un papel importante en el desenvolvimiento de esta técnica, pues la estética permite que se expliquen las reglas las cuales se entienden con el diseño. El componente estético de los juegos está relacionado con el ámbito de las emociones y las experiencias, por lo que tendremos que realizar un diseño basado en la experiencia del usuario final.

**CONCLUSION**

Podemos llegar a las siguientes conclusiones:

* La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.
* Un sistema Gamificado para la vida diaria ayuda a reducir el estrés y los niveles de ansiedad a los que nos enfrentamos comúnmente. Esto indica que un sistema Gamificado elimina la incertidumbre de las actividades diarias y la incertidumbre a la que nos enfrentamos por no saber de manera objetiva nuestro nivel de progreso hacia nuestros objetivos personales.
* La gamificación educativa no se agota en el uso de “juegos serios”. A partir de la identificación previa de los procesos que deseamos incentivar, el siguiente paso es el diseño de tareas aplicando las mecánicas del juego más adecuadas (badges, rankings, niveles, roles, avatares, feedback, etc) con intención de incrementar la motivación de nuestro alumnado.

**REFERENCIAS**

Gwo-Jen Hwang, Han-Yu Sung, Chun-Ming Hung , Iwen Huang, Chin-Chung Tsai.(2012). Development of a personalized educational computer game based on students’ learning styles. [Educational Technology Research and Development](https://link.springer.com/journal/11423). (60). [624]. 10.1007 / s11423-012-9241-x

Ming-Chaun Li, Chin-Chung Tsai. Game-Based Learning in Science Education: A Review of Relevant Research. Journal of Science Education and Technology. (22). [877–898]. 10.1007/s10956-013-9436-x

Eric Zhi Feng, Liuab [Po-Kuang Chena](http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042813038755#!). (2013). The Effect of Game-Based Learning on Students’ Learning Performance in Science Learning – A Case of “Conveyance Go”. Procedia - Social and Behavioral Sciences. (103). [1044-1051]. 10.1016/j.sbspro.2013.10.430.

SukranUcus. (2015). Elementary School Teachers’ Views on Game-based Learning as a Teaching Method. Procedia - Social and Behavioral Sciences. (186). [401-409]. 10.1016/j.sbspro.2015.04.216

Gaitán, V. (2013), Gamificación: el aprendizaje divertido. [Entrada de Blog] Recuperado de https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/

Martínez, E. (2013), Gamification: Qué es y cómo funciona la aplicación de las metodologías del juego cuando el objetivo no es un juego. [Entrada de Blog] Recuperado de http://www.iebschool.com/blog/gamification-innovacion/

Nasheli (2015). Qué es la gamificación y por qué es útil para el salón de clases. Recuperado de https://hipertextual.com/archivo/2015/01/que-es-gamificacion/

Solo de Zaldívar, Isabel Fernández. (2016).Juego serio: gamificación y aprendizaje.

Recuperado de http://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/

Goikolea, M. (2013). ¿Qué es la Gamificación? Definición y características. Recuperado de http://noticias.iberestudios.com/que-es-gamificacion/

Dixon, D. (2011). Player Types and Gamification . Recuperado de http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/11-Dixon.pdf

La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico. Recuperado de

https://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf

Gallego, J., Molina R. & Llorens F. (2014). Gamificar una propuesta docente  
Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. Recuperado de https://jenui2014.uniovi.es/c/document\_library/get\_file?uuid=e22c2ad9-6ab7-4a4b-827d-2de8b671fcf7&groupId=1139656

1. MUD : Juego con Roles [↑](#footnote-ref-1)