



**El aula
gamificada.**

5

El aula gamificada

Antes de gamificar.	165
Requisitos.	165
Narrativa.	166
Reglas.	168
Perfil de los jugadores.	171
Implementación.	180
Fase previa.	180
La inmersión.	184
La salida.	187
Evaluación.	189
Evaluar el desempeño.	189
Evaluar el proceso.	190
Evaluar la experiencia.	193

Antes de gamificar

Requisitos

Gamificar implica, por sí mismo, la necesidad de crear un juego, pero no implica tener que contar con habilidades para el diseño gráfico, la programación; mucho menos se requiere ser un jugador avezado de videojuegos.

Un primer paso saludable para gamificar debe ser dado por el docente gamificador y consiste en romper la figura paradigmática del estudiante, alumno o educando para pensarlos como participantes y básicamente: jugadores.

Ya sea que se pretenda gamificar una actividad, un tema, una asignatura o un curso completo, los requisitos no varían, varía la cantidad de elementos en función de las mecánicas. Para gamificar se debe tener en cuenta:

- 1 Socializar la idea con los estudiantes: hacerlos partícipes de una dinámica gamificada de forma arbitraria viola los principios de autonomía que caracterizan a los juegos y por lo tanto despojan a la gamificación de una de sus bases. Acordar las reglas, la funcionalidad, la duración y los objetivos es vital, tanto con los participantes como con las personas de sus entornos directos.
- 2 Establecer unas expectativas claras, aclarando los alcances y las necesidades de la Gamificación.
- 3 Incluir a los estudiantes en la creación de los elementos abre las puertas al sentido de pertenencia con las narrativas y las mecánicas. Promover la confección de los premios y la producción intelectual resultan en valores agregados a un proceso de Gamificación.
- 4 Definir qué actividades se planea gamificar y qué mecánicas se acomodan mejor a cada una de ellas.
- 5 Establecer una base de asignación para puntos, niveles y medallas.
- 6 Fijar un conjunto de reglas tanto para la operación de las mecánicas como para la participación de los estudiantes.

Antes de gamificar

Narrativa

Contar historias es uno de los métodos de enseñanza y aprendizaje más antiguos en la historia de la humanidad. Desde las pinturas rupestres hasta los videojuegos, pasando por el ágora griega y los shows de comedia, la narrativa forma parte de la capacidad tradicional del ser humano de transmitir usando como recurso una historia narrada.

A esto se suma, por ejemplo, el gran éxito de los videojuegos y su capacidad de trasladar la realidad del jugador a un escenario ficticio; que muchas veces está articulado con complejas narrativas que se apropian de elementos históricos o fantásticos para explotar la necesidad de liberación y proyección del ser humano.

En el ámbito de la Gamificación, las narrativas cobran gran peso por la posibilidad de crear un andamiaje (salve *Bruner* y *Vygotski*) que contenga e integre las mecánicas en torno al ambiente gamificado de forma integral.

Una historia hace que la inmersión y los contenidos surja de forma más fluida, incluso al primer contacto, pero muchas veces resulta costosa de producir y mantener, mucho más si el ejercicio de gamificación ocurre fuera de la virtualidad.

¿Es posible gamificar sin narrativa?

No... Pero esto no quiere decir que se deba construir una compleja narrativa para que una Gamificación tenga éxito. Las historias que se articulen con los contenidos deben apuntar a lograr una experiencia gratificante, que llegue tanto al corazón como al cerebro del participante.

Antes de gamificar

Narrativa

No es necesario escribir una obra literaria en todo su esplendor; una narrativa en Gamificación puede alimentarse de pequeñas historias, momentos que lleven al participante a un escenario situacional, que permita contextualizar de forma interactiva el tema que se busca abordar.

Si esto se articula con mecánicas como los avatares y los roles, la Gamificación puede alimentarse de la estética que se crea paulatinamente dentro y fuera de la narrativa.

Por ejemplo, una clase gamificada sobre los reinos de la naturaleza puede gamificarse si se asume una narrativa donde el grupo de participantes conforman grupos y cada uno asume su rol como uno de los reinos y cada participante como uno de los elementos compositivos de este. Así, seguramente el equipo del reino animal asumirá deberá asumir dentro de sus normas algunas características propias y sus integrantes deberán asumir nombres propios de animales.

Así, la narrativa da cohesión a las mecánicas y con el tema, a la vez que propicia una mayor comodidad del participante. Esto propicia eventos que pueden hacer que la experiencia alcance niveles de relevancia fuera de las fronteras del aula.

