



Experiencias gamificadas

Elementos del juego de gamificación

Con base en los diversos estudios que existen en el tema de la gamificación, se ha demostrado que cada autor que habla sobre el tema propone una clasificación sobre los compendios que debe tener el juego, por lo tanto, no se puede expresar una clasificación concreta y exacta.

Es importante aclarar que, para un proceso de gamificación, no se debe perder de vista las necesidades e intereses de los estudiantes, así como el contexto en el que se encuentra y no menos importante, el aprendizaje que se requiere alcanzar.

Por lo anterior, a continuación, se exhiben elementos estándar o claves que debe tener la gamificación, a fin de que los maestros puedan observar y evaluar los elementos de impacto que definan gamificar en sus cátedras (Gaspar, 2021):

Metas y objetivos:

este es uno de los primeros aspectos que deben considerarse debido a que con ello permiten una correcta comprensión del propósito de la actividad y apoyan en dirigir los esfuerzos de los estudiantes motivándolos al tener por resolver un reto, misión o desafío.

Reglas:

deben ser diseñadas a fin de que el juego pueda ser manejable y tener una frontera de límites definidos. Asimismo, deben ser descritas de forma claras y sencillas. Dentro de las reglas que pueden aplicarse, se tiene como ejemplo: restricciones, asignación de turnos, cuidados que deben tenerse entre los compañeros, entre otros.

Narrativa:

este es un aspecto para considerar debido a que con la narrativa permitirá situar a los estudiantes o participantes en un contexto debidamente definido y realista para que realice las tareas y/o acciones requeridas. Para la narrativa se puede apoyar de avatares o personajes, mundos, ambientes tridimensionales, voz de fondo, etc.

Libertad de elegir:

la gamificación debe contar preferentemente con diversas opciones, caminos o rutas para que el estudiante o participante pueda llegar a la meta u obtener logros parciales o recursos propios que necesite para seguir avanzando.

Libertad para equivocarse:

es válido que se equivoque porque los errores generan aprendizaje, así como la confianza en realizar ajustes para seguir avanzando en el juego.

Recompensas:

es la capacidad que tiene el estudiante o jugador de obtener bienes o logros conforme avanza en el juego. El tipo de recompensa debe ser definida de acuerdo con el grado de dificultad o complejidad que haya alcanzado, entre los cuales pueden ser recursos virtuales, vidas, equipo y/o poderes limitados.

Retroalimentación:

dentro del juego se pueden colocar, para efectos de retroalimentación, respuestas al avance que tenga en cuanto a lo que ha realizado de forma correcta o incorrecta, contar con barras de progreso que le dicten al estudiante o participante el avance que lleva y no se debe dejar de lado las estadísticas de desempeño.

Instrumentos sugeridos de evaluación para la gamificación

Las rúbricas son guías precisas que valoran los aprendizajes y productos realizados. Especifican los niveles de desempeño de los estudiantes en un aspecto determinado, con criterios específicos sobre el rendimiento esperado, de tal manera que permiten que los estudiantes identifiquen con claridad la relevancia de los contenidos y los objetivos de los trabajos académicos establecidos. (López et al., 2019)



Con base en la anterior definición, queda de manifiesto que las rúbricas pueden ser uno de los instrumentos a considerar para llevar a cabo la evaluación de una gamificación. Sin embargo, también existen otros instrumentos, como son la lista de cotejos, las guías de observación, entre otros; pero no se debe perder de vista que al ser una actividad gamificada, se debe seleccionar aquella que realmente permita evidenciar y evaluar las competencias y habilidades que demuestren los estudiantes o jugadores.

Por lo tanto, teniendo en cuenta a Contreras y Eguía (2017), se puede considerar de forma inicial la siguiente rúbrica como apoyo para llevar a cabo la evaluación de una gamificación:

Puntuación	1 (1-5)	2 (6-10)	3 (11-15)	4 (16-20)
Descriptorios válidos para el documento escrito* y para la presentación**				
Dimensión autorregulación				
* Autonomía y capacidad.	No se presenta el trabajo mínimo. No cuenta con las pautas.	Se presenta un trabajo con lo mínimo solicitado sin ningún elemento novedoso.	Se presenta un trabajo con elementos novedosos y creativos.	Se presenta un trabajo con elementos novedosos, innovadores y creativos y añadiendo nuevos elementos.
* Toma de decisiones.	El discurso no evidencia iniciativa, solamente se describe.	Se exponen decisiones sin argumentarlas o justificarlas.	Se expone el análisis y se argumenta.	Se exponen, se argumentan y se fundamentan todas las decisiones para el desarrollo del trabajo.
Dimensión reflexividad				
** Percepción del proceso de aprendizaje y la productividad.	En la exposición no existe evidencia del proceso realizado.	En la exposición se describe superficialmente el proceso: discurso centrado en las tareas solicitadas.	Se describe el proceso detallando el proceso.	Se describe y analiza el proceso detallando el proceso: autocrítica, avances y aprendizaje obtenido.
** Capacidad de transferencia de habilidades y conocimientos.	El discurso no evidencia el aprendizaje de los contenidos de la asignatura.	La exposición muestra un aprendizaje superficial.	El discurso demuestra un aprendizaje significativo y profundo con capacidad reflexiva.	El discurso demuestra un aprendizaje significativo y profundo con capacidad reflexiva y de transferencias a otros contextos.

