

Gamificación

La enseñanza divertida

Anthony Martínez
Kexy Rodríguez
Yenny Ochomogo
Ramfis Miguelena
CIDITIC
Universidad Tecnológica de Panamá



Hoy día existen diferentes estrategias de enseñanzas que buscan la manera eficiente de promover la colaboración, productividad y el aprendizaje en las personas. En este sentido, la utilización de técnicas de juego es una alternativa para lograr enganchar al individuo de una manera entretenida y divertida que contribuyen positivamente al desarrollo de proceso de enseñanza aprendizaje. Este tipo de estrategia está ganando terreno en la metodología de enseñanza por lo que se comienza a hablar del término de Gamificación.

¿Pero qué es Gamificación? Antes de definirla, debemos conocer brevemente cómo surgió este vocablo, que se deriva de su palabra en inglés “*gamification*” definida en español como “*juguetización*” y tiene relación con la palabra “*game*” que es juegos y que al final por motivos de marketing queda en gamificación cuando nos referimos al habla hispana.

Según la define Juan Valera Mariscal, experto en el área, nos dice que “la gamificación es el uso de elementos de juegos y

técnicas de diseño de juegos en contextos diferentes al juego, o aplicados a entornos diferentes del entretenimiento”. En otras palabras, emplear los componentes habituales que vemos en los videojuegos a entornos que no son juegos, como por ejemplo: la educación, recursos humanos, empresa, marketing, cambios de conducta, en fin; casi en todo tipo de entornos de la vida diaria.

La gamificación busca aplicar elementos y reglas de juegos con la finalidad de generar un

“*compromiso*”, motivar, mejorar comportamientos y captar la atención de las personas que realizan la mayor parte de sus tareas cotidianas de manera apática y aburrida en actividades entretenidas y principalmente productivas, ya que se le añade un componente muy conocido denominado “*diversión*”. Es por esto que, se dice que para aplicar gamificación debe llevar diversión.

¿Qué no es gamificación? Debemos estar claros en que gamificación no es crear o usar juegos

en cualquier entorno, ni tampoco es poner publicidad en los juegos para lograr atraer clientes y fidelizarlos a una marca en particular; es aprender de lo que nos aportan los juegos y usar los elementos que los componen con el fin de hacer más atractivas y entretenidas las actividades, procesos, tareas y proyectos que estemos desarrollando. Recordemos que debemos pensar en la experiencia del usuario, del jugador y de la persona y en qué los motiva a ellos a seguir “conectados” a lo que nosotros les queremos ofrecer para no perderlos en pleno proceso.

Tampoco debemos confundir gamificación con los siguientes elementos: tarjetas de afiliación, club de mercancías, descuentos en productos, ofertas en compras, cupones, premiar con dinero, etc. Si bien es cierto, que este tipo de técnicas logran a veces captar la atención de las personas, en gamificación se busca es aplicar estrategias motivadoras y a la vez entretenidas con el objetivo de generar un compromiso y formar parte de lo que se les está involucrando y así puedan aportar valores añadidos al producto o servicio, mejorándolo y brindándonos información necesaria para ser más competitivos.

Beneficios de la Gamificación

Son muchos los beneficios que podemos encontrar

al aplicar la gamificación en el día a día en nuestro entorno. Si bien son muchos los beneficios que nos aporta el uso de mecánicas de juego, mencionaremos aquellos que consideramos más relevantes y de forma general:

- **Incrementa la motivación**

Uno de los factores claves en gamificación es la motivación ya que es la que nos impulsa a lograr la consecución de objetivos. En gamificación utilizamos las motivaciones intrínsecas y extrínsecas para estudiar los comportamientos de los individuos.

- **Genera cooperación**

Aplicar mecánicas de juego en cualquier ambiente fomenta la participación entre las personas, el trabajo en equipo, se respetan las ideas de otros por lo cual se llega a la toma de decisiones de forma general por el bien del grupo.

- **Provee un ambiente seguro para aprender**

El uso de la gamificación en los entornos promueve la conexión entre los participantes, los anima a atreverse a realizar retos, buscar soluciones sin temor a equivocarse y al final se obtiene una realimentación de todo lo realizado.

- **Favorece la retención del conocimiento**

Si analizamos cualquier

juego de los más populares, nos damos cuenta de la retentiva que logra en los jugadores y esto es un gran punto a favor de por qué empleamos la gamificación en cualquier entorno ya que, favorece los procesos cognitivos como la memoria y en términos de aprendizaje resulta eficaz.

- **Consecución de un cambio de comportamiento**

Uno de los factores importantes que genera la gamificación es el cambio de malas prácticas a buenas, es decir, logra un cambio positivo para los participantes convirtiendo las acciones en costumbres diarias.

- **Reduce los costos en la formación**

En lugar de enviar a los empleados de una organización a capacitaciones costosas a lugares fuera de su empresa, se puede gamificar los cursos e-learning y adaptar los contenidos a lo que verdaderamente se desea que aprendan.

Gamificación en la UTP

Actualmente en la Universidad Tecnológica de Panamá, a través del Centro de Investigación, Desarrollo e Innovación en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (CIDITIC) se establecieron diferentes grupos de investigación, entre los cuales, está el Grupo de Investigación en Gamificación (GIG),



el cual es coordinado por el investigador Anthony Martínez y conformado por investigadores nacionales e internacionales, administrativos y estudiantes de la UTP. El grupo cuenta con la asesoría de un especialista de España en gamificación, Juan Valera Mariscal.

El grupo de investigación está desarrollando varios proyectos, entre los cuales está “ECOGRAMI 1.0: Concienciación en el cuidado del medio ambiente a través del uso de mecánicas de gamificación que promuevan la cultura ambiental en las generaciones jóvenes de nivel básico general”. Este proyecto busca aplicar gamificación para generar conciencia ambiental en jóvenes de escuelas públicas. Para identificar los requerimientos del proyecto, se realizó un estudio sobre conocimiento de cultura

ambiental a estudiantes de edades entre los 9 y 12 años en dos centros de educación básica general, lo cual permitió obtener la información necesaria para desarrollar el proyecto y aplicar mecánicas de gamificación que ayuden a la conservación del medio ambiente.

Además, el grupo de investigación realiza asesoría de trabajo de graduación sobre gamificación donde podemos destacar la tesis más reciente titulada “Gestor de Conocimiento para los Grupos de Investigación de CIDITIC aplicando Mecánicas de Gamificación en un entorno Web” por la estudiante Mónica De Puy, de la Carrera de Licenciatura en Ingeniería de Sistemas y Computación, la cual obtuvo la calificación máxima.

No hay duda de que la gamificación es una

buena estrategia para ser implementada en la enseñanza; sin embargo, hay que tener claro cuando se aplica el concepto y cuando no.

Como Centro de Investigación, nuestra labor es compartir y promover nuevas estrategias, por lo que el Grupo de Investigación en Gamificación tiene como objetivo primordial la divulgación de la gamificación mediante talleres y desarrollo de proyectos de investigación en la Universidad Tecnológica de Panamá para dar a conocer su uso a docentes, investigadores, administrativos y estudiantes con el fin de mejorar procesos y elevar la productividad en todas las tareas que desempeña cada una de las personas que conforman la Familia UTP.