



Didáctica y TIC. Blog de la Comunidad virtual de práctica "Docentes en línea"

Inicio » Tema del Mes » Entrevistas » La gamificación en el aula – Parte 1

La gamificación en el aula – Parte 1

2 octubre, 2024 en Entrevistas por manuo

Por Joaquín D'Angelo

En la última década, la **gamificación** (o *gamification*, originalmente en inglés) ha emergido como una estrategia innovadora en diversos ámbitos como el empresarial y el educativo. Este concepto se refiere al uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, con el fin de motivar y comprometer a los participantes. En el contexto educacional, la gamificación busca hacer el aprendizaje más atractivo al incorporar dinámicas que tradicionalmente se encuentran en los videojuegos, como puntos, niveles, desafíos y recompensas (Kapp, 2012; Deterding et al., 2011).

El interés por la gamificación en la educación ha crecido exponencialmente, impulsado por su potencial para transformar la experiencia de aprendizaje, haciéndola más interactiva y personalizada. La idea es simple pero poderosa: si los juegos pueden captar la atención de millones de personas y motivarlas a enfrentar desafíos complejos, estos mismos principios pueden aplicarse para enriquecer el proceso educativo.

Este texto explora los fundamentos de la gamificación en la educación, sus beneficios y desafíos, y presenta ejemplos concretos de cómo se ha implementado en diferentes contextos educativos. Además, se analizarán estudios recientes que han evaluado la efectividad de la gamificación en el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades blandas (definición en un artículo de la corporación BBC <https://www.bbc.com/mundo/vert-cap-62340757>), con el objetivo de proporcionar una visión completa y crítica de esta tendencia.



La gamificación en la educación se basa en la aplicación de principios y elementos característicos del diseño de juegos en entornos de aprendizaje. Estos elementos incluyen, entre otros, la asignación de puntos, la creación de niveles o etapas, la concesión de insignias, la implementación de tablas de clasificación y el uso de narrativas para contextualizar y motivar el progreso de los estudiantes. Estos componentes están diseñados para generar un entorno educativo que sea tanto atractivo como motivador, fomentando la participación activa y el compromiso del estudiante.

Principios básicos

1. *Puntos y recompensas:* Uno de los elementos más comunes en la gamificación es la asignación de puntos como recompensa por completar tareas o alcanzar ciertos objetivos. Los puntos sirven como una representación tangible del progreso y pueden ser canjeados por recompensas o reconocimientos adicionales (Kapp, 2012).
2. *Niveles y progresión:* La estructuración de las actividades en niveles ayuda a mantener a los estudiantes motivados al ofrecerles un sentido de progreso y logro. A medida que los estudiantes avanzan, las tareas suelen volverse más complejas, lo que fomenta el desarrollo de habilidades y conocimientos (Gee, 2007).
3. *Insignias y logros:* Las insignias actúan como reconocimientos visuales que simbolizan el dominio de ciertas habilidades o la superación de desafíos específicos. Estos elementos no solo motivan a los estudiantes a alcanzar nuevas metas, sino que también pueden fomentar una sana competencia y colaboración entre pares.
4. *Tablas de clasificación:* Las tablas de clasificación, que muestran el rendimiento de los estudiantes en comparación con sus compañeros, son utilizadas para estimular la competencia y la mejora continua. Sin embargo, es importante diseñarlas cuidadosamente para evitar que generen presión excesiva o sentimientos de fracaso entre los estudiantes.

5. *Narrativas y contextos*: Las narrativas son historias o contextos ficticios que enmarcan las actividades educativas, haciéndolas más atractivas y relevantes para los estudiantes. Este enfoque puede aumentar la inmersión y la motivación, ya que los estudiantes se sienten parte de una historia más grande que los incentiva a seguir participando.

Teorías de aprendizaje relacionadas

El éxito de la gamificación en la educación puede ser explicado a través de varias teorías de aprendizaje. Por ejemplo, la *Teoría de la Autodeterminación* sugiere que la motivación intrínseca, que es fomentada por elementos como la autonomía, la competencia y la relación, puede ser potenciada a través de la gamificación (Deci & Ryan, 2000). Además, el *Aprendizaje Basado en Juegos* y el *Aprendizaje Activo* son enfoques pedagógicos que se alinean adecuadamente con los principios de la gamificación, ya que ambos enfatizan la participación activa del estudiante en la construcción de su conocimiento (Gee, 2007).

En la próxima publicación, describiremos los beneficios y los desafíos al momento de aplicar la gamificación en el aula.

Bibliografía:

Morgan, K. (6 de Agosto del 2022). Qué son las “habilidades blandas” y por qué cada vez más compañías se fijan en ellas al contratar. <https://www.bbc.com/mundo/vert-cap-62340757>

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.

Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The «What» and «Why» of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.