

JUSTIFICACIÓN PEDAGÓGICA DE LA IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN

I. Definición

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada las mecánicas, dinámicas y/o estética de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, aumentando la motivación y favoreciendo los aprendizajes.

II. Importancia pedagógica de la Gamificación en educación.

La gamificación **aumenta la motivación** por el aprendizaje. Aumenta la predisposición a aprender y no genera rechazo como podría suponer el concepto de aprendizaje tradicional.

Durante la experiencia de aprendizaje a la que se le agregan matices de los juegos, los y las estudiantes **se divierten** y sienten ganas de avanzar, para así lograr nuevos objetivos, lo que los hace **participar más** y estar más comprometidos con la actividad. Los procesos de aprendizaje se vuelven más atractivos, favoreciendo así la innovación, la diversión, la productividad, la capacidad de retener conceptos y la adquisición de habilidades.

Por otra parte, al participar de una experiencia de aprendizaje gamificada, los y las estudiantes se atreven más a realizar nuevos retos y a buscar nuevas soluciones, **sin el habitual miedo a cometer errores**. La **retroalimentación suele ser constante**, además, se provee información al estudiante para guiarlo hacia el resultado correcto. Mientras más frecuente y oportuna sea esta retroalimentación más efectivo será el aprendizaje.

III. Elementos de la gamificación a considerar en el diseño de actividades de aprendizaje lúdico.

Se han seleccionado los siguientes elementos de los juegos, como elementos de Gamificación, para ser utilizados en las distintas actividades planificadas. A continuación se describe cada elemento de Gamificación respecto de los beneficios que trae para el desarrollo de los aprendizajes, en cuanto son elementos que en la experiencia de juego motivan y movilizan, como lo muestra la siguiente imagen:

LA EXPERIENCIA DEL JUEGO





Elemento de Gamificación	Beneficio de su uso en actividades de aprendizaje
Elección de personaje	Elegir un personaje favorece la inmersión en un mundo de fantasía, procurando que quien juega sea partícipe de una realidad alterna en donde quien juega tiene el dominio sobre lo que puede ocurrir en el desarrollo de ese juego.
Creación de avatar de personaje	Crear un personaje entrega a quien juega el dominio de colocar sus propias ideas sobre el juego que desarrollará, de esa forma, favorece a la inmersión en el mundo de fantasía propio de un juego.
Gana insignia de habilidad coleccionable	Las recompensas externas favorecen la motivación y así la participación durante todo el juego. Lograr obtener una recompensa, que además implica una habilidad, favorece el afán de superación, ya que indica a quien juega que es capaz de obtener algo que le es útil y personal.
Elección de desafío	Elegir qué desafío realizar permite moderar entre las habilidades propias y el reto que implica superar las reglas y desafíos del juego.
Uso de turnos.	Esperar a que otro realice sus acciones durante el juego favorece el desarrollo de autocontrol, paciencia y respeto por el otro.
Trabajo en equipos.	El trabajo colaborativo permite el desarrollo de la comunicación, escucha activa, organización, distribución de roles según fortalezas.
Trabajan en equipos que compiten entre sí.	Al trabajo colaborativo se le suma la competencia con otro equipo. Así, los grupos comparten un objetivo en común, la experiencia es colectiva, por lo que el triunfo o la derrota es colectiva, con lo que la responsabilidad del logro es compartida.
Cumplimiento de etapas o niveles.	Superar diferentes niveles o etapas que progresan en dificultad favorece una progresión pausada hacia la meta final. Así las submetas poseen objetivos más alcanzables, en cuanto son más pequeños que el de la gran meta final.
Cumplimiento de retos en tiempos límites.	Tener metas con tiempos definidos pone a prueba las fortalezas y debilidades. Así, el reto se vuelve más desafiante, siempre teniendo en cuenta que el tiempo sea acorde a lo que el jugador cree que puede lograr.
Vidas múltiples.	Entrega mayor cantidad de oportunidades para realizar un desafío. De esta manera, alcanzar el objetivo se vuelve accesible y favorece a la comprensión de que el error no es malo.
Tablero de posiciones.	Sortear diversos desafíos o metas favorece la motivación en cuanto posiciona a quien juega en cierto nivel de logro. Tener un lugar al finalizar los retos genera, en quien juega, satisfacción por cumplir las metas propuestas y, además, permite visualizar cuáles son los futuros retos que podría realizar para lograr otro nivel más avanzado.
Ayuda extra.	La ayuda extra es una recompensa externa inmediata y concreta, lo cual favorece la motivación extrínseca, es decir, aquella que

