

## GAMIFICACIÓN

### ¿Qué es?

*La Gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto educacional que permiten un mayor involucramiento de los usuarios en la actividad y la posibilidad de poner en práctica habilidades de resolución de problemas (Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012).*

Con la Gamificación se puede lograr que los estudiantes **se involucren, motiven, concentren y se esfuercen** en participar en actividades que antes se podrían clasificar como poco atractivas y que **con la Gamificación pueden convertirse en creativas e innovadoras** (Werbach, 2013). Al realizar actividades basadas en juegos, **se pueden impulsar cambios de hábito en estudiantes y profesores**. Este cambio puede convertir al estudiante de un simple receptor de conocimiento a un actor más activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Cortizo, 2011).

### Beneficios de utilizar esta Metodología

- Activa la **motivación** por el aprendizaje.
- Permite la **retroalimentación** constante.
- Fomenta un **aprendizaje significativo**.
- **Aumenta el compromiso** del estudiante con los aprendizajes a lograr en la asignatura.
- **Contribuye a la evaluación formativa**, como activador de aprendizajes previos.
- **Fomenta la alfabetización digital**.
- Genera **aprendices más autónomos**.
- Contribuye al **aprendizaje individual y colectivo**.



## ¿Cómo se Implementa?

### 1 Identificar motivo y propósito

- Escoger un **resultado de aprendizaje** del programa de asignatura e identificar los momentos en los cuales es posible incorporar dinámicas de juego para intencionar temas relevantes, facilitar la comprensión, mejorar procedimientos entre otros.
- Identificar gustos, intereses y motivaciones, para propiciar un clima de aula favorable y generar una estrategia de gamificación en una unidad, un tema en particular.

### 2 Definir grupo de usuarios

- Reflexione sobre los estilos para aprender y tenga claridad del ciclo formativo y semestre en que se encuentran sus estudiantes. Marczewski (2013), describe algunos **tipos de usuarios** que pueden orientar la dinámica que orientará el propósito del juego. Algunos de ellos son:
  - **Exploradores:** Les entretiene ver todas las posibilidades que plantea el juego, experimentar cosas nuevas, ver lo que ocurre en sus diferentes intentos.
  - **Socializadores:** Participan en juegos en beneficio de una interacción social. Estos jugadores disfrutan empatizar con otros, al mantener conversaciones atractivas y trabajar de forma colaborativa.
  - **Pensadores:** Buscan la manera de resolver problemas. Ante una incógnita o acertijo, están inquietos hasta encontrar la respuesta. Suelen ser más creativos, pues intentan diferentes estrategias para encontrar una solución. Les gusta probar su conocimiento, encontrar la respuesta que nadie más ha podido descubrir.
  - **Filántropos:** Están motivados por el propósito y el significado. Son altruistas, les gusta proveer a los demás de lo que necesitan para avanzar y enriquecer la vida de otros de alguna forma sin esperar una recompensa. Se sienten satisfechos con saber que otros lograron sus objetivos gracias a la ayuda que ellos brindaron.

- **Triunfadores:** Son una parte integral de cualquier juego competitivo, pues tienen siempre el deseo de ganar y superar todos los retos. Les interesa conseguir todos los puntos posibles, completar todas las misiones. Solo despegan la mirada de su objetivo cuando saben que realizar otra actividad les va a ayudar a alcanzar su meta.
- **Revolucionarios:** Están motivados por el cambio y por vencer el sistema. Conforman la población más pequeña de todos los tipos de jugadores. Quieren saber cuáles son las cosas más extrañas que pueden hacer en el juego. Ganar no es suficiente para ellos, además alguien debe perder. Disfrutan cuando exhiben que son poderosos en el juego y los demás muestran respeto o admiración hacia ellos.

### 3 Identificar momentos del juego

- Se sugiere incluir elementos inesperados para motivar, mantener a los jugadores involucrados en el juego capturando la atención.
- En esta etapa procure utilizar elementos como la intuición, la sorpresa, el avance o retroceso, recompensas u otras. Ellas sirven para limitar las acciones, trazar comportamientos de los jugadores y dirigir el juego.

### 4 Definir Mecánicas del Juego

- Es necesario definir etapas, retos, y niveles en función al desarrollo de habilidades, dominio de procedimientos, manejo de técnicas, aprendizaje de principios y modelos teóricos u otros.

**Determine distintos momentos de complejidad creciente. Para diseñarlas pregúntese ¿qué pasa si...?, en función al resultado de aprendizaje que desea lograr.**

*La definición de las mecánicas del juego permite acceder a una nueva área, adquirir nuevas habilidades o tener mejores recursos. Motivan la competencia y el sentimiento de logro.*

## 5 CIERRE - RECOMPENSAS - AVANCES

Se sugiere incluir elementos que permitan **destacar los avances de los estudiantes hacia el objetivo propuesto**, un ejemplo de ello son las **insignias digitales** que permiten ir certificando el logro de distintos resultados de aprendizaje o competencias de la unidad o la asignatura en su totalidad.

Es importante **considerar y dirigir el avance del usuario a partir de su comportamiento**. La retroalimentación suele ser inmediata, sin embargo, hay ocasiones donde la retroalimentación se da al final de un tiempo, momento, reto o actividad para mostrar estadística o análisis sobre el desempeño del jugador.

### Para saber más sobre Gamificación puedes consultar en:

- Herranz, E. (2013). Gamification, Feria Informática (febrero 2013), Universidad Carlos III Madrid España.
- Cortizo, J., Carrero F, Pérez J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. En VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria 2011, Universidad Europea de Madrid.
- Gamificación. (2017). Observatorio de Innovación Educativa. Disponible en: <https://static1.squarespace.com/static/53aadf1de4b0a0a817640cca/t/61128f7947dc6168758053c2/1628606333086/09.+EduTrends+Gamificaci%C3%B3n.pdf>

### Enlaces de interés:

<https://badgeville.com/wiki/SAPS>

<https://badgeville.com/wiki/education>

<http://es.slideshare.net/ruthm/tcnicas-gamificacion>