

GAMIFICAR: EL USO DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL

LEYRE ALEJALDRE BIEL Y ANTONIA MARÍA GARCÍA JIMÉNEZ

Mahidol University International College y Sichuan International Studies University, College of International Education

INTRODUCCIÓN¹

Estamos en un momento de pleno apogeo en lo que se refiere al uso de nuevas metodologías en la enseñanza del español como lengua extranjera, a la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación, y a la inclusión de elementos lúdicos para mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje.

En este artículo queremos realizar una aproximación al concepto de *gamificación* o *ludificación*, un término ya presente en el ámbito empresarial y que recientemente se ha adaptado al contexto docente de lenguas extranjeras por las múltiples ventajas que puede ofrecer durante el aprendizaje.

El uso del juego o sus elementos en el contexto de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras tiene como fin modificar el comportamiento de los aprendientes hacia el proceso de aprendizaje de la lengua meta; por ejemplo, conseguir que aumente su motivación y que el aprendizaje sea significativo y duradero. No obstante, para conseguir este objetivo es necesario analizar previamente las características contextuales, atender a los objetivos curriculares y ante todo, tener en cuenta las necesidades específicas de los aprendientes.

Este artículo tiene el objetivo principal de promover una reflexión sobre este término y su implementación en el aula, así como proponer una serie de ideas para implementarlas en el contexto del aula. Por último, queremos despertar en otros profesores de lengua extranjera el interés y la curiosidad por implementar la *gamificación* en sus prácticas docentes.

¹ Los datos presentados en este taller son una adaptación del taller titulado “Y tú, ¿gamificas?” impartido por Matías Hidalgo Gallardo y Antonia García Jiménez durante las III Jornadas de formación de profesores de ELE en Hong Kong (13-14 de marzo de 2015).

¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

La conceptualización de este término tiene su origen en el mundo de los negocios, pues es en este contexto donde se empezó a utilizar. Así, Werbach y Hunter (2012) señalan que la gamificación consiste en el uso de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos.

Teniendo en cuenta en el contexto en el que nos encontramos como docentes, la definición que acabamos de presentar debe modificarse. Tomaremos como referencia la propuesta de Foncubierta y Rodríguez (2014) que definen la *gamificación* como

la técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, dados, etc.) y/o su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula (Foncubierta y Rodríguez 2).

DIFERENCIAS CON OTROS CONCEPTOS: JUEGO SERIO Y EDUENTRETEENIMIENTO

Es importante no confundir el concepto de gamificación frente al concepto de *juego serio* y el concepto de *eduentretenimiento*, puesto que la línea que separa la definición de estos conceptos no está tan clara, pero es cierto que existen diferencias que queremos aclarar.

Por un lado, el *juego serio* consiste en el uso de un juego propiamente dicho, ya existente o creado con el objetivo de aprender, mientras que la *gamificación*, que también persigue el aprendizaje, no requiere del uso de juegos. Un ejemplo de *juego serio* es un bingo que puede ser utilizado para repaso de contenido, y un ejemplo de *gamificación* es utilizar elementos del juego; por ejemplo, dar puntos o recompensar a un estudiante por completar satisfactoriamente una tarea o ser el primero en completarla; o por el contrario penalizarlo por ser el último o no cumplir los objetivos. Por otra parte, el *eduentretenimiento* es una forma de entretenimiento con la que se aprende; el principal objetivo es divertirse mientras se aprende. Un ejemplo de *eduentretenimiento* es el programa televisivo Barrio Sésamo cuyo planteamiento es el de entretener e influir en la construcción de conocimiento del espectador de forma amena.

En definitiva, el *juego serio* es aprender jugando, el *eduentretenimiento* es jugar aprendiendo y frente a estos conceptos, la *gamificación* es aprender usando elementos y técnicas del juego.

LA TEORÍA DEL FLUJO

La Teoría del flujo fue desarrollada por el psicólogo de origen húngaro Mihaly Csikszentmihalyi en los años 70 que definió el *estado de flujo* como el momento en el que una persona se encuentra totalmente concentrada e inmersa en la tarea que está realizando (Csikszentmihalyi, 1990).

