

RESEÑA

## LA GAMIFICACIÓN COMO UN CONJUNTO DE TÉCNICAS PARA IMPULSAR LOS APRENDIZAJES

### GAMIFICATION AS A SET OF TECHNIQUES TO PROMOTE LEARNING

Reseña del libro: Goethe, Ole. (2019). *Gamification Mindset*. doi: 10.1007/978-3-030-11078-9.

Rodrigo Fidel Gaxiola Sosa<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universidad Autónoma de Yucatán, México (rodrigogaxiolasosa@gmail.com)

Recibido el 19 de abril de 2020; aceptado el 2 de julio de 2020; publicado el 15 de julio de 2020

Como citar: Gaxiola-Sosa, R. F. (2020). La gamificación como un conjunto de técnicas para impulsar los aprendizajes. *Educación y Ciencia*, 9(53), 147-148.

El libro denominado *Gamification Mindset* fue elaborado por Ole Goethe cuya línea de investigación se centra en la construcción de sistemas que apoyan la diversidad y la inclusión, la gamificación para el bien, la longevidad en el compromiso a escala y con adscripción en School of Arts, Design and Media de Kristiania University. *Gamification Mindset* pertenece a la serie de Interacción Hombre-Computadora (Human-Computer Interaction Series) cuyo fin es promover la ciencia y la tecnología del desarrollo de sistemas que son efectivos y satisfactorios para las personas en una amplia variedad de contextos. Goethe presenta cómo se utilizan las técnicas de gamificación para aprovechar los deseos naturales de los usuarios como son los logros, la competencia, la colaboración y el aprendizaje. *Gamification Mindset* es un análisis y una discusión exhaustiva sobre la gamificación y sirve como una herramienta útil, ya que familiariza a los lectores con la gamificación y cómo usarla, a través de modelos teórico-prácticos ilustrados a lo largo de sus 12 capítulos.

En el primer capítulo denominado *Technology Impact Mindsets*, Goethe presenta una introducción a temáticas relacionadas con la manera en que la tecnología cambia el entorno. Las generaciones más recientes crecieron con la facilidad de contar con dispositivos que les proporcionaron conexión con el mundo y con el manejo de aplicaciones enfocadas en videojuegos. Goethe comenta por primera vez el concepto de la gamificación y lo ejemplifica con recursos humanos explicando cómo la motivación puede mejorar la eficiencia, compromiso y manera en la que se ejecutan procesos; existe la motivación intrínseca y extrínseca tal como está referido en la teoría de la autodeterminación (Deci & Ryan, 2008).

En los siguientes dos capítulos titulados “*Gamified Thinking*” y “*Problems with Applying Gamified Thinking into a Product*”, Goethe explica que la gamificación es una tendencia en crecimiento que favorece propósitos en múltiples campos. Uno de los primeros pasos antes de implementar la gamificación es establecer expectativas claras sobre el objetivo final del ‘producto’, el hecho de incluir únicamente elementos del juego en contextos ajenos al mismo no determina la solución, ya que son solamente el medio para un fin y no el fin en sí. Es menester considerar la ética en el proceso de aplicar la gamificación debido a que, si se plantea que el usuario sea más productivo con sus tareas mediante una manipulación malintencionada, eventualmente se dará cuenta y no funcionará. Goethe también sugiere utilizar tecnologías como Big Data para recolectar los datos sobre la actividad del usuario con el propósito de conocer su comportamiento y ofrecerle una experiencia más atractiva con base en la empatía.

En los tres capítulos posteriores “Games are Learning Systems”, “Learning Experiences in Real Life” y “Gamified Learning Experiences”, Goethe desarrolla asuntos directamente relacionados con los aprendizajes. La gamificación en conjunto con las nuevas tecnologías en el aula otorga una variedad de nuevas oportunidades para profesores y estudiantes. Los trabajos relacionados con la investigación e implementación de la gamificación en el rubro educativo han ido creciendo con el paso del tiempo y según la revisión sistemática de Ortiz-Colón, Jordán, y Agredal (2018), donde se analizaron 37 documentos con experiencias en gamificación durante los años 2011-2016 con diferentes características, la gamificación toma un papel muy importante en cuanto al aumento del compromiso y del aprendizaje. Un aprendizaje es más efectivo cuando el alumno está comprometido con lo que hace: cuando el alumno avanza y puede ver su progreso, brindar recompensas, insignias y retos alcanzables también es positivo, las realimentaciones forman vital importancia en todo el desarrollo de la experiencia gamificada. La clave está en cómo usar las distintas estrategias.

En los próximos tres capítulos “Game Design Principles Usable in Gamification”, “Visual Aesthetics in Games and Gamification” y “Timings in Games and Gamification”, Goethe abarca principios relacionados con las características del juego y la gamificación. El diseño de un juego involucra crear reglas, objetivos, desafíos, imaginar y plasmar una buena narrativa y una serie de escenarios en donde la toma de decisiones es un factor primordial. También involucra pensar en la experiencia estética en los juegos, la cual comprende aspectos como color, tono e interfaz de usuario y conducen a experiencias atractivas e interesantes. Otros aspectos para considerar son el uso del tiempo cuya función encamina al usuario a distintas decisiones, las notificaciones que envuelvan de manera positiva forman parte de la retención de usuario y el equilibrio del nivel de una tarea, el cual debe ser considerado en función de lo que el usuario sabe para propiciar un buen flujo de actividades

En los últimos tres capítulos “Immersion in Games and Gamification”, “Immersive Virtualizations” y “Multimodality and Gamification”, Goethe engloba la inmersión del usuario y ejemplos de las tecnologías que sirven de apoyo. La inmersión involucra al jugador, manteniéndolo dedicado al juego y motivándolo constantemente a regresar. Asimismo, la historia puede afectar los sentimientos de los jugadores mediante inmersiones más personales: ellos entran completamente con el contexto, se identifican con el personaje y sus sentimientos, descubren todo a su alrededor. Tecnologías como la realidad aumentada o la realidad virtual compaginan la tecnología educativa con un rendimiento más efectivo en cuestiones de inmersión. “La aplicación de la gamificación en un contexto pedagógico proporciona un remedio para muchos estudiantes que se encuentran alineados por los métodos tradicionales de instrucción. El uso de la gamificación podría proporcionar una solución parcial a la disminución de la motivación y el compromiso de los alumnos que muchos sistemas enfrentan hoy en día.” (p. 141).

El libro deja en claro que la gamificación es una tendencia que no detiene su crecimiento. Su aporte va más allá de lo escrito ya que invita al lector a pensar en cómo usar los conceptos que se describen; incluso abre un espacio de análisis para evaluar los éxitos en juegos y aplicaciones gamificadas que han formado parte de la historia. Su lectura es recomendable para profesores, desarrolladores de juegos, investigadores e instituciones educativas interesadas en tecnología educativa, juegos/videojuegos y estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje.

## Referencias

- Deci, E. & Ryan, R. (2008). Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development, and health. *Canadian Psychology*, 49(3), 182–185. doi: <https://doi.org/10.1037/a0012801>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17. Disponible en: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>