Tabla 1. Rúbrica de evaluación utilizada para las competencias

Cabe resaltar que, adicionalmente, se debe alimentar la rúbrica antes descrita con otros elementos que sean necesarios, con base al juego que haya diseñado el profesor o capacitador, así como las habilidades que se desea evaluar para que se cuente con todos los elementos e información necesaria, y así permita ofrecer al final del proceso de gamificación una adecuada evaluación y retroalimentación.

Propuesta de herramientas para gamificar la clase

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) hoy en día son grandes aliados en el área de la educación debido a que se cuenta con una gran variedad de juegos y aplicaciones que pueden ser utilizados en los diversos niveles educativos. Lo anterior es benéfico debido a que se busca varios objetivos: el primero, motivar a los estudiantes en su propio aprendizaje; y en el segundo, motivar a los docentes a ir más allá de los métodos tradicionalistas que conocen e imparten para llevar a cabo una planificación y ejecución de actividades creativas, innovadoras, estratégicas y a la vez divertidas para sus estudiantes.

Administrativamente hablando, también se logran grandes beneficios como lo es el mantener un índice de aprobación gracias a la gamificación, así como cumplir con los indicadores de incremento y eficiencia en el rendimiento académico.

A continuación, se describen las siguientes herramientas que hasta el día de hoy han tenido un buen nivel de aceptación para realizar gamificación:

Kahoot!: es una herramienta muy útil para profesores y estudiantes que permite aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso. La forma más común es mediante preguntas tipo test, aunque también hay espacio para la discusión y el debate (Ramírez, 2022).

Socrative: es una herramienta educativa que permite realizar actividades con preguntas de verdadero/falso, preguntas cortas y/o test de opción múltiple. Este programa proporciona un feedback al alumnado mientras realiza la actividad y facilita al profesor un documento con las respuestas dadas por los alumnos en tiempo real (De Soto, 2018).

Quizizz: es una herramienta que permite crear cuestionarios online que los estudiantes pueden responder desde cualquier dispositivo. Está orientada a crear, compartir y evaluar contenidos educativos acompañados de avatares, tablas de clasificación, temas, mensajes motivadores, música y memes que van apareciendo al desarrollar una pregunta (Guerrero, s.f.).

Es menester expresar que, adicional a las herramientas informáticas mencionadas, existen otras que pueden ser consideradas para la gamificación; pero es aquí donde el profesor tiene la oportunidad de realizar una investigación más profunda para saber cuál de ellas puede ser la más adecuada para dinamizar su clase y el aula; asimismo, el docente debe tomar en cuenta lo descrito en el apartado de los elementos del juego de gamificación. Al principio la gamificación puede ser utilizada para motivar al estudiante, y al final de la clase será considerada como una actividad para evaluar lo que ha aprendido.



Ejemplo de experiencia gamificada

De acuerdo con Encalada (2021), existen muchas conjugaciones de tecnología y gamificación como apoyo al aprendizaje de las cuales una que sobre sale se describe a continuación:

En el Tecnológico de Monterrey, los cursos de Liberalismo y expansión del primer año de preparatoria fueron adecuados a la plataforma Schoology con vocabulario propio de juego, por ejemplo, los ejercicios se llamaron War Games y las tareas, Operations. Los alumnos tenían la libertad de escoger la manera de realizar sus tareas ya sea mediante podcasts, blogs, presentaciones o reportes. Se utilizó Kahoot y Jeopardy para hacer preguntas de repaso que permitía que los estudiantes ganaran puntos. El profesor empleó una hoja de cálculo de Google para socializar la tabla de posiciones y los logros de cada participante. Al final del curso, los estudiantes coincidieron que la gamificación hizo la clase más divertida y que los estimuló a desempeñarse mejor.



Referencias

- Encalada, I. (2021). Aprendizaje en las matemáticas. La gamificación como nueva herramienta pedagógica. Horizontes *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(17). Recuperado de <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v5n17/2616-7964-hrce-5-17-311.pdf>
- Contreras, R., y Eguía, J. (2017). Gamificación en educación: Diseñando un curso para diseñadores de juegos. *KEPES*, 14(16). Recuperado de https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/112588/Revista16_5.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- De Soto, I. (2018). Herramientas de gamificación para el aprendizaje de ciencias de la tierra. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (65). Recuperado de <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1143>
- Guerrero, M. (s.f.). *Usando Quizizz Para Evaluar Y Retroalimentar A Los Alumnos Del Curso De Nivelación?N De Matema?Ticas*. Recuperado de <https://innovacioneducativa.upc.edu.pe/catalogo-de-experiencias/usando-quizizz-para-evaluar-y-retroalimentar-a-los-alumnos-del-curso-de-nivelacion-de-matematicas/>
- Gaspar, E. (2021). LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN Y DINAMIZADORA DE LAS CLASES EN EL NIVEL SUPERIOR. *Educación*, 27(1). Recuperado de <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2361/2428>
- López, V., Rosales, S., y Robles, A. (2019). La rúbrica como estrategia de aprendizaje en metodología de la investigación en pregrado de medicina. *Investigación en educación médica*, 8(29). Recuperado de <https://www.medigraphic.com/pdfs/invedumed/iem-2019/iem1929e.pdf>
- Ramírez, I. (2022). *Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona*. Recuperado de <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

"Tecnilenio no guarda relación alguna con las marcas mencionadas como ejemplo. Las marcas son propiedad de sus titulares conforme a la legislación aplicable, estas se utilizan con fines académicos y didácticos, por lo que no existen fines de lucro, relación publicitaria o de patrocinio".

Todos los derechos reservados @ Universidad Tecnilenio

La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECNILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor. El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECNILENIO. Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECNILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.