

# Gamificación

---

## Gamification

Francesc Josep Sánchez i Peris  
Universitat de València, España  
Francesc.Sanchez@uv.es

La utilización de las metodologías del juego para “trabajos serios” es un excelente modo de incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación fundamentada en el reconocimiento, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y todas las potencialidades educativas compartidas por las actividades lúdicas. Esta metodología denominada “gamificación o ludificación” se ha venido asociando con los “juegos serios” surgidos a partir de la utilización de las tecnologías lúdicas, los videojuegos, para acciones educativas.

Las tecnologías han originado cambios que han transformado las relaciones sociales y culturales a partir de los nuevos modos de gestión de las intervenciones educativas, originando cambios a varios niveles, tanto individuales como laborales, económicos y sociales. Ello a provocado nuevos modos de comunicación mediante la utilización interactiva con los instrumentos tecnológicos, superando las barreras espacio-temporales de acceso y tratamiento de la información y provocando nuevas perspectivas y modos de interacción del individuo con la cultura.

La aplicación de las tecnologías de la información a la educación requiere la fundamentación antropológica, cultural y pedagógica que propicie una intervención eficiente, sin olvidar la formación de los profesionales que intervienen en el proceso educativo. En este sentido, las tecnologías en la educación suponen la incorporación de entornos educativos que implican modelos más abiertos y flexibles que facilitan el acceso a una información compartida.

Las aportaciones al presente monográfico describen varias experiencias que ilustran la utilización de la ludificación en las metodologías educativas. Así, María Laura Angelini y Amparo García-Carbonell describen la aplicación de la simulación y el juego y la clase invertida en la formación del profesorado. José Luis Eguia-Gómez y Ruth Contreras Lluís Sollano hablan de las virtualidades de la utilización de juegos serios en las aulas y las dificultades y barreras con las que se encuentran los profesores para su aplicación efectiva. Marta Martín del Pozo describe varias experiencias de la utilización de videojuegos para el

aprendizaje colaborativo en las aulas de Educación Primaria. Beatriz Legerén Lago y María Isabel Doval Ruiz presentan el proceso de diseño y desarrollo de dos videojuegos orientados a que los alumnos de Educación Primaria y Secundaria de la Unión Europea consigan un mayor conocimiento básico sobre la misma a través de la experiencia.

La potencialidad educativa de los juegos serios viene determinada por el reconocimiento de que su misión va más allá del puro entretenimiento. Para su utilización educativa hay que tener en cuenta los objetivos, las reglas y los retos determinando el orden, los derechos y las responsabilidades de los jugadores. Además, el jugador debe enfrentarse con problemas a los que debe buscar solución. En este enfrentamiento a través de la dinámica del juego surge una interacción que estimula las vivencias que emergen como resultado de la interacción.

A pesar de las potencialidades demostradas por los juegos serios, Eguía y Contreras indican que todavía son muy pocos los profesores que utilizan este recurso en sus clases a pesar de la existencia en las aulas catalanas de los recursos necesarios y se preguntan y tratan de averiguar los motivos a partir del planteamiento de una investigación en la que han utilizado el videojuego titulado “Miquel Crusafont” patrocinado por la Generalitat de Catalunya y que narra la vida de un personaje catalán.

En su investigación, los autores describen las causas por las que aún es muy escasa la introducción de videojuegos en las aulas

de Catalunya, aunque muestran cierta esperanza, pues los profesores investigados reconocen el potencial que estos tienen para la educación. Así mismo enumeran las acciones que, a su juicio, son necesarias para la normalización de su utilización como buen recurso educativo.

El siguiente artículo incide en la formación permanente del profesorado como elemento imprescindible para la mejora de la calidad educativa adaptada al paradigma educativo surgido a partir del Plan Bolonia (1999) y su adaptación denominada Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) 2010, que se fundamenta en principios socio-constructivistas en los que los métodos y técnicas educativas permitan a los alumnos la adquisición de competencias específicas e interpersonales o transversales como la toma de decisiones, el trabajo cooperativo, habilidades de comunicación, la planificación de estrategias, etc. Se trata de orientar al alumnado hacia la responsabilidad de su propia formación mediante la acción y la participación con el objetivo de formar profesionales con la suficiente autonomía para el desarrollo de sus capacidades de innovación y creatividad.

En su trabajo, las autoras Angelini, M. L. y García-Carbonell, A. proponen como método la utilización de los juegos de simulación y la clase invertida guiada por el docente, pero donde las tareas son protagonistas frente al discurso magistral. Es una metodología que exige un trabajo autónomo fuera del aula para que luego cada alumno disponga de elementos para aportar al beneficio colectivo.

Así, la clase invertida puede considerarse como un modelo colaborativo que favorece la responsabilidad del aprendizaje individual y del colectivo. Esta metodología supone un cambio en los roles de docentes y alumnado que implica una selección previa de materiales por parte del profesor y un trabajo reflexivo sobre los conceptos, previo a la asistencia a clase.

La simulación y el juego son, según las autoras, un recurso válido para esta metodología de la clase invertida, pues favorecen la planificación de estrategias, la negociación, la toma de decisiones o la interculturalidad. Además, el aprendizaje es más significativo cuando se involucra al alumnado en un rol y con una responsabilidad. Por último, y después de su trabajo de investigación, Angelini y García advierten del gran potencial que para el aprendizaje tiene esta metodología de la clase invertida y el juego y la simulación como herramientas de enseñanza-aprendizaje.

Sabemos que los videojuegos suponen el recurso más utilizado para el ocio y el entretenimiento y también conocemos su gran potencial para la educación en todos los ámbitos imaginables con beneficios en todos ellos, como bien indica la autora del siguiente artículo, Doña Marta Martín del Pozo. Desde el desarrollo de habilidades y destrezas, la capacidad de resolución de conflictos, la toma de decisiones, el trabajo de contenidos de todas las áreas educativas, actitudes útiles para la convivencia como la solidaridad, el

respeto mutuo o la tolerancia, así como el aumento de la autoestima y la motivación de los estudiantes.

La autora pone énfasis en el aprendizaje colaborativo con videojuegos, desmitificando la idea que les atribuye aislamiento y juego exclusivamente individual. Así mismo describe experiencias de aprendizaje colaborativo llevadas a cabo con éxito en centros de educación primaria, destacando las tres características esenciales para un buen planteamiento educativo: Un *diseño intencional* fundamentado en la *Colaboración* teniendo en cuenta el *Aprendizaje Significativo*.

La socialización de las tecnologías permite su utilización para la elaboración de recursos que cumplan con objetivos educativos para la resolución de necesidades concretas. Este es el caso del trabajo de Beatriz Legerén Lago y María Isabel Doval Ruiz, de la Universidad de Vigo, cuya propuesta surge a partir de la necesidad comprobada de adquirir un mejor conocimiento de la Unión Europea. Para ello han diseñado dos videojuegos como herramientas para la adquisición de los conceptos básicos a transmitir a la población a la que van dirigidos, alumnos de primaria y secundaria.

El diseño de estos materiales con tecnología interactiva rompe con los modelos de presentación líneal y permiten la simulación y recreación de la realidad consiguiendo con ello el aprendizaje por la experiencia.