	moviliza a la acción con el fin de obtener este objeto en concreto. Además, se disfruta como un beneficio que otorga mayor oportunidad para cumplir el objetivo buscado.
Acceso a material extra.	Acceder a material extra es una recompensa externa inmediata y concreta, lo cual favorece la motivación extrínseca, es decir, aquella que moviliza a la acción con el fin de obtener este objeto en concreto.
Gana tiempo adicional.	Ganar tiempo adicional es una recompensa externa inmediata y concreta, lo cual favorece la motivación extrínseca, es decir, aquella que moviliza a la acción con el fin de obtener este objeto en concreto. Además, se disfruta como un beneficio que otorga mayor oportunidad para cumplir el objetivo buscado.
Gana puntos de victoria.	Ganar puntos de victoria es una recompensa externa inmediata y concreta, lo cual favorece la motivación extrínseca, es decir, aquella que moviliza a la acción con el fin de obtener este objeto en concreto.
Ranking de valoración.	Sortear diversos desafíos o metas favorece la motivación en cuanto posiciona a quien juega en cierto nivel de logro, el cual es valorado y refuerza el trabajo realizado hasta el momento. Además, permite visualizar cuáles son los futuros retos que podría realizar para lograr otro nivel más avanzado.
Ejercicio corporal asociado.	Incluir la corporalidad en las actividades de aprendizaje favorece la liberación de hormonas que favorecen la atención, memoria y placer, todos con grandes beneficios para el desarrollo de aprendizajes.
Libertad de elegir.	Poder elegir dentro del juego favorece sentir que el objetivo buscado es alcanzable, en cuanto elijo según mis creencias sobre mis propias fortalezas y debilidades, y no siento que me imponen u obligan a realizar una acción.
Creación de carta de juego.	Crear cartas de juego favorece la motivación en cuanto hace completamente partícipe a quien juega del mismo juego. Además, favorece habilidades relacionadas con la imaginación y creatividad.
Uso de relato temático	Usar un relato temático permite y favorece la inmersión dentro el juego. Ser partícipe de un mundo de fantasía traslada a quien juega a una realidad en la que puede ensayar circunstancias a las que habitualmente no está acostumbrado/a.
Uso de azar	El azar es un componente que favorece el equilibrio entre las habilidades de quien juega y el reto a cumplir. Ya no depende netamente de las habilidades de quien juega, sino que el azar determinará otras posibilidades de acción, entregando la oportunidad de seguir en el juego a quienes podrían tener no tan desarrolladas las habilidades que exigen los retos.

IV. Orientaciones pedagógicas o criterios para crear actividades lúdicas de aprendizaje.

Como docente es favorable, al usar la Gamificación, hacer uso de diversos elementos del juego como los descritos más arriba, sin embargo, otros pueden ser también útiles a la hora de facilitar experiencias de aprendizaje lúdico, como por ejemplo:

- Preparar el ambiente de antemano. Procurar un ambiente lúdico implica que el/la docente sepa de antemano qué materiales lúdicos necesitará y cuáles le son posibles de utilizar, tanto por el acceso a estos como por las propias habilidades como facilitador de la actividad.
- Realizar andamiaje. Por ejemplo, realizar preguntas desafiantes mientras los y las estudiantes juegan. Facilitar la experiencia, acercando a los y las estudiantes la actividad lúdica procurando guiar la frustración y visualizar el error como algo posible de ser quitando la carga negativa que este puede tener.
- El juego puede ser usado como medio de motivación inicial para una actividad de aprendizaje, pero también puede ser la pieza central de trabajo, así como puede ser usado para la reflexión y mejora de los aprendizajes. Así, desde el Diseño Universal para el Aprendizaje, el juego aporta como medio de motivación, como medio de representación o como medio de acción y expresión.
- Gusto por el juego de los y las estudiantes. Reconocer las características de los y las estudiantes facilitará qué actividades de juego usar por sobre otras. El objetivo es elegir algo que sea del interés individual y grupal.
- Tiempos requeridos. Pensar en juegos que se adapten a las horas pedagógicas con las que contamos y que nos den el tiempo suficiente para poder generar un cierre que nos ayude a focalizar aquello que esperamos que los estudiantes aprendan del juego.
- Participación y entre turnos. Elegir juegos que requieran una participación constante de parte de todos los jugadores. En general, será relevante ocupar juegos con entre turnos cortos o juegos cuyas mecánicas nos hagan estar atentos en cada momento, ya sea nuestro turno o no.

V. Referencias a las cuales puedes acceder para profundizar:

Behncke, R. (2017). 1,2,3 por mí y por todos mis compañeros: La seriedad del juego en la escuela. Santiago, Chile: Ministerio de educación.

EduTrends (2016) Gamificación. Observatorio de innovación educativa. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-gamificacion.pdf>

Gonzalo, J. (2016). Utilizando juegos de mesa en la universidad. El caso de timeline historia de la comunicación. Educar Jugando: un reto para el siglo XXI. Enseñar Innovando. Zaragoza, España: Nexo Ediciones.

Mesurado, B. (2010). La experiencia de Flow o Experiencia Óptima en el ámbito educativo. Revista Latinoamericana de Psicología, 42(2), 183-192

Pedraz, P. (2016). «La motivación» (pp.9-19), en Blasco, S. (2016). Educar jugando: un reto para el siglo XXI. Nexo Ediciones: madrid.

Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós

Weisberg, Kittredge, Hirsh-Pasek, Golinkoff, & Klahr, 2015; Fisher, Hirsh-Pasek, Golinkoff, Singer

& Berk, 2010