

La gamificación en el aula: breve revisión histórica

Gamificação em sala de aula: breve revisão histórica

Gamification in the classroom: brief historical review

Victoria Noemí Baeza Lugo. *

*Docente especialista en Educación Artística en la Escuela Normal de Educación Preescolar "Profesora Nelly Rosa Montes de Oca Sabido". Estado de Yucatán, México. Doctoranda en Educación. Universidad de España y México.

En pleno siglo XXI, el avance de la tecnología y las ideas que se enfocan al mejoramiento del género humano han dejado rastro en cómo se desenvuelve la sociedad en los diferentes campos de la vida, destaca entre las ideas y teniendo como objetivo mejorar los resultados en las áreas de conocimiento y facilitar el trabajo cotidiano.

En el ámbito educativo la sociedad requiere de la innovación, la comunicación y la eficiencia las mismas características; es por ello que incluir en los paradigmas educativos, todo aquello que la sociedad usa en su día a día es necesario, y más ahora con la modificación inesperada en el campo educativo a causa de la pandemia generada por el virus SARS-CoV-2.

En el libro "Educación y pandemia: Una visión académica" trabajo colectivo desarrollado por la Universidad Autónoma de México (UNAM)¹ se describe que la educación en línea ha generado prácticas innovadoras en los procesos pedagógicos como lo es la **Gamificación del aprendizaje**. También ha surgido un estudio de caso basado en la gamificación realizado por Salvador- García, C.² en el que se establece que la gamificación es un método útil para favorecer la educación inclusiva, aumentar la participación del alumnado e incrementar su motivación.

Aunque la gamificación tiene varias definiciones, es en el trabajo de Deterding, Dixon, Khaled y Nacke³ que lo definen como *el uso de elementos, mecánicas o diseños de juego en un contexto no lúdico*. Desde otro punto de vista, el diccionario de *Cambridge online*⁴ la define como "La práctica de hacer las actividades como si fueran juegos para que sean más interesantes y disfrutables.

La gamificación no se originó dentro de los videojuegos y no es exclusivo de ellos; el término es más antiguo. En 1896 una empresa de Estados Unidos de América, *S&H Green Stamps*, creó sellos comerciales que era otorgados a sus clientes por sus compras habituales y su acumulación podían canjear por productos o recompensas de un catálogo, incentivando con ello la compra de sus productos. En 1973, Charles Coonradt funda una empresa de consultoría llamada *The Game of Work* y posteriormente escribe un libro sobre la retroalimentación de su trabajo, estableciendo que los empleados al experimentar un mayor placer en el trabajo producen mejores resultados y mayor productividad. En 1979, Roy Trubshaw y Richard Bartle crean el primer juego multi-usuario virtual MUD 1; en la Universidad de Essex, este proyecto alcanzó su potencial al conectarse al internet siendo el primer juego en línea de multi-jugadores, convirtiéndose en el antecedente de los juegos *online* y la mayoría de los juegos de este género en la actualidad. En 1985 son lanzadas las consolas *Nintendo Entertainment System* (NES) haciendo que los videojuegos lleguen a los hogares y formen parte de la cotidianidad, que junto a las salas de juego y máquinas de *arcade* que ya estaban incluidas dentro del pasatiempo de las personas. Florent Gorges considera que los juegos electrónicos o videojuegos, revolucionaron la forma en la que se jugaba cambiando el paradigma de entretenimiento, creando comunidades de jugadores e incluyendo el juego como parte de la cultura y la sociedad. Y gracias a la competencia entre compañías de la industria, se dieron avances en las áreas de: mecánica, *software*, *hardware*, música, diseño, publicidad, mercadotecnia entre otras que nos perfilaron a la tecnología que usamos actualmente. En 2003, Nick Pelling fue el primer individuo en utilizar el término de gamificación, y en conjunto con la teoría de Richard Bartle de los tipos de jugadores publicada en 1996- la iniciativa del *serious gaming*, se comienza a forjar una relación con las industrias de videojuegos, la capacitación, la salud, la educación y las políticas públicas, terminan por consolidar el término que conocemos.⁵⁻¹¹

No es sino hasta el año 2010 en que el término se extendió en conferencias, libros y estrategias de trabajo. Se explica cómo esta palabra aún no tiene una definición absoluta, y en ocasiones, el término se ha modificado para encajar en las diferentes prácticas que se utilizan. Teniendo dos constantes, la primera es usar la gamificación para referirse tanto al incremento de la aceptación social, como la institucionalización de los videojuegos y la segunda es la influencia de los elementos del juego en nuestra vida cotidiana e interacciones. Siendo de esta forma una palabra que aún está en constante evolución.³

¿Cómo funciona en la educación?

