

¿En qué consiste la gamificación y cómo es su funcionamiento?



La **gamificación** es un término anglosajón que Sebastian Deterding definió como *El uso de las mecánicas de juego en entornos ajenos al juego.*

La gamificación es una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización y la cooperación, entre otros, dentro del ámbito escolar.

1. Mecánicas o reglas de la gamificación.

Como cualquier juego que se preste, la gamificación no está exenta de unas normas de funcionamiento. Dichas mecánicas 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:

- *Colección*: Se parte de la importancia que tiene para los alumnos los logros y las recompensas.
- *Puntos*: 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.

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.

Si antes te hablaba de la importancia de que tus alumnos conocieran las normas de cualquier juego, en este caso de cara a la gamificación se hace imprescindible que los alumnos tengan perfectamente asimiladas qué dinámicas de juego se llevarán a cabo. Dichas dinámicas de juego tienen por objeto la motivación y la implicación del alumno en la realización de una actividad.

Es a través de las dinámicas de juego que 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 trata de otra forma de competir, pero en este caso 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.

3. 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.
- **Desbloques**: Los desbloques 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.

4. 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.

5. Proceso de la gamificación.

- **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.

6. Plataformas de gamificación.

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

- **Badgeville:** Se trata de la plataforma de referencia en el ámbito de la gamificación.
- **Bigdoor:** Tiene una versión gratuita y se puede implementar en una web o blog.
- **Openbadges:** Otra iniciativa gratuita de la Fundación Mozilla.
- **Classrojo:** Específica para educación. Es gratuita.
- **Karmacrazy:** Aunque no está relacionada con el ámbito educativo, creo que es una excelente plataforma para que aprendas cómo funciona el proceso de gamificación. En mi caso se trata de una plataforma que utilizo con mucha frecuencia para publicar mis artículos en las redes sociales a través de un acortador de url's creado por esta compañía.

7. Finalidad de la gamificación.

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.