

Gamificación en las aulas universitarias. Reinventar viejas dinámicas con nuevos recursos

Fecha de recepción: junio 2021
 Fecha de aceptación: agosto 2021
 Versión final: octubre 2021

Gonzalo Murúa Losada (*)

Resumen: El presente trabajo problematiza sobre la falta de actualización de recursos áulicos en el mundo contemporáneo. Se propone como estrategia revisar el recurso de la gamificación, que reposiciona en el tablero del sistema educativo varias piezas. En línea con la pedagogía crítica, piensa a los estudiantes como sujetos activos que necesitan tejer un nuevo pensamiento junto con el docente. Asimismo, se realiza un recorrido de sus riesgos y aciertos, advirtiendo errores típicos de interpretación sobre la gamificación.

Palabras clave: Gamificación – pedagogía crítica – recursos áulicos – ludificación – rol docente

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 155]

Como afirma el constructivismo todo aprendizaje es una ruptura, derribar las creencias e ir un poco más allá, ¿es este un supuesto que sólo debe darse en los estudiantes? ¿O también los docentes deberían cuestionar sus propias creencias a la hora de enseñar? Como afirma Bain (2007) es muy complejo definir la excelencia educativa, un buen docente no se construye a través de una fórmula, sino de estrategias que varían en cada aula. En el mundo actual, es necesario repensar las antiguas estrategias que utilizamos en un mundo que ha cambiado. El problema del sistema educativo actual es la falta de inclusión de recursos que interpelen efectivamente a los estudiantes. El bombardeo constante de información coloca a los docentes en una posición clave, invitándolos a derribar las creencias que se construyen por la falta de pensamiento crítico. Un modo de pensar que deben construir con los estudiantes y que funciona como una red de contención en el ciberespacio. La pandemia es la punta del iceberg que el mundo no vio venir, el *Titanic* es un sistema educativo antiguo, que ha ignorado las reglas de juego de las nuevas formas de pensamiento contemporáneo.

En contraposición, existen recursos poco explorados que podrían generar un aire de cambio cálido, para empezar a derretir un iceberg conformado de viejas estructuras. En este ensayo se invocará un nuevo recurso denominado *gamificación*, buscando en él algunas respuestas de por qué aún no se han aplicado en las aulas universitarias y reflexionando sobre sus alcances y complejidades.

El concepto de ludificación o gamificación es un término acuñado en el año 2002 por el programador de videojuegos Nick Pelling. Las denominaciones más acabadas del término se encuentran en la obra de Zichermann & Cunningham *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, 2011. Los autores definen la gamificación como el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas.

Para comenzar, es necesario destacar el valor del aprendizaje que surge del juego, es el propio Piaget quien desarrolla el juego (*play*) como conducta. Desde una perspectiva cognitiva, afirma que el jugar es central para el

desarrollo del conocimiento. La realidad se organiza a través de esquemas y a través del juego en la infancia se asimilan nuevos objetos a ese esquema, o caso contrario si no encaja, sucede una acomodación.

El problema planteado al inicio, sin embargo, se manifiesta en este recurso ¿cómo reconfigurar este proceso lúdico de la infancia dentro de un sistema educativo que considera los estudiantes meros receptáculos de información? El juego como herramienta viene a romper el esquema de la recepción del sistema educativo clásico. De este modo, retomando la pedagogía crítica de Paulo Freire, se considera al estudiante como ser social activo, crítico y pensante que junto con el docente construyen la clase. Aquí está la clave, el estudiante activo es potencialmente un jugador que motivado puede resignificar su proceso de aprendizaje, y en ese proceso también el de los docentes.

La gamificación como recurso ofrece nuevos estímulos, sin embargo, requiere una recontextualización que la separe de sus otros usos, como el empresarial. En el ámbito educativo, Parente afirma que “gamificar es pensar en un concepto y transformarlo en una actividad que puede tener elementos de competición, cooperación, exploración y narración y que busca la consecución de objetivos a medida de una organización” (2016, p. 15)

Así como en el proceso educativo descontextualizado, el aula reproduce esta lógica y se nos presenta como un escenario ideal para generar un espacio lúdico. Es en ella que los docentes pueden explorar y generar espacios simulados con los alumnos, generar un juego (*game*) que como afirman Salen-Zimmerman (2003) es un sistema donde los jugadores participan en un conflicto artificial que está definido por reglas y que tiene un resultado cuantificable.