Flon, en español el flujo o canal de flujo, es en términos de juegos el estado de máxima concentración y entretenimiento de un jugador. Cabe señalar que cada jugador encontrará un *estado de flujo* diferente dependiendo de su motivación, su habilidad y su competitividad. Por este motivo, el objetivo del docente de lenguas extranjeras es buscar un *nivel de flujo* en el que los aprendientes ni se aburran ni se estresen ni tampoco sientan ansiedad.

A continuación presentamos siete consejos que promueven la creación del *estado de flujo* en nuestras actividades y que están relacionados directamente con el uso de los juegos y la gamificación:

1. La actividad no debe ser lineal, para que no suponga en todo momento ni un reto ni tampoco sea aburrida. Por lo tanto, es importante tener en cuenta la duración con respecto a la dificultad en los diferentes niveles de la actividad.
2. Debemos tener un objetivo concreto, para que nuestros alumnos puedan alcanzarlo.
3. Tiene que ser amena, o no demasiado aburrida.
4. No debe crear frustración.
5. Tiene que suponer un reto alcanzable.
6. Su mecánica debe ser accesible para todos.
7. Debe proporcionarnos una retroalimentación, para poder modificar la actividad, si fuera necesario, para mejorarla o adaptarla.

LOS ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

Es importante conocer los elementos que forman la gamificación para decidir cuáles encajan en las actividades didácticas que diseñemos. Kevin Werbach y Dan Hunter (2012) clasifican estos elementos en tres categorías: *dinámicas*, *mecánicas* y *componentes*.

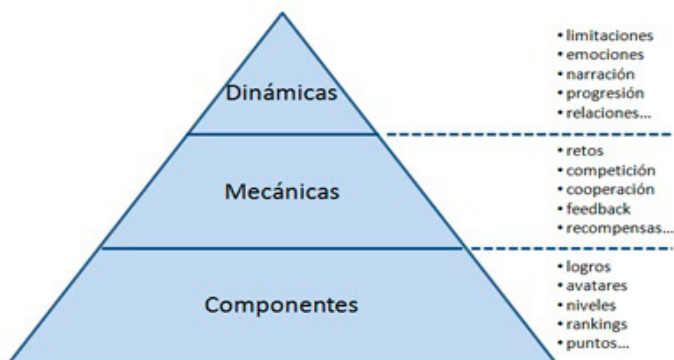


Figura 2: Elementos de la gamificación²

Entendemos por *mecánicas* a los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento, por otro lado las *dinámicas* son la forma en que se ponen en marcha las *mecánicas*; determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de nuestros aprendientes. Por último, los *componentes* son los recursos con los que contamos y las herramientas que utilizamos para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación. En las siguientes tablas presentamos ejemplos de *dinámicas*, *mecánicas* y *componentes*.

Dinámicas	Emociones	Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad
	Narración	Una historia continuada es la base del proceso de aprendizaje
	Progresión	Evolución y desarrollo del jugador/alumno
	Relaciones	Interacciones sociales, compañerismos, estatus, altruismo
	Restricciones	Limitaciones o componentes forzosos.

² La figura 2 ha sido extraída: <http://blogs.icemd.com/blog-gamificacion-wanna-play-/la-jerarquia-de-los-elementos-de-juego-en-la-gamificacion/>

Mecánicas	Colaboración	Trabajar juntos para conseguir un objetivo
	Competición	Unos ganan y otros pierden. También contra uno mismo
	Desafíos	Tareas que implican esfuerzo, que supongan un reto
	Recompensas	Beneficios por logros
	Retroalimentación	Cómo lo estamos haciendo
	Suerte	El azar influye
	Transacciones	Comercio entre jugadores, directamente o con intermediarios
	Turnos	Participación secuencial, equitativa y alternativa
Componentes	Avatar	Representación visual del jugador
	Colecciones	Elementos que pueden acumularse
	Combate	Batalla definida
	Desbloqueo de contenidos	Nuevos elementos disponibles tras conseguir objetivos
	Equipos	Trabajo en grupo con un objetivo común
	Gráficas sociales	Representan la red social del jugador dentro de la actividad
	Huevos de Pascua	Elementos escondidos que deben buscarse
	Insignias	Representación visual de los logros
	Límites de tiempo	Competir contra el tiempo y con uno mismo
	Misiones	Desafíos predeterminados con objetivos y recompensas
	Niveles	Diferentes estadios de progresión y/o dificultad
	Puntos	Recompensas que representan la progresión
	Clasificaciones y barras de progreso	Representación gráfica de la progresión y logros
	Regalos	Oportunidad de compartir recursos con otros
	Tutoriales	Familiarizarse con el juego, adquisición de normas y estrategias