Antes de gamificar

Reglas

Un ambiente gamificado debe contar con su propio sistema de reglas, uno que regule cada acción que surja de la puesta en marcha de las mecánicas, pero que además permita que estas se integren de forma armónica y justificada.

Las reglas de un sistema gamificado no deben basarse solamente en el aspecto comportamental de los participantes, debe obrar como delimitador de los alcances tanto de las mecánicas como de las respuestas a estas.

Se puede hablar de un sistema gamificado cuando las mecánicas operan de forma paralela a las funciones propias del escenario, por ejemplo, una clase gamificada emplea una clasificación por puntos, que son obtenidos en función de:

Participación = 5 puntos.

Tiempo de realización = 1 punto.

Socialización del resultado = 5 puntos.

Estas descripciones bien podrían ser acordadas con los estudiantes en una sesión inicial, donde se planteen los alcances de la secuencia gamificada.

Definir las reglas para la asignación de los puntos, las cantidades y demás criterios permite no solo un nivel de organización que mantenga estable y justo el proceso, puede incorporar a los participantes en una dinámica de construcción de reglas, no solo de imposición de las mismas.

Antes de gamificar

Reglas

Sin embargo, las reglas no se deben limitar a los criterios de gestión de las mecánicas. Se requiere establecer reglas sobre el respeto a la narrativa y al proceso de cada participante. Esto generalmente se alinea con las normas de convivencia que están presentes en los ambientes de socialización, mucho más estructuradas si se habla de un entorno de enseñanza y aprendizaje.

Penalización



Puede considerarse una “submecánica” de la gamificación, pues opera bajo los mismos mecanismos de sus contrapartes motivadoras, pero, la penalización opera más como una respuesta ante contingencias comportamentales. Resulta conductista, pero no se debe pretender que la penalización implique un castigo que reduzca al individuo, se trata de evidenciar una falla frente al escenario y los participantes que requiere una sanción moral.

En el caso de las penalizaciones en sistemas gamificados, se recomiendan dos tipos específicos:

- La pérdida moderada de puntos.
- La privación de participar en una dinámica puntuada.

Básicamente, la penalización busca hacer retroceder al participante, llamar su atención sobre una conducta que afecta a todo el sistema.

Antes de gamificar

Reglas

No debe pensarse como un castigo que ponga al participante en condición de derrota, ni mucho menos que lo disminuya ante sus compañeros gamificados.

Las penalizaciones, de acoger el sistema de reducción de puntos, pueden hacer uso del mecanismo de sistematización para la tabulación de los puntos y se recomienda registrar la causa de la amonestación para garantizar la transparencia del sistema de puntos y se debe contemplar la respuesta o acciones ante la reincidencia.

No es recomendable privar o hacer irrecuperables premios, medallas o elementos simbólicos para evitar que el participante complete la secuencia. Se deben considerar alternativas a la amonestación que resulten motivadoras dentro del mismo sistema gamificado, por ejemplo: asignar actividades extras, sin asignación de puntos, pero que sobreesan la amonestación.

Hacer uso de la mecánica de roles puede ser una estrategia integradora para abordar el componente de reglas y penalizaciones. Asignar dentro de los roles una función de "Agente de la ley" permite darle autonomía y responsabilidad a los participantes para activar los mecanismos de control y auditoría, lo que aleje la estructura gamificada de la figura autoritaria del docente.

El rol de "Agente de la ley" puede ir acompañado de figuras de auditoría, que registren las infracciones y soliciten los correctivos a la vez que verifican que no se presenten excesos en la aplicación de las reglas.

Antes de gamificar

Así como en los juegos, en la Gamificación, los participantes no obedecen a las mismas metas y actúan de forma diferencial, entonces, caracterizarlos puede resultar útil para comprender qué buscan y que puede esperar un docente gamificador.

Perfil de los jugadores

Para esto nos aproximaremos desde dos modelos que caracterizan el temperamento y el tipo de jugador para luego acercarlos a los escenarios gamificados.

El Clasificador de Temperamento de Kersey

David Kersey propone en su Modelo de Clasificación del Temperamento que cada persona opera de acuerdo a valores que difieren entre sí.

Sin importar si el ambiente es cotidiano o si las condiciones son similares, cuando se dan interacciones sociales, se detonan respuestas emocionales que pueden diferir entre individuos muy similares en apariencia.

Para Kersey, se configuran cuatro categorías entre las cuales se puede enmarcar el temperamento de una persona al reaccionar socialmente: los artesanos, los guardianes, los idealistas y los racionales.

Antes de gamificar

Perfil de los jugadores

Cada uno de ellos con características propias, y algunas subdivisiones, entran en concordancia con las respuestas emocionales de los participantes en un juego, así:

	Tienden a ser	Se enorgullecen de ser...	Se desempeñan mejor como...	Su conducta es...
Artisanos	Simpáticos, optimistas, realistas y enfocados.	Poco convencionales, atrevidos y espontáneos.	Líderes y solucionadores.	Emocional, impulsivos y en busca de la estimulación, anhelan la libertad y perfeccionar habilidades.
Guardianes	Obedientes, cautelosos, humildes y centrados en los títulos (logros) y tradiciones.	Confiables, serviciales y trabajadores.	Compañeros leales, cuidadores responsables y líderes estabilizadores.	Confían en la autoridad, se unen a grupos, buscan seguridad, aprecian la gratitud y sueñan con hacer justicia.
Idealistas	Generosos, confiados, espirituales, y enfocados en viajes personales y potenciales humanos.	Cariñosos, bondadosos y auténticos.	Compañeros intensos, cuidadores cariñosos y líderes inspiradores.	Entusiastas, confían en su intuición, valoran las relaciones y sueñan con alcanzar la sabiduría.
Racionales	Pragmáticos, escépticos, autónomos y centrados en la resolución de problemas y el análisis de sistemas.	Ingeniosos, independientes y de voluntad fuerte.	Compañeros razonables, cuidadores individualizados y líderes estratégicos.	Ecuánimes, lógicos, anhelan logros, buscan conocimientos, valoran la tecnología.

Antes de gamificar

Perfil de los jugadores

Cada categoría se subdivide en jugadores con características específicas, así:

Los artesanos se dividen en:

Promotores: Asumen sus habilidades como un rol potenciado. Pueden hacer de cualquier actividad algo emocionante. Son demandantes y esperan que cada resultado se dé como ellos desean. Los promotores son el tipo de jugador más arriesgado, se los suele probar los límites con tal de obtener resultados.

Fabricantes: Resaltan por su especial habilidad para operar herramientas. Son creativos y no aceptan fácilmente sugerencias sobre cómo usar una herramienta. Los artesanos son un tipo de jugador silencioso y más interesado en apropiarse de herramientas que en el fin del juego. No implica que no trabajen en equipo.

Artistas: Son cálidos y demuestran habilidades sociales especiales. Los caracteriza el buen humor y suelen complementarse con expresiones como la música o la comedia. Su interés radica en motivar respuestas emocionales en los demás, por lo que suelen distraerse de los objetivos de las rutinas.

Compositores: Tienen gran sentido artístico y una sensibilidad estética manifiesta. Sus habilidades se confunden con las de los artesanos, pero los compositores tienden más a sugerir lo que perciben más que a producir arte.

Antes de gamificar

Perfil de los jugadores

Los guardianes se dividen en:

Supervisores: Destacan por una conciencia social y un comportamiento comunitario. Son responsables y generosos. Suelen prestarse para más de una actividad al mismo tiempo y suelen destacar por su liderazgo sincero.

Inspectores: Meticulosos, perseverantes y enfocados en la calidad de los procesos y los productos. Son especialmente adeptos de las reglas y no toleran el comportamiento fuera de ellas.

Provedores: Demuestran gran interés por el bienestar de las personas cercanas. Son muy sociables, pero no operan a niveles de liderazgo pues esto reduciría sus posibilidades de ayudar. Se guían bajo la premisa de que si los integrantes de un grupo están cómodos, podrán alcanzar más y mejores resultados.

Protectores: Su interés principal es la seguridad de las personas cercanas. Tienen un gran sentido de la lealtad y los satisface poder proteger a otros. Poseen una capacidad para visualizar situaciones potencialmente riesgosas.

Antes de gamificar

Perfil de los jugadores

Los idealistas se dividen en:

Maestros: Demuestran un talento natural para guiar y hacer surgir el potencial de cada alumno. Son capaces de atraer la atención hacia ellos y generar empatía en el proceso. Son inspiradores y grandes comunicadores.

Consejeros: Muy similar a los proveedores, los consejeros se sienten atraídos por la posibilidad de contribuir al bienestar de los demás, pero lo hacen enfocados al componente emocional y no tanto al físico.

Campeones: Son emocionales y muy hábiles. Naturalmente destacan por sus capacidades. Valoran las emociones intensas y están siempre en la búsqueda de un nuevo desafío.

Sanadores: Se muestran tímidos y distantes. Se destacan por una intencionalidad profundamente ligada al cuidado de los demás. Son mediadores magníficos en los conflictos.

Antes de gamificar

Perfil de los jugadores

Los racionales se dividen en:

Líderes: Son trabajadores incansables y dedican más tiempo al trabajo que a muchas otras actividades. Son particularmente hábiles para planear rutinas y proponer soluciones.

Las mentes maestras: Tienen una capacidad superior para trazar contingencias y resolver operaciones complejas. Están dos pasos adelante y siempre tienen más de un plan de acción. Son buenos líderes, pero prefieren coordinar las operaciones que liderar personal.

Inventores: Cuentan con un espíritu innovador y siempre están buscando mejorar las alternativas disponibles. Son emprendedores natos y suelen rivalizar con las mentes maestras, sin embargo, rara vez coinciden.

Arquitectos: Son analistas consumados. Ven la realidad como algo que debe ser constantemente rediseñado y pueden proponer mejoras a cuanto sistema se cruza en su camino.

Antes de gamificar

Perfil de los jugadores

Para sumar elementos que nos permitan caracterizar los tipos de jugadores esperables dentro de un sistema gamificado, se puede comparar la propuesta de *Keirse* con la **Taxonomía de Bartle** propuesta por *Richard Bartle* y que ubica a los jugadores en una de cuatro categorías de acuerdo a sus preferencias a la hora de jugar, así:

Triunfadores: Son aquellos jugadores que se enfocan en ganar puntos, avanzar de nivel y obtener la mayor cantidad de coleccionables. Una característica natural de este tipo de jugadores es que se enfocan más en obtener recompensas que por la narrativa propuesta. Basan su enfoque de competencia en ver quien tiene más, lo que los ubica en una carrera a la meta con la mira lejos del aprendizaje.

Exploradores: Son incansables buscadores de secretos, los obsesiona la idea de conocer todo lo que el juego puede ofrecer y son los primeros en sentirse restringidos al encontrar los límites del juego. Son propensos al aburrimiento en dinámicas de avance controlado o rutinario.

Sociables: Son aquellos jugadores que disfrutan el juego más por la interacción con otros jugadores que por el mismo resultado. En algunos escenarios pueden incluso usar al juego de forma instrumental para socializar.

Antes de gamificar

Perfil de los jugadores

Cazadores*: Son jugadores muy competitivos, buscan rivalizar y vencer. Suelen confundirse con los sociables, pero los cazadores son más agresivos en sus tácticas. Siempre irán adelante y es posible que les cueste trabajar en equipo. Son coleccionistas, pero solo de ítems que les permitan avanzar.

*Bartle los denomina "asesinos", para efectos de esta obra, el autor opina que ese término se limita a videojuegos con dinámicas de multijugador y donde prima el contexto violento, que para efectos de la Gamificación no es el caso.

Antes de gamificar

Perfil de los jugadores

Jugadores en la Gamificación

A partir de las caracterizaciones de *Keirse*y *Bartle*, el autor propone que para efectos de la Gamificación, se asuman cuatro tipos de jugadores, así:

Competitivos.

Los llamados **Artesanos** por Keirse y **Cazadores (Asesinos)** por Bartle. Son los participantes enfocados en avanzar, en encontrar las mejores alternativas para alcanzar las metas del juego. Son determinados y pueden influir en otros jugadores para lograr cambios.

Buscadores.

Los llamados **Racionales** por Keirse y **Exploradores** por Bartle. Son aquellos participantes con destrezas para explorar y encontrar elementos, ya sea físicos o conceptuales. Pueden enfocar su búsqueda a elementos que permitan mejorar las opciones de alcanzar las metas.

Viajeros.

Los llamados **Guardianes** por Keirse y **Triunfadores** por Bartle. Son aquellos que pueden enfocarse en los elementos externos al desafío. Pueden aportar visiones al tender puentes con otros jugadores o encontrar componentes que pasan desapercibidos por su distancia al entorno de juego.

Comunitarios.

Los llamados **Idealistas** por Keirse y **Socializadores** por Bartle. Son aquellos que se enfocan en mantener la armonía en la estructura de un grupo. Son los jugadores más comunes, pero no por esto son menos importantes. Operan dentro de círculos pequeños y avanzan de forma metódica.

Implementación

“Gamificar sin pensar en jugar resulta problemático”

Si la decisión de gamificar ha sido tomada, hay consideraciones que puede tener en cuenta para dotar de mayor fuerza al ejercicio.

Fase previa

Lo primero que debe asumir como docente gamificador es que tendrá que jugar, no solo simularlo, es función del docente encender la llama que permita a los participantes asumir la narrativa como una dinámica integral.

Ahora, entrados en la planeación de la Gamificación, es recomendable que se determine el enfoque que se le quiere dar al proceso, incluso antes de socializar la idea:

¿Será una gamificación estructural o de contenidos?

La gamificación estructural establece sus mecánicas alrededor del contenido temático sin transformarlo.

No requiere necesariamente de una narrativa fantástica para lograr la fluidez de las mecánicas. Requiere de precisión en el uso alternado de las mecánicas. Entonces, una gamificación estructural tiene como fin motivar un recorrido por un conjunto de temas regulares en el currículo, pero con las mecánicas gamificadas como elementos orbitales.

Implementación

Fase previa

Este tipo de gamificación es la más común en ambientes educativos de educación formal: básica primaria, básica secundaria y educación media, pues permite el uso de las mecánicas sin la necesidad de producir contenidos específicos para el sistema. Resulta más artesanal en la medida que no requiere software específico y puede sistematizarse con herramientas gratuitas y disponibles en línea.

Ahora, una gamificación de contenidos implica que se asuma una narrativa en torno a los temas, ya sea derivada de la naturaleza de estos o asociada a algún tema que resulte significativo para los estudiantes.

Esta forma de Gamificación resulta más compleja en la medida que requiere no solo de la producción de una narrativa oficial, que debe mantenerse, los contenidos deben estar relacionados textual y gráficamente con ella.

Es más común en ambientes de educación superior, donde el nivel de compromiso y la motivación son más racionales y donde es posible acudir a la inmersión en juegos de roles y desafío más amplios.

Planear, comunicar y acordar

El diseño y la implementación debe ser concertada con los estudiantes que son participantes directos, incluso se recomienda hacerlos partícipes del diseño de los elementos constitutivos de las mecánicas. Adicionalmente, se debe reconocer el estatus de participantes indirectos a los padres de familia, otros docentes y directivas de la institución.

Implementación

Fase previa

Los docentes pueden considerar construir un diagrama de flujo para intentar trazar, no predecir, las acciones esperadas y las posibles respuestas lógicas en caso de presentarse alguna contingencia.

Las mecánicas no deben aplicarse de forma indiscriminada; los puntos y medallas no se deben asignar sin una clara justificación, incluso sin un cálculo de progresión que garantice que los jugadores con menos puntos podrán contar con oportunidades de acercarse a los primeros lugares, aun cuando la dinámica se encuentre muy avanzada. La verificación de los procesos por los cuales se entregaran

La base de asignación de puntos, niveles y medallas se debe calcular en función de la cantidad de actividades a gamificar y la duración estimada del proceso. Se recomienda que los puntos operen en rangos de decenas, no superando las 100 unidades. Pudiendo categorizarse la asignación del valor de acuerdo al nivel de dificultad, el tiempo propuesto para su ejecución, la complejidad del resultado, la socialización...

Para la definición de los niveles, basta con calcular cuantas actividades se planea gamificar y el máximo de puntos que podría obtener un jugador. De allí, resulta relativamente sencillo definir un número de etapas, que no necesariamente se alinea con el número de actividades, sino con la posibilidad de ofrecer momentos de reflexión sobre el avance del proceso al observar con los participantes la barra de progresión.

Implementación

Fase previa

Las medallas no tienen una limitación real supeditada al número de actividades, se trata de considerar qué factores resultan motivadores para los estudiantes participantes. Entonces, una medalla puede premiar la puntualidad, la capacidad de ahorro, una racha ganadora o una actitud sobresaliente. También resulta importante comprender que las medallas tienen una naturaleza de objeto simbólico como los puntos, pero al ser objetos con esencia adquieren resonancia coleccionable.

La Gamificación debe asumir un estatus de tecnología, realizando una planeación meticulosa buscando que las dinámicas resulten atractivas, realizables y adecuadas a los objetivos curriculares. Así, la gamificación no será vista como una instrumentalización de la competición dentro del aula.

Una vez asumido el reto, comunicada la intención y aprobada por la comunidad educativa, llega la hora de **encender los motores**.

Implementación

La inmersión

El primer momento