Por otro lado, la gamificación no debe ser malinterpretada. Determinados docentes siguiendo la premisa de una vieja escuela, recurren al uso de un sistema de recompensas en la enseñanza. Su mayor exponente se encuentra en un juego agonístico donde “ganamos” si aprobamos y “perdemos” si sucede lo contrario, incluso generando competencia entre los estudiantes. Sin embargo, como afirma Bain, este tipo de motivadores no producen un aprendizaje a largo plazo, ni fijan conocimientos.

Los motivadores no deben ser extrínsecos sino intrínsecos, es decir que empujen a los estudiantes.

Hacia objetivos de aprendizaje y una orientación de dominio [...] (*los profesores modelo*) dejaban a los estudiantes tanto control como les era posible sobre su propia educación, y mostraban un gran interés en su aprendizaje y una enorme fe en sus capacidades (2007, p. 7).

Al contrario, en una experiencia gamificada se trata de hacer que los alumnos perciban que están decidiendo sobre sus acciones, llevándolas a cabo por decisión propia del mismo modo que sucede en un juego. Ripoll, quien cuenta cómo aplicó este recurso en sus aulas, afirma que “debemos conseguir que los alumnos jueguen con los contenidos que proponemos, viviéndolos como retos que quieren superar” (2016, p. 26). De esta manera, se rompe el esquema de la pasividad con la que se contemplaba -y sigue haciendo- a los estudiantes, donde la superación de esos retos genera una ruptura, produciendo aprendizaje. Incluir estos recursos significa pensar en línea de una “pedagogía del oprimido” (Freire, 1970), poniendo en juego estrategias con el estudiante y no para el estudiante, ayudándolo también a rasgar los bordes del artificio educativo, impulsando un descubrimiento crítico del sistema.

Habiendo realizado este breve recorrido, se puede afirmar que la competencia no es gamificación, al contrario, gamificar se trata de integrar, algo que necesita ser incorporado a un sistema educativo que promueve el exitismo por sobre el trayecto recorrido por un estudiante pasivo.

En conclusión, para superar el problema planteado al inicio de este ensayo, es necesario reconsiderar el rol del estudiante en el aula, cuestionando también las creencias del docente, poniéndolo en crisis. La gamificación ofrece una respuesta, permitiendo al docente en conjunto a los estudiantes, explorar sin límites en un contexto simulado. En este proceso, es de vital importancia que el docente derribe sus propias creencias, jugando un juego que lo revincule con el sistema educativo, no como reproductor de una opresión que repite relatos -y que permite perpetuar los poderes establecidos- sino como productor crítico de nuevos sentidos en conjunto con el estudiante.

Bibliografía

- Bain, K. (2007) *Lo que hacen los mejores profesores de la universidad*. Publicacions de la Universitat de València.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo veintiuno editores
- Parente, D. (2016). *Gamificación en la educación* en Contreras Espinosa, R. y Eguía, J. (Ed.), Gamifica-

ción en aulas universitarias (1 ed., Vol. 01, pp. 10–21). Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

Ripoll, O. (2016) *Taller de creació de jocs”, una assignatura gamificada* en Contreras Espinosa, R. y Eguía, J. (Ed.), Gamificación en aulas universitarias (1 ed., Vol. 01, pp. 25–37). Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

Ruth S. Contreras Espinosa y Jose Luis Eguía (2016): Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011) *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O’Reilly

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a las Estrategias de Enseñanza a cargo del profesor Carlos Caram en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: This work problematizes the lack of updating of classroom resources in the contemporary world. It is proposed as a strategy to review the gamification resource, which repositions various pieces on the board of the educational system. In line with critical pedagogy, think of students as active subjects who need to weave a new thought together with the teacher. Likewise, a tour of its risks and successes is carried out, noting typical errors of interpretation about gamification.

Keywords: Gamification - critical pedagogy - classroom resources - gamification - teaching role

Resumo: O presente trabalho problematiza a falta de atualização dos recursos de sala de aula no mundo contemporâneo. Propõe-se como estratégia a revisão do recurso de gamificação, que reposiciona várias peças no quadro do sistema educacional. Em consonância com a pedagogia crítica, pensar os alunos como sujeitos ativos que precisam tecer um novo pensamento junto com o professor. Da mesma forma, é feito um tour por seus riscos e sucessos, observando erros típicos de interpretação sobre gamificação.

Palavras-chave: Gamificação - pedagogia crítica - recursos de sala de aula - gamificação - papel de ensino

(*) **Gonzalo Murúa Losada:** Licenciado en Cinematografía, orientación montaje (FUC). Magíster en Cine Documental (FUC). Profesor de la Universidad de Palermo en el Área Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación.