1. **INTODUCCIÓN**

Las metodologías tradicionales a veces se consideran obsoletas para que los alumnos alcancen los contenidos, por eso han surgido nuevas metodologías en la que se pretende motivar al alumno mucho más, entre ellas cabe destacar la gamificación, una corriente que reivindica el papel de los juegos. Los juegos son una “poderosa herramienta que puede no sólo conseguir una mayor implicación del alumno, sino que éste sea capaz de asimilar la propuesta curricular como un reto personal y no como una simple cantidad de contendidos que memorizar”[[1]](#footnote-1).

Cualquier proceso de gamificación se basa en la consecución de una tarea, bien sea educativa, comercial, relacional, etc. y ese es el fin último, no se trata de que olvidemos lo que tenemos que hacer para irnos a jugar… La gamificación no reduce el esfuerzo, muchas veces sucede al revés, tenemos que trabajar más en un juego que en un trabajo serio.

1. **DEFINICIÓN**

El termino gamificación es la adaptación del termino inglés *gamification* cuya raíz es *game* que significa juego en español. Otros autores lo denominan ludificación pero es el primer término el que se ha ido imponiendo.  Así mismo, debemos aclarar algunos conceptos sobre lo que no es la gamificación: Gamificar no es utilizar juegos y videojuegos ya creados por otros medios, tampoco es crear videojuegos, aunque podamos utilizar el apoyo de las TIC, gamificar no implica utilizar ninguna herramienta digital o software concreto y, finalmente, gamificar no es el uso de una tecnología, sino una metodología didáctica. La gamificación recoge el espíritu de la nueva pedagogía centrada en el protagonismo del alumno y su progreso curricular.

Siguiendo a Karl Kapp (2012) la gamificación es “el uso de las mecánicas del juego, su estética y el pensamiento de juego para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p. 10)[[2]](#footnote-2). Este concepto ha ido creciendo poco a poco y extendiéndose a otros ámbitos, como es el caso de la educación donde se pueden trabajar los siguientes aspectos: la motivación, el esfuerzo, la fidelización y la cooperación.

Podremos considerarla como una nueva metodología que intenta que se asimilen los conocimientos de manera más divertida y así conseguir la motivación del alumnado. Además, hace que el alumnado adquiera un gran compromiso tanto por superación individual como grupal puesto que el objetivo es la recompensa de aquellos objetivos alcanzados.

“Fröbel, Montessori, Decroly y Claparède van más allá, con un juego concebido como material educativo que permite al niño, mediante su propia experiencia, la educación de los sentidos y el descubrimiento de las ideas. No será ya el juego un medio para facilitar la enseñanza sino la enseñanza misma, mediante la manipulación vendrá el aprendizaje.” (Payá, 2007, p 15). No se trata de incorporar juegos en la clase sino de hacer de la materia docente una experiencia educativa basada en las estructuras de los juegos.

**3. FINALIDAD de la gamificación**.

Cualquier actividad realizada en contexto de la gamificación busca lograr tres claros objetivos: por un lado la fidelización con el alumno, al crear un vínculo con el contenido que se está trabajando. Por otro lado, busca ser una herramienta contra el aburrimiento y motivarles. Finalmente, quiere optimizar y recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.

Aquellos que usan la gamificación afirman que aporta ingredientes muy atractivos para sus alumnos y que, gracias a su uso, obtienen mejores resultados en algunas actividades. Ese carácter lúdico facilita la interiorización de conocimientos de los alumnos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en ellos. Además, consideran que es una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización o la cooperación dentro del ámbito escolar, así pues los objetivos que persigue cualquier actividad en el ámbito de la gamificación son:

* *Fidelización*: La gamificación establece un vínculo del alumno con el contenido que se está trabajando cambiando la perspectiva que tiene del mismo.
* *Motivación*: La gamificación quiere ser una herramienta contra el aburrimiento de determinados contenidos aplicados en el aula.
* *Optimización*: Por optimización se entiende el hecho de recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no tienes previsto ningún incentivo.
1. **MECÁNICAS Y DINÁMICAS**
	1. **Mecánicas**

El juego, al ser un sistema tiene una determinada mecánica, una forma de funcionar. Este funcionamiento se regula mediante reglas, que se manifiestan en un conjunto de proposiciones que autorizan o sancionan, definen la interacción en el espacio con los objetos, con los personajes, las consecuencias de las acciones, las limitaciones de las acciones, y las metas u objetivos. Las reglas son explícitas y sin ambigüedades, se comparten por todos los jugadores y son vinculantes (obligatorias).

Las mecánicas de la gamificación permiten que los alumnos adquieran un compromiso para superar los distintos retos a los que se somete a los alumnos. De entre las mecánicas que más aceptación tienen destacan[[3]](#footnote-3):

* *Colección*: Se parte de la importancia que tiene para los alumnos los logros y las recompensas.
* *Punto*s: Muy usados para conseguir la fidelización de tus alumnos en la tarea que se les ha sido asignada.
* *Ranking*: Se establece una clasificación o comparación entre los alumnos de una misma clase o de  un mismo curso.
* *Nivel*: Muy comunes en los deportes como, por ejemplo, el fútbol o el baloncesto (cadete, junio, senior, veterano, etc.) los niveles dan fe de los progresos de los alumnos en las actividades a las que han sido asignadas.
* *Progresión*: La progresión es otra técnica muy usual en la gamificación y consiste en completar el 100% de la actividad que se ha encomendado. En perfiles sociales (Facebook) es una práctica habitual.

**4.2. Dinámicas de juego de la gamificación**.

Las dinámicas de juego son un aspecto indispensable para la elaboración de cualquier actividad relacionada con la gamificación. Las dinámicas de juego tienen por objeto la motivación y la implicación del alumno en la realización de una actividad. Se consigue despertar el interés de los alumnos por las actividades que están llevando a cabo, entre las dinámicas destacan:

* *Recompensa*: La recompensa en una actividad no tiene otra función que despertar el interés por el juego en el alumno.
* *Competición*: Aunque no siempre es vista como una cualidad positiva en el ámbito educativo, la buena gestión de la competición es un magnífico instrumento para atraer el interés del alumno por una actividad. Además, dicha competición tiene la ventaja de poder realizarse de forma individual, por parejas o en grupo.
* *Estatus*: El estatus logrado a través de la gamificación incentiva enormemente al alumno en la consecución y realización de la actividad que se le ha encomendado.
* *Cooperativismo*: se juega con el hecho de que es un mismo grupo el que persigue un mismo fin.
* *Solidaridad*: Se trata de una dinámica muy interesante y muy ligada con el cooperativismo. Mediante la solidaridad se fomenta la ayuda mutua entre compañeros y de una manera altruista, es decir, sin esperar ninguna recompensa a cambio.

Una de las claves principales al aplicarla es que los alumnos tengan perfectamente asimiladas las dinámicas de juego que se llevarán a cabo. Todas ellas tienen por objeto implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad.

**5. COMPONENTES DE LA GAMIFICACIÓN**

* *Logros*: Son muy valorados por los alumnos y permiten claramente visualizar la progresión de un alumno a lo largo de una actividad.
* *Avatares*: Muy comunes en los perfiles sociales, los avatares son una representación gráfica, generalmente, de carácter humano y que se asociaría en este caso a un alumno.
* *Badges*: Se trata de una insignia, distintivo o señal por la consecución de algún objetivo determinado.
* *Desbloqueos*: Los desbloqueos permiten avanzar en la dinámica de las actividades.
* *Regalos*: Se trata de entregar al alumno un presente ante la realización correcta de una determinada actividad o reto.
* **Puntos.** Son la forma más sencilla de valorar una actividad. Su uso es universal y está presente en varias actividades de nuestra vida cotidiana. Otorgar puntos permite visualizar fácilmente el resultado de una tarea pero su uso no cambia ni afecta al juego.
* **Puntos de experiencia.** La diferencia con los anteriores radica en que el sistema de puntuación clásica premia el éxito y sin embargo los puntos de experiencia nos sirven de indicativo de la evolución del aprendizaje, por ello podemos obtener puntos de experiencia aunque se falle, ya que el error es fundamental para evolucionar en  el aprendizaje. Los puntos de experiencia son lo más valiosos en la gamificación ya que se asocian a la constancia ante los fracasos en la consecución de los retos y en la personalización y auto visibilidad de las diversas competencias del sujeto. También se diferencian de los puntos clásicos en que éstos sólo sirven como marcadores pero los puntos de experiencia permiten el progreso del juego al acceder a diversos niveles nuevos, retos más complejos o a aquellos retos adaptados a mejorar diversas habilidades.

**6. TIPOS DE JUGADORES**

* *Triunfador*: Se centra en el jugador cuya finalidad es la consecución de logros y retos.
* *Social*: Tipo de jugador al que le encanta interactuar y socializarse con el resto de compañeros (Moodle, chat, etc.)
* *Explorador*: Alumno que tiene una clara tendencia a descubrir aquello desconocido.
* *Competidor*: Su finalidad primera y última es demostrar su superioridad frente a los demás.

**7. PROCESO DE LA GAMIFICACIÓN**

Para establecer un sencillo paralelismo podríamos decir que, partiendo de la guía docente, los contenidos que queramos gamificar van a ser el mundo del juego. La dinámica serán las actividades que realizarán los alumnos para aprehender esos contenidos. Y las mecánicas serán las reglas de esa actividad que nos permitan alcanzar los objetivos docentes.

Como ya hemos avanzado, gamificar consiste esencialmente en trasformar una metodología didáctica basada en la transmisión de la información, en una experiencia similar a un juego, donde el alumno desarrolle una actividad planteada por unas reglas para conseguir un determinado objetivo.

* *Viabilidad*: En primer lugar hay que valorar si la gamificación es aplicable al contenido que se quiere enseñar en el aula.
* *Objetivos*: Hay que definir cuáles serán los objetivos de la gamificación.
* *Motivación*: Otro aspecto a valorar es la predisposición y el perfil de un grupo clase para llevar a cabo la gamificación en una actividad.
* *Implementación*: Se trata de sopesar qué relación existe entre la gamificación y el contenido que se enseña de una materia.
* *Resultados*: Es imprescindible realizar una evaluación de los resultados de la propuesta de gamificación que se haya llevado a cabo.

**8. PLATAFORMAS DE GAMIFICACIÓN[[4]](#footnote-4)**

Las plataformas permiten básicamente monitorizar de forma automática y continuada los procesos de gamificación de una actividad. Algunas plataformas de gamificación son:

