



Reconceptualización de la gamificación

García López Esteban

Centro de Investigación Educativa

esteban.garcial@uatx.mx

Belykh Anna

Centro de Investigación Educativa

Correo electrónico

González Martínez José Ricardo

Facultad de Ciencias de la Educación Uatx

ricardo.gonzalez@ulsapuebla.mx

Correo electrónico

Área temática: Innovación Curricular

Resumen

La incorporación de la gamificación en los escenarios de interacción social y educativa ha propiciado cambios significativos en la forma en la que las y los estudiantes se comunican, aprenden e interactúan. La educación es un pilar esencial para el logro de capacidades de todo estudiante, el acceso a los elementos y principios del juego en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje, ha provocado la necesidad de conceptualizar y reconceptualizar desde diferentes percepciones el término de la gamificación educativa como una forma de comprender cuales son los rasgos y fortalezas de carácter que necesitan los estudiantes para aspirar a un perfil educativo de excelencia. Un nuevo planteamiento podría partir de la idea que la gamificación se comprende como una estrategia pedagógica en la que los estudiantes pueden desarrollar un pensamiento crítico para la resolución de problemas, el trabajo colaborativo para la formación cívica, todo ello a través de una metodología que permita crear un proceso social para la motivación de logro y de aprendizaje en el aula.

Palabras clave: Gamificación educativa, experiencia de aprendizaje, pensamiento crítico, resolución de problemas, motivación de logro, rasgos de carácter, elementos del juego.

Justificación

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados en el contexto educativo gamificado, se utiliza como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas para el desarrollo de actitudes y comportamientos afines al aprendizaje exitoso, entre los modelos de gamificación existe uno que va más allá del tradicional planteamiento de actitudes y comportamientos abordando el desarrollo personal desde una visión más humanista, coherente con los actuales planteamientos educativos en México. Es el modelo de gamificación de Relatedness Autonomy Mastery Purpose. Teixes (2015) habla en su obra sobre la gamificación y analiza 4 elementos que se consideran vitales para el aprendizaje a través del juego como lo son: las relaciones que el individuo debe forjar en su proceso formativo y personal, así como la autonomía, la maestría y el propósito. El modelo RAMP puede mejorar el aprendizaje y la motivación de logro de los estudiantes al relacionarse con un entorno más interactivo y colaborativo que fomente el desarrollo personal y las actitudes proactivas.

Enfoque conceptual

El juego es una mecánica que potencialmente genera inquietud, atención y esto derivado de lograr un propósito o meta que se implementa a partir de la competencia entre los estudiantes. Melo y Hernández (2014) constituyen al juego como algo alternativo que nos permite trabajar en el ámbito educativo con herramientas que no son tan propias del ámbito informal, en este sentido, las ventajas del juego permiten que los estudiantes puedan concebir un proceso creativo, tolerante, autónomo, y con un propósito. En las ilustres palabras de Werbach y Hunter (2012) se le ve a la gamificación como la aplicación de recursos de los juegos, diseños, dinámicas, elementos, en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre la motivación y compromiso, en la metodología innovadora de la gamificación, la propuesta que plantean Ortiz-Colon, Jordán y Agrendal (2018) hace alusión al rendimiento de los estudiantes gracias a un mayor desarrollo cognitivo así como a una mejor gestión emocional y social, viendo las ideas conceptuales con antelación que plantean diferentes autores, hablar de la gamificación, no solo es detenerse en el significado de juego sino más bien identificar las diferentes posturas e ideas que contraponen este término. Como lo sostiene Kapp (2012) “el uso de los elementos de juego y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos para atraer y motivar a las personas a lograr objetivos, así como resolver problemas”.

Este trabajo tiene el propósito de reconceptualizar el término de gamificación con base en lo planteado por Pink (2000) argumenta que la motivación intrínseca es esencial para el desempeño óptimo y la satisfacción personal, así que da a conocer tres elementos que se alinean con los principios de la gamificación: como lo es la autonomía, la maestría y el propósito. Este planteamiento reinterpretado por Deci y Ryan (2022) quienes desarrollan la teoría de la autodeterminación manifestando que las personas tienen una necesidad intrínseca de autonomía, competencia, propósito y relaciones sociales; para sentirse motivadas, estos elementos son de gran impacto en la gamificación, ya que les permite a los estudiantes tomar decisiones, aumenta la ventaja en su competencia a través de desafíos y promover la interacción social, compartir las propuestas y, sobre todo, desarrollar capacidades que orienten a que los estudiantes fortalezcan esta motivación de logro que es un factor de gran importancia en la educación. Además de reconceptualizar el término gamificación este planteamiento reivindica la naturaleza de la competencia ya que esta puede ser compatible con la construcción de la comunidad y la búsqueda del bien común. A continuación, se presenta la conceptualización de cada uno de los elementos de dicho modelo.

Desarrollo

El modelo RAMP de gamificación está centrado en cuatro elementos: las relaciones, (o socialización) la autonomía, la maestría (o competencia) y propósito (o sentido). Cada uno de estos elementos incentiva la motivación y el compromiso de los estudiantes y juntos crean una experiencia lúdica y significativa que les ayuda alcanzar sus metas y retos que son parte fundamental de la gamificación ya que proporcionan un estímulo para que los estudiantes se involucren activamente en una tarea. Estos deben de ser diseñados cuidadosamente para ser desafiantes, pero alcanzables y deben motivar al individuo a tomar riesgos y comprometerse en su aprendizaje para obtener logros y recompensas que son otro aspecto clave del modelo RAMP. Los logros deben de ser significativos y gratificantes para el individuo y proporcionar retroalimentación clara sobre sus progreso y desempeño en los desafíos y feedback constante. Las actividades deben ser diseñadas para motivar e involucrar y mantener la atención del individuo. Finalmente, el progreso es un elemento esencial del modelo de gamificación puesto que los individuos necesitan ver cómo están avanzando en su tarea y se requiere tener un sentido de logro y motivación para continuar el progreso; también le da a una idea de hacia dónde se dirigen y le ayuda a definir sus metas y objetivos realistas. Dicho modelo se enfoca en crear una

experiencia lúdica y significativa para el usuario que le ayude a alcanzar sus objetivos a través de la implementación efectiva de retos, logros, mecánicas de juego y avances.

Socialización o socializador

En un contexto de socialización la familia es el parteaguas del aprendizaje de reglas sociales, en la que consiste en transmitir conscientemente normas y valores donde proporcionan un marco ideal para la socialización del individuo al ejercer una influencia crítica sobre el desarrollo social y personal. De acuerdo a García, Ramírez y Lima (1998) desde la familia se le incorpora al estudiante ciertos patrones conductuales, actitudinales y cognitivas para que construya sus representaciones globales acerca del funcionamiento de la realidad social.

Es de suma importancia mencionar que la educación familiar genera los patrones de comportamiento que se reflejan en los individuos y se trata de un proceso en el que se van moldeando aquellas acciones o conductas que se consideran como adecuadas o deseables en el estilo de aprendizaje del ser humano.

La escuela se convierte en el segundo factor determinante, ya que es parte elemental de su formación, convirtiéndola en su segundo hogar, donde el individuo fortalece la inclusión a las normas, el respeto a la autoridad, así como la convivencia con sus compañeros, dándole un comienzo al proceso de socialización y de nuevos pensamientos, permitiendo arraigos positivos y negativos en la interiorización de conductas sociales, la integración en un grupo escolar con diferentes dinámicas dentro de un centro educativo, en donde se complementa con jerarquías, distintos roles y normas a las que el individuo tiene que adaptarse.

Cabe mencionar que tanto la escuela como la familia deben trabajar en conjunto para la formación de la personalidad del individuo, así como en la interiorización de los valores y habilidades sociales, principalmente para su futuro. Fernández (2011) rescata que la socialización tiene que ser direccionada a impulsar estrategias de trabajo conjunto en el fortalecimiento de las conductas enmarcadas en la educación para la paz social.

Actualmente las instituciones son las que comparten el conocimiento a los estudiantes y la familia, es la que se encarga de formar y proveer las necesidades de los estudiantes. Sin embargo, últimamente se ha polarizado el papel de la escuela como una institución formadora de seres humanos sociales, con habilidades de convivencia, y esto por términos pluriverbales globales que se manifiesta en la construcción social de una nueva realidad.

Es en la escuela donde se refuerzan e interiorizan los valores adquiridos en la familia y viceversa. Valores y cualidades que la sociedad moderna exige para una mejor integración futura

de los educandos a los grupos de convivencia permanentes. En la actualidad el alto grado de complejidad social da mayor importancia a la institución escolar como agente de socialización de las nuevas generaciones Fernández (2011). Por lo tanto, se trata de deslindarse de las obsoletas actividades individualizadas, actitudes de receptores de conocimientos sin participación, técnicas de estudio por memorización, puesto que todas ellas son aspectos que dejan en el educando pocas posibilidades de aprendizaje por interiorización, razonamiento o interés y comprensión.

Entendido desde el segundo elemento del modelo RAMP, el nuevo planteamiento incluye la autonomía que es un referente en la educación, pues se considera que los estudiantes deben tener la capacidad de adoptar su propio proceso de aprendizaje, así como en la toma de decisiones y en su formación, las características fundamentales de un aprendizaje significativo, involucra activamente a que el estudiante logre construir su propio conocimiento, que tenga la capacidad de definir sus propios objetivos de aprendizaje, así como seleccionar estrategias adecuadas para alcanzar y evaluar los resultados obtenidos. En las palabras de Freire (1970) la educación debe estar orientada a la formación de individuos capaces de pensar por sí mismos.

De esta manera desarrollar su capacidad de reflexión y de crítica, la educación debe de ser un proceso de liberación, en el que los estudiantes tendrán la libertad de explorar y cuestionar su entorno para desarrollar una conciencia crítica. La autonomía del estudiante es la esencia para el proceso de liberación, es una fortaleza que se debe desarrollar, ya que está estrechamente relacionada con la motivación y, por lo tanto, con el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades para la vida.

Otro factor determinante de la autonomía que se vislumbra en el estudiante es la creatividad de acuerdo con las palabras de Csikszentmihalyi (1996) la autonomía es una característica fundamental de los individuos creativos, pues les permite explorar nuevas ideas, la autonomía es una cualidad esencial para el aprendizaje, a lo largo de la vida o en su trayectoria profesional y personal. La importancia es que el individuo estudiante sea capaz de la toma de decisiones informadas y responsables sobre su aprendizaje, esto implica la participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Uno de los principales factores de impacto en la autonomía del estudiante es el fomento de la motivación intrínseca una virtud del eje articulador del modelo RAMP denominado como maestría y este término se refiere a la especialización del individuo sobre la motivación que surge del interés propio en el aprendizaje y el deseo de mejorar; las personas que logran concebir o adoptar este proceso suelen ser los individuos que están comprometidos y entusiasmados con el aprendizaje.

El último concepto que se encuentra referido en el modelo RAMP es el propósito o mejor conocido, como lo interpreta el autor del modelo, el altruismo dentro del modelo RAMP

El altruismo podría liberar la capacidad de aprendizaje organizativo donde se basa en un enfoque, más humanista y altamente cooperativo, con un bien de apoyo, sin tener un interés común. Según Ruse et al. (2004), desde la perspectiva darwiniana, los humanos tienen un sentido innato para trabajar en conjunto socialmente, por la misma naturaleza del ser humano, esto se manifiesta como un sentido moral en donde el aprendizaje tiene que generarse en un núcleo social y a su vez ser reproducido. Esta dinámica se opone a las necesidades personales impidiendo que los individuos actúen de forma colaborativa: no todos tienden a actuar de la misma forma, existe el sentido individual, esto permea a que la evolución del altruista corte su trayecto y el individuo no se vea beneficiado por el proceso colaborativo. Rynes et al. (2012) se manifiesta totalmente en contra de teorías neoclasicistas que entiende a los seres humanos puramente materialistas que valoren siempre el beneficio individual por encima del grupal o social.

El enfoque darwinista entiende a los individuos como seres más colaborativos, empáticos, altruistas y con una motivación para el cuidado y el bienestar de los demás. Al problematizar, encontramos disyuntivas como las problemáticas sociales, así como el medio ambiente y la desigualdad social en un mundo cada vez más interconectado y globalizado, es evidente que las necesidades en colectivo cambian con el paso del tiempo y por lo consiguiente también lo hacen las formas de relacionarnos en nuestro entorno. Es más fácil hacerles frente a las problemáticas cambiantes por lo que se fortalece el trabajo colaborativo y el sentido individual pasa a segundo plano.

Por otro lado, Trivers Rober (1978) quien explica el abordaje de la evolución del altruismo recíproco y plantea que las oportunidades de selección para el comportamiento altruista las coloca desde una triple condición: (a) cuando hay numerosas situaciones sociales afines a la expectativa de vida de los altruistas, (b) cuando determinado altruista actúa repetidamente con el mismo pequeño conjunto de individuos, (c) cuando pares de altruistas están expuestos simétricamente a situaciones altruistas. Es preciso señalar que la reciprocidad se genera a partir de un costo-beneficio, ya que el costo del altruista es compensado, la selección favorece a todos los individuos capaces de cooperar selectivamente con los que a su vez cooperan.

Resultados y Conclusiones

Actualmente la educación se ha enfrascado en metodologías estandarizadas en la que un número define el avance académico de un estudiante, la educación después de la pandemia no es la misma, ante los retos que se vislumbran constantemente y los cambios sociales que emanan, se deben de incorporar nuevas estrategias pedagógicas que abonen a la construcción del conocimiento para una educación de excelencia. La gamificación es un concepto en el que se debe trabajar más a fondo y es por el hecho que gamificar no es solo jugar, es desarrollar ciertas virtudes como lo plantea el modelo RAMP, ya que se desprende un eje transversal detonador en el estudiante, que es la motivación intrínseca en donde el estudiante crea su propio escenario de aprendizaje. Es de suma importancia que los estudiantes despierten el interés por aprender y que mejor que sea de una forma lúdica, colaborativa y compitiendo por lograr un objetivo, pero al mismo tiempo desarrollando diferentes virtudes que abonen a una educación de excelencia que permee en un impacto tanto social como global.

Referencias

- Balongo Sánchez, P., (2013). Martínez Sánchez, F. & Solano Fernández, I. (2011). Comunicación y relaciones sociales de los jóvenes en la red. Alcoy: Marfil. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (43), 235-236.
- Fernández Enguita, M. (1990). *Juntos, pero no revueltos. Ensayos en torno a la reforma de la educación*. Madrid: Visor.
- Fidomanzo, V., & Trivers, R. L. (2013). L'evoluzione dell'altruismo reciproco. *L'evoluzione dell'altruismo reciproco*, 1-79.
- Henaó López, GC, Ramírez Palacio, C., & Ramírez Nieto, LA (2007). Las prácticas educativas familiares como facilitadoras del proceso de desarrollo en el niño y niña. *EL ÁGORA USB*, 7 (2), 233-240.
- Hektner, JM y Csikszentmihalyi, M. (1996). Una exploración longitudinal del flujo y la motivación intrínseca en adolescentes.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Melo Herrera, M. P., & Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(66), 41-63.



Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44.

Pink, D. H. (2011). *Drive*. Edimburgo: Canongate Books.

Ruse, M., Martínez, M. y Melo, F. (2004). Altruismo: una perspectiva naturalista darwiniana (trad. Fernando Melo & Maximiliano Martínez). *Saga-Revista de Estudiantes de Filosofía*, (10), 95-110.

Ryan, R., & Deci, E. L. (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *American psychologist*, 55(1), 68-78.

Teixes, F. (2015). Gamificación: motivar jugando. *Gamificación*, 1-128.

Werbach, K., Hunter, D. y Dixon, W. (2012). *Para ganar: Cómo el pensamiento de juego puede revolucionar su negocio* (Vol. 1). Filadelfia: Wharton digital press.