Figura 3 – Muestras de dinámicas, mecánicas y componentes (Werbach y Hunter 80)

TIPOS DE JUGADORES

Otro elemento que debemos tener en cuenta antes de implementar una estrategia o un elemento de la gamificación es las características específicas de nuestros aprendientes. Es imprescindible tener en cuenta el perfil de nuestros estudiantes y sus características específicas como jugadores/alumnos para desarrollar nuestras actividades. Para ello, contaremos con la clasificación hecha por Richard Bartle (1996) que clasifica el perfil de los jugadores según la personalidad y los comportamientos que muestran:

1. *asesinos*: son ganadores, pero para ellos ganar no es suficiente, necesitan ser los mejores y conseguir el primer puesto en la tabla de clasificación.
2. *triunfadores*: son aventureros y se mueven guiados por un afán de superación personal para ir subiendo niveles y desbloqueando contenidos.
3. *sociables*: juegan para relacionarse con otros jugadores, para ellos jugar es compartir ideas, experiencias y crear una red de contactos o amigos.
4. *exploradores*: les gusta explorar el juego, descubrir nuevas cosas.

TIPOS DE GAMIFICACIÓN

En cuanto a lo que se refiere a la inclusión de las estrategias de *gamificación* en el currículo de un curso de lengua extranjera, existen dos tipos de gamificación. Por un lado, entendemos como *gamificación superficial* o de *contenido* la que se utiliza en periodos cortos y de forma puntual en nuestra actividad docente; por ejemplo, en una clase o en una actividad concreta. Por otro lado, nos referimos a *gamificación estructural* o *profunda* a la implementada en una programación completa, es decir, está presente en toda la estructura de un curso.

PROPUESTAS Y HERRAMIENTAS PARA GAMIFICAR EN LA CLASE DE ESPAÑOL

En esta sección proponemos una serie de tareas y herramientas que contienen elementos de la *gamificación* y que pueden implementarse en la clase de lengua extranjera para aumentar la motivación y participación de los aprendientes.

Misiones
Objetivos: mejorar la participación y aumentar la motivación.
Dinámicas: narración, progresión, relaciones y restricciones.
Mecánicas: colaboración, desafíos, recompensa, retroalimentación y suerte.
Componentes: insignias, logros, misiones, puntos y límites de tiempo.
Explicación: Esta actividad consiste en otorgar misiones a nuestros estudiantes, bien en una actividad o momento puntual, o bien a lo largo del curso. Al alumno o grupo de alumnos se les entregarán unas misiones que deberán cumplir para ir acumulando puntos e insignias. Los alumnos que consigan más puntos o insignias obtendrán una recompensa, por ejemplo, desbloquear el contenido de una pregunta de examen o aumentar la calificación final de un examen o del curso.
Nota: También podemos llevar a cabo esta actividad en nuestras clases de historia o literatura, por ejemplo, haciendo un teatro con los protagonistas de nuestra historias y asignándoles misiones dependiendo del papel que deban desempeñar.

2. Kahoot
Objetivo: afianzar contenidos, repasar, evaluar y motivar.
Dinámicas: narración, progresión y restricciones.
Mecánicas: competición, desafíos, recompensa, retroalimentación, suerte y turnos.
Componentes: combates, desbloqueo de contenidos, equipos, límites de tiempo, logros, misiones, niveles, puntos, tablas de clasificación y regalos.
Explicación: en este caso, utilizamos una plataforma o aplicación basada en el juego, permitiendo gamificar el proceso de enseñanza y aprendizaje, principalmente tratando las fases de repaso o evaluación. En nuestro caso, alumnos y profesores nos servimos de nuestros propios dispositivos móviles táctiles.

La herramienta *Kahoot* permite crear cuestionarios en línea para que los aprendientes respondan a través de sus dispositivos móviles personales, y así, de una forma divertida y diferente crearemos un ambiente de competición sana y proporcionaremos una retroalimentación bilateral; puesto que los alumnos responden a las preguntas y automá-

ticamente reciben puntos por sus respuestas correctas a través de un marcador que se visualizará en la pantalla con la clasificación de los jugadores. Al final de dicha actividad, esta herramienta nos permite también crear una encuesta para que el alumnado califique la utilidad de la actividad y así, el profesor puede obtener una retroalimentación, un tanto más informal, por parte del alumno, que le puede ayudar en el diseño de actividades futuras.

Es una herramienta de repaso o evaluación, pero también el alumno puede utilizarla en sus presentaciones de clase con el fin de involucrar a sus compañeros en la actividad y reforzar los temas de su exposición, por lo que puede ser muy útil para las clases de conversación.

Además de las propuestas que acabamos de exponer, queremos proponer una serie de aplicaciones que favorecen la inclusión de elementos de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras.

En primer lugar hablaremos de *Memrise*³, otra aplicación de acceso gratuito para nuestros estudiantes, que consiste en un sistema de tarjetas que permite memorizar vocabulario a través de trucos de nemotécnica que ayudan a aprender léxico de forma amena y con menos esfuerzo. En esta aplicación están presentes elementos de la gamificación, como son los puntos, que se van obteniendo a medida que se va avanzando y otra singularidad es que permite competir con otros participantes, convirtiéndose el proceso de aprendizaje en todo un desafío y aumentando la motivación.

Para continuar *gamificando* en nuestra actividad docente y utilizar un tipo de aprendizaje combinado como señalábamos, tenemos *Classcraft*, un juego de rol en línea que permite que profesor y alumnos jueguen juntos en clase. Esta aplicación ofrece la posibilidad de implementar la gamificación de tipo estructural porque puede organizarse para que dure un curso completo. La singularidad de esta aplicación es que por un lado favorece que el profesor imparta su clase a su ritmo y que a la vez utilice esta herramienta como un apoyo en el aula para fomentar el trabajo en equipo de forma significativa y motivar al alumno.

Así pues, se recompensa el trabajo y la ayuda de un alumno prestada al resto de sus compañeros otorgándoles privilegios o insignias canjeables en clase. A lo largo del juego van obteniendo puntos que pueden utilizar para desbloquear contenido, por ejemplo en un examen o bien aumentar su calificación, todo depende de la decisión del profesor. En el juego los alumnos se dividen en equipos y cada alumno representa un tipo de per-

3 Accesible en www.memrise.com

sonaje o avatar con unas características y poderes únicos que los hace diferentes frente al resto, pero que a la vez hacen que se complementen entre ellos para trabajar de forma colaborativa convirtiendo el proceso de aprendizaje en una aventura.

El uso de *insignias* es muy habitual cuando se incluye la gamificación en el aula de lenguas extranjeras, sin embargo, es una realidad que a pesar de la inclusión de las tecnologías de la información y de la comunicación en el ámbito educativo, la mayoría de prácticas y propuestas se desarrollan en un plano analógico. Por esta razón, proponemos una herramienta tecnológica, muy sencilla y creativa, que nos permite la creación de *badges* o insignias: *Makebadges*⁴.

Este recurso está compuesto por una variedad de formas e iconos, con la posibilidad de añadir una etiqueta de texto e incluso crear nuestros propios iconos. Asimismo, una vez diseñadas nuestras insignias podemos descargarlas e imprimirlas para utilizarlas en nuestras actividades. Una idea práctica que sugerimos es hacer cada una de estas insignias plegables y diseñar para cada uno de nuestros estudiantes una barra de progreso donde puedan pegarlas y ver su logros obtenidos tras haber superado alguna misión o reto o simplemente haber terminado una actividad de clase. Todo depende del uso que el profesor quiera darle.

Otra de las herramientas que cubre los elementos de la gamificación son las *cartas*, así ya lo proponían Kevin Werbach y Dan Hunter (2012). *Ikonikus* es juego de cartas muy entretenido, en el que cada carta representa una emoción, y su mecánica es muy sencilla y puede ser adaptada por el docente según los objetivos didácticos que quiera alcanzar. Se pueden utilizar para practicar la expresión de emociones, los tiempos verbales o el contraste de ser y estar, entre muchas opciones.

Los hombres Lobo de Castronegro es otro juego de cartas que trata de la maldición de Castronegro, una aldea perdida en el bosque, habitada por campesinos que durante la noche se convierten en Hombres Lobo y se alimentan del resto de los aldeanos. Cada jugador tiene un rol en el juego. También hay un narrador, que puede ser el profesor, cuya tarea es la de arbitrar el juego y controlarlo, es la única persona que conoce todos los secretos. Durante el día los jugadores tienen que discutir y descubrir quiénes son los Hombres Lobo para apalearlos antes de ser devorados. El grupo que sobreviva, ya sean campesinos u hombres lobo, será el ganador. Esta actividad fomenta las estrategias de expresión y comprensión oral y crea un ambiente muy dinámico en el aula.

4 Se puede acceder a este recurso en www.makebadges.com

Desde hace ya mucho tiempo, los *dados* se han considerado un recurso muy útil en el aula de lenguas extranjeras. *Rory's Story Cubes* es un recurso que consiste en 9 dados en cuyas 54 caras se encuentran 54 imágenes icónicas. Este recurso es muy útil para una actividad en grupo o en parejas; los estudiantes lanzarán los dados y narrarán historias a partir de las imágenes del dado. Además es un complemento de clase con posibilidades infinitas para llevar a cabo una actividad gamificada y cargarla de elementos de gamificación. Por ejemplo, una propuesta para practicar los tiempos del pasado y el uso de conectores en el discurso podría ser a partir del cuento popular *Blancanieves y los siete enanitos*. Una vez que se haya introducido y contextualizado la historia, los estudiantes empezarán a narrar la historia, o a modificarla, en función de los dibujos del dado. Cada uno de ellos representará un personaje con unas misiones diferentes que deberán ir cumpliendo para ir desarrollando la trama de la historia. Es un recurso lleno de creatividad, tanto por parte del profesor para adaptarla a diferentes contenidos e incluir diferentes elementos, como del estudiante para crear historias.

CONCLUSIONES

No pretendemos decir que el uso de la gamificación sea la solución a todos nuestros problemas en el aula, pero sí tenemos constancia de que el uso de elementos del juego en nuestra actividad docente ha mejorado la atención de nuestros alumnos y su compromiso en la participación activa de nuestras clases. Por estas dos razones fundamentales creemos que la implementación de la gamificación puede ser positiva para los aprendientes.

Asimismo, queremos señalar que si una actividad nos funciona perfectamente sin la inclusión de elementos gamificadores no es necesario modificarla. Sin embargo, si una actividad no funciona como hemos planeado, podemos intentar incluir algún componente de la gamificación para ver si así tiene mejores resultados.

Ante todo, el docente debe realizar la toma de decisiones frente a la utilización o no de recursos innovadores una vez analizado el contexto de enseñanza y aprendizaje, decididos los objetivos que quiere alcanzar y evaluadas las necesidades específicas de los aprendientes.

BIBLIOGRAFÍA

- Bartle, Richard. "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs". *Journal of MUD Research* 1, 1 (1996)
- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper-Row, 1990.
- Foncubierta, José Manuel y Chema Rodríguez. "Didáctica de la gamificación en la clase de español" (2014) Accesible en http://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf
- Herrera, Francisco. "Para saber más sobre gamificación del aprendizaje". (2014). <http://franherrera.com/para-saber-mas-sobre-gamificacion-del-aprendizaje/>
- Kapp, Karl. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. San Francisco, CA: Wiley, 2013.
- Ramírez Cogollor, José Luis. *Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Madrid: SCLibro, 2014.
- Santamaría González, Fernando (2014). "Cómo gamificar un curso". (2014) Accesible en <http://fernandosantamaria.com/blog/tag/gamification/>.
- Werbach, Kevin y Dan Hunter. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press, 2012.