

EXPERIENCIAS DE GAMIFICACIÓN EN AULAS

Ruth S. Contreras Espinosa y Jose Luis Eguia

El primer uso y documentación del término Gamificación (*gamification*), se realizó en el 2008. El término se utilizó en una publicación de blog de Brett Terrill en donde describe la palabra como el acto de “tomar la mecánica de un juego y aplicarla a otras propiedades para aumentar el compromiso”. Pero este concepto no fue generalizado sino hasta el segundo semestre de 2010 por Nick Pelling quién introdujo el término cuando escribió un trabajo como consultor para una empresa de fabricación de hardware, y gracias a la publicación de Deterding, Dixon, Khaled y Nacke en 2011. Desde entonces, la gamificación ha despertado gran interés tanto en la industria como cada vez más en la academia en los últimos años. Este interés parece que se ha mantenido principalmente en el ámbito de los estudios relacionados con los juegos (y videojuegos) y en el área de la interacción humano-computadora (HCI). Y aunque los juegos se anuncian cada vez más como un acierto para la educación, se han publicado pocos artículos académicos y/o experiencias que combinen los estudios de juegos de una forma clara.

Independientemente de la atención que este término ha ganado, la academia no ha reaccionado de una forma rápida. Si investigamos un poco, podemos ver que contamos con las siguientes definiciones avaladas en la academia: 1) la establecida por Deterding, Dixon, Khaled y Nacke en 2011, y que se presentó como una versión temprana y breve; y 2) la definición de Werbach publicada en 2014. Deterding y compañía, describen la gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con juegos. Mientras discuten los aspectos experienciales de los juegos, su definición adopta una perspectiva sistémica para los juegos, un enfoque que parece carecer de información. Werbach por su parte, adopta un punto de vista diferente y presenta una definición general, describiendo el concepto como un proceso, y “para realizar actividades de forma parecida a un juego”. Sin embargo, esta definición es difícil de aplicar, sobre todo si pensamos en otros marcos teóricos existentes.

Los juegos se han definido como un conjunto de condiciones necesarias. Ninguna de estas numerosas condiciones basta por sí sola para caracterizar un juego, y es solo su combinación lo que da como resultado un juego en sí. Jesper Juul estudió y definió siete definiciones, en donde menciona que las condiciones necesarias para poder caracterizar a un juego pueden variar. Por ejemplo, un juego como un ejercicio de sistemas de control voluntario en el que hay una oposición entre las fuerzas, y esta es confinada por un procedimiento y reglas para producir un resultado de desequilibrio. Un juego también puede ser definido, en palabras de Juul, como “un sistema en el cual los jugadores se involucran en un conflicto artificial, definido por reglas que resultan en un resultado cuantificable”. Aquí, Juul describe un juego como un sistema formal basado en reglas con un resultado variable y cuantificable, donde a los diferentes resultados se les pueden asignar diferentes valores, y donde el jugador ejerce un esfuerzo para influir en el resultado. Aquí el jugador se siente atraído hacia cual será al resultado final y las consecuencias de la actividad son opcionales. Aunque algunas de las definiciones que conocemos varían en su énfasis, todas estas presentan un componente sistémico, que principalmente se refiere a cómo se construye el juego, como un componente experimental y que describe la participación de los jugadores en este componente.

“Experiencias de gamificación en el aula” es el segundo libro de esta temática que está organizado por investigadores del Observatorio de Comunicación, Videojuegos y Entretenimiento del Instituto de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona (InCom-UAB) y de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña (UVic-UCC). Los editores hemos considerado necesario ampliar las experiencias que se están desarrollando en las aulas y se ha extendido en esta ocasión a aulas de primaria, y secundaria. Junto a otros autores, este libro pretende reunir experiencias e ideas generadas por un

grupo de profesores y expertos en distintos espacios educativos. Además, nuestro intento, es anclar el concepto “gamificación” en el creciente cuerpo de literatura sobre esta área y demostrar ejemplos prácticos en asignaturas reales.

La gamificación se refiere a un proceso de mejora, con posibilidades para proporcionar experiencias de juego y con el fin de apoyar a las actividades que desarrollan los usuarios. Queremos enfatizar que esta definición, basada en los textos que han presentado diversos autores en este y en nuestro libro anterior (8 autores ahora y 7 en el libro de 2016) resaltan el objetivo de la gamificación. Las definiciones que hemos descrito al inicio de esta presentación, se han basado en la noción de que la gamificación procede del uso de elementos de diseño de juegos. Sin embargo, no parece haber un conjunto de elementos de juego claramente definidos, es decir, elementos que son estrictamente exclusivos de los juegos pero que no dan lugar automáticamente a experiencias de juego. La gamificación no siempre se lleva a cabo solo a través de elementos concretos. Por lo tanto, creemos que basar estas definiciones en un conjunto de mecanismos es un tema que puede causar confusión. En su lugar, proponemos que la gamificación podría entenderse de una forma mucho más amplia, y como un proceso en el que el “gamificador” intenta aumentar las probabilidades de la aparición de diferentes experiencias de juego al contagiar posibilidades para ese fin (ya sea mediante distintivos, puntos, etc.).

Como ya se ha mencionado en nuestro primer libro [“Gamificación en aulas universitarias”](#) publicado en 2016, necesitamos más teoría y experiencias de manera que invoquen a lograr un nuevo contexto más amplio y mucho más crítico. Este libro es otra muestra, que se une a muchas otras experiencias que ocurren en las aulas. Esperamos que disfrutéis con la lectura y os invitamos a compartir experiencias similares a nuestro correo ocve@incom-uab.net