Francesco Tonucci¹⁴ afirma que: “Todos los aprendizajes más importantes de la vida, se hacen jugando”. La Real Academia Española (RAE) define el juego como un modelo abstracto de la realidad que está sometido a reglas, en donde se gana o se pierde, por otro lado, jugar, es hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse y desarrollar ciertas capacidades. Pero la gamificación no funciona en todos los contextos educativos, ya que es una estrategia más, similar a lo que funciona el aula invertida, aprendizaje basado en proyectos, o lluvia de ideas. Por sí sola, no ofrece resultados extraordinarios, ya que es un ejercicio preparado por el docente con la intención de cambiar la actitud del jugador o alumno sin recurrir a una disciplina implacable, coerción o engaños para alcanzarlos, y sí utilizando elementos que conoce del juego, que llamen su atención. Estudios del 2005 como los de Ermi y Mäyrä, sustentan esta idea del cambio de actitud por medio de los juegos; del mismo modo, la gamificación funciona con la enseñanza a distancia o híbrida, también se puede aplicar al entorno presencial rompiendo así la estructura rígida de la clase tradicional y a su vez el desarrollo de habilidades y comunicación en el aula.¹⁵

Conclusiones

Conocer la gamificación es el primer paso para aplicarla, incluso leer e incorporar la gamificación no asegura un buen trabajo en el aula; la gamificación no va solucionar todos los problemas de la educación, pero sí es una herramienta que puede funcionar en cualquier asignatura en cualquier nivel educativo, y eso la hace flexible para su aplicación, experimentación y evolución en la educación. Es una oportunidad para innovar en la planeación didáctica y crear antecedentes para establecer una verdadera transformación en los futuros paradigmas educativos. Y por transformación, el docente puede convertirse en jugador y trabajar en sí mismo para entender los procesos de gamificación, siendo este un proceso de empatía e inmersión para lograr mejores resultados en el aula.

Referencias

1. Educación y pandemia. Una visión académica [Internet]. www.iisue.unam.mx. [cited 2022 Jun 9]. Available from: <http://www.iisue.unam.mx/nosotros/covid/educacion-y-pandemia>.
2. Salvador-García C. Gamificando en tiempos de coronavirus: el estudio de un caso. *Revista de Educación a Distancia (RED)*. 2021 Jan 8;21(65).
3. Deterding S, Dixon D, Khaled R, Nacke L. From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments - MindTrek '11* [Internet]. 2011;9–15. Available from: <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2181040>
4. Cambridge Dictionary. gamification [Internet]. @CambridgeWords. 2022 [cited 2022 Jun 9]. Available from: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/gamification>
5. Llorente Cejudo M del C, Barroso Osuna JM, Palacios Rodríguez A de P, Martín Párraga L. TIC aplicadas a la educación en el Grado de Pedagogía y Educación Primaria. Gamificación en el ámbito educativo. Nieves García JP, Agüera García D, editors. *Portal de Vídeo Didáctico de la Universidad de Sevilla*. 2021 May 5;
6. Tertulias con expertos en calidad asistencial. Gamificación, ¿qué nos enseñan los videojuegos? *Revista de Calidad Asistencial*. 2013 May;28(3):195.
7. Media GH | FNA. Made in Jersey: S&H Green Stamps - in the sixties, Americans were stuck on them [Internet]. nj. 2013 [cited 2022 Jun 9]. Available from: https://www.nj.com/business/2013/11/made_in_jersey_sh_green_stamps.html
8. I. Pelling, N. A Gamification–Motivation Design Framework for Educational Software Developers [Internet]. *Funding Startups (& Other Impossibilities)*, editor. <https://www.researchgate.net/>. 2018. Available from: https://www.researchgate.net/publication/325886498_A_Gamification-Motivation_Design_Framework_for_Educational_Software_Developers
9. Bartle R. Presence and Flow. *Techné: Research in Philosophy and Technology*. 2007;10(3):39–54.
10. Gorges F. *La historia de Nintendo Vol. 3*. Francia. Héroes de papel. ISBN: 9788417649104. 2018.

11. Fanfarelli JR. Designing Digital Badges to Improve Learning in Virtual Worlds. *Journal For Virtual Worlds Research*. 2018 Dec 28;1 (3).
12. Deterding S, Dixon D, Khaled R, Nacke L. From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments - MindTrek '11* [Internet]. 2011;9–15. Available from: <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2181040>
13. Gamificación [Internet]. Real Academia Española. Available from: <https://www.rae.es/observatorio-de-palabras/gamificacion>
14. Tonucci F. La edad de los cimientos. *Revista Educación y Ciudad* [Internet]. 2015 Dec 9 [cited 2021 Nov 9];(13):11–42. Available from: https://www.bizkaia21.eus/fitxategiak/09/bizkaia21/Bizkaia_Maitea/pdf/144/Tonucci_Ciudad_de_los_ninos.pdf?hash=365ee33ce8114740052b329ee06f63a
15. Ermi, L., Mäyrä, F. Player-Centred Game Design: Experiences in Using Scenario Study to Inform Mobile Game Design. 5th ed. *Game Studies*, editor. Vol. 1. 2005.