* [**Badgeville**](http://badgeville.com/)**:** Se trata de la plataforma de referencia en el ámbito de la gamificación.
* [**Bigdoor**](http://bigdoor.com/)**:** Tiene una versión gratuita y se puede implementar en una web o blog.
* [**Openbadges**](http://openbadges.org/)**:** Otra iniciativa gratuita de la Fundación Mozilla.
* [**Karmacrazy**](https://karmacracy.com/)**:** Aunque no está relacionada con el ámbito educativo, es una excelente plataforma para que aprendas cómo funciona el proceso de gamificación.
* [**Brainscape**](https://www.brainscape.com/): Busca, crea y comparte tus propios juegos de ‘flashcards’, plataforma con gran cantidad y variedad de tarjetas digitales para la enseñanza que existen, y en ella encontramos todo tipo de materiales sobre los temas más variopintos.
* [**Knowre**](http://knowre.com/)**:** videojuego que tiene como objetivo la enseñanza de las matemáticas, pero que siendo un juego lo principal que obtenemos de él es la diversión. Incluye retos sobre álgebra y geometría, y que busca ser un accesorio para la clase más formativa y tradicional. Primero la explicación del profesor y luego a jugar para afianzar los conocimientos.
* [**Cerebriti**](http://www.cerebriti.com/)*:* tiene dos vertientes: por un lado, que los alumnos creen sus propios juegos educativos; por otro, que jueguen a los creados por otros usuarios.
* [**Minecraft: Education Edition**](http://education.minecraft.net/)**:** Su [lanzamiento](https://www.educaciontrespuntocero.com/novedades2/software2/minecraft-education-edition-ya-disponible/40445.html) ha abierto la puerta a innumerables posibilidades para aplicarlo en el ámbito educativo.
* [**Pear Deck:**](https://www.peardeck.com/) Mientras tú das tu lección tus estudiantes pueden ir recibiendo contenido en sus dispositivos, como por ejemplo preguntas, imágenes o cualquier tipo de material de apoyo. Su objetivo es convertir las clases en bidireccionales para aprovechar las explicaciones al máximo
* [**Kahoot!**](https://getkahoot.com/)**:** permite crear juegos de preguntas y respuestas de forma muy intuitiva. Podrás crear tus propios *quizs* o unirte a alguno de los muchos ya creados, y disponibles para múltiples edades y niveles.
* [**Edmodo Gamificación**](https://www.edmodo.com/)**:** Crea retos y ejercicios y asigna pines a múltiples estudiantes, no sólo al *mejor*: a la solución más creativa o ingeniosa, al que más se lo haya *currado*, al mejor proyecto colaborativo, etc.
* [**Classcraft:**](http://www.classcraft.com/) es una especie de ‘World of Warcraft’ para educación con una enorme carga de gamificación en clase, una plataforma tremendamente visual y atractiva que permite crear un mundo de personajes (magos, sanadores y guerreros) que deberán cooperar y participar en misiones para ir ganando puntos y oro con el que mejorar su equipo. El objetivo, ir avanzando de forma colaborativa a la vez que aprenden y desarrollan su conocimiento.
* [**CodeCombat**](https://codecombat.com/)**:** Un videojuego para aprender a programar en el que tendremos que ir resolviendo ciertos retos y problemas a través de código para ir avanzando y mejorar nuestro nivel y equipamiento.
* [**ClassDojo**](https://www.classdojo.com/)**:** combina una parte de gamificación y recursos para ello junto con una importante plataforma para informar a los padres del avance de sus hijos, a la vez que los profesores llevan un registro de la evolución de cada uno de ellos.
* [**ChemCaper**](https://chemcaper.com/)**:** un videojuego que enseña los fundamentos de la química, instrumentos, técnicas de experimentos y mucho más. Con muchos parecidos a los ‘Final Fantasy’ y juegos similares de tipo RPG, pero fines didácticos a la vez que formativos.
* [**Quizlet**](https://quizlet.com/)**:** Una de las plataformas de ‘flashcards’ o ‘unidades de estudio’.
* [**Toovari**](https://www.toovari.com/)**:** plataforma multijugador en la que podemos crear una clase para que nuestros alumnos se unan, poniendo a prueba sus conocimientos. Mezcla evaluación y comunicación con los padres.
* **The World Peace Game:** es un juego que se desarrolla en campamentos y talleres específicos. Permite introducir a los jugadores en una simulación política, dándoles la oportunidad de explorar y hacer nuevos contactos en una comunidad que sufre una gran crisis social, económica y ambiental, y con el peligro de entrar en una guerra inminente. El objetivo, salvar todas estas problemáticas a través de algo muy parecido a un ‘juego de rol en vivo’ que, lamentablemente, sólo se realiza en momentos puntuales del año en talleres en Estados Unidos.
* [**Play Brighter**](http://playbrighter.com/)**:** es una plataforma para crear tu propio entorno online de aprendizaje, personalizado a tus gustos y necesidades. El docente podrá configurar el universo en el que los alumnos participarán, incluyendo la creación de las misiones y los puntos que asignan, retos o nuevos problemas.
* [**Quizizz**](https://quizizz.com/join/)*:* Una herramienta similar a [Kahoot!](https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/tutorial-crear-un-kahoot-para-clase/40146.html) con la que los profesores pueden crear tests para realizar en clase en tiempo real.
* [**Monster Kit**](http://monsterkit.hol.es/)**:** Un juego de mesa que permite practicar habilidades creativas de una forma divertida. Para ello implica [dibujar](https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/apps-para-dibujar-en-la-tableta/16851.html), escribir/leer, hacer cálculos y desarrollar su imaginación en solitario o acompañados creando simpáticos monstruos.
* [**Trivinet**](https://www.trivinet.com/): permite jugar al popular juego Trivial de forma online. También ofrece la posibilidad de configurar un juego de Trivial propio con los alumnos de manera [colaborativa](https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-colaborativas-aula/70926.html).
* [**Arcademics**](http://www.arcademics.com/): Recopilación de juegos interactivos multijugador para aprender jugando online con otros compañeros. Incluye una gran cantidad de juegos interactivos para practicar el [cálculo mental](https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/metodo-abn-como-trabajar-el-calculo-y-la-numeracion-de-forma-diferente/32132.html) o aprender inglés.
* [**Genially**](https://www.genial.ly/): Permite crear presentaciones, [infografías](https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-online-infografias/37194.html), pósteres, catálogos e imágenes de forma sencilla e intuitiva.

**9. BIBLIOGRAFÍA:**

**Gamificación en español:**

Cortizo, J. C., Carrero, F., Monsalve, B.; Velasco, A., Díaz del Dedo y L. I. & Pérez Martín, J. (2011). *Gamificación y docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los videojuegos*. Ponencia. En VII jornadas internacionales de innovación universitaria.

<http://universidadeuropea.es/myfiles/pageposts/jiu/jiu2011/PDF/Otras_experencias_innovadoras/46_Gamificacion.pdf>

Cuadrado, A. (2011). Utopías y distopías de los medios digitales para la educación. *REVISTA ICONO 14*, año 9 Vol. 2, pp. 05-20. Madrid.

Hierro, E. y Marín, I. (2013). *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y en la conexión con los clientes*. Barcelona: Empresa Activa.

Prieto, A., Díaz, D., Monserrat, J., y Reyes, E. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario*. ReVisión*, Vol 7, No 2, pp. 76-92.

Ramírez, J. L. (2014) *Gamificación (Economía)*. Madrid: SC Libro.

Scolari, C. (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification, Col·lecció Transmedia XXI*. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.

Valera, J. (2013). *Gamificación en la Empresa*. Almería: Editorial Círculo Rojo/Editorial Anubis.

Vargas-Machuca, R. (2013). *La gamificación al servicio de nuevos modelos de comunicación surgidos de la cibercultura*. Proyecto fin de Máster en Comunicación y Cultura. Universidad de Sevilla.

http://fama2.us.es/fco/tmaster/tmaster56.pdf

Tardón, C. (2014).  *Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas*. Tesis doctoral.  Deusto: Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades. Instituto de Estudios del Ocio. Universidad de Deusto.

Teixes, F. (2015). *Gamificación. Motivar jugando.*Barcelona: Editorial UOC.

Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: Editorial UOC.

**Gamificación en inglés:**

Deterding, S., Dixon, D., Khaled,R., y Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining gamification*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.

<https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci747s2c/lectures/paul/definition-deterding.pdf>

Fuchs, M., Sonia, F., Ruffino, P., y Schrape, N.(2014). *Rethinking Gamification*. Meson Press.

<http://meson.press/wp-content/uploads/2015/03/9783957960016-rethinking-gamification.pdf>

Gee, J. P. (2004). Learning by design: Games as learning machines. *Interactive Educational Multimedia*, nº 8, pp.15-23.

[http://ldm.sagepub.com/content/2/1/5.full.pdf+html](http://ldm.sagepub.com/content/2/1/5.full.pdf%2Bhtml)

Kapp, Karl M. (2012). *The Gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: John Wiley & Sons Inc.

Sheldon, L. (2011). *The Multiplayer Classroom: Designing coursework as a game*. Course Technology. Boston: Delmar Cengage Learning

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by design*. Sebastopol: Editorial O’Reilly

**Juegos y diseño de videojuegos:**

Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral.

Csikszentmihalyi, M. (1997). *Fluir (Flow). Una psicología de la felicidad.* Barcelona: Kairos.

Gonzalo, F. (2009): Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación*, V. I, nº 7, Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad y Literatura, Universidad de Sevilla.

<http://revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a3_Juego_videojuego_y_creacion_de_sentido_una_introduccion.pdf>

Huizinga, J. (2008). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Payá, A. (2007). *La actividad lúdica en la historia de la educación contemporánea*. Tesis doctoral. Valencia: Universidad de Valencia, Servicio de Publicaciones.

Ryan, M.L. (2004). *La Narración Como Realidad Virtual. La Inmersión y la Interactividad en la Literatura y en los Medios .Electrónicos*, Barcelona: Paidós.

Ritterfeld, U., Cody, M. y Vorderer, P.(2009). *Serious games. Mechanics and effects*. Nueva York: Routledge

Salen, K. y Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts: Mit Press.

<https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>

1. Obtenido de <https://urjconline.atavist.com/gamificacion-educativa> [↑](#footnote-ref-1)
2. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/7595/Garc%C3%ADaVelateguiAlejandro.pdf?sequence=1> [↑](#footnote-ref-2)
3. obtenido de: <https://justificaturespuesta.com/gamificacion-7-claves-para-entender-que-es-y-como-funciona/> [↑](#footnote-ref-3)
4. obtenido de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/33094.html> [↑](#footnote-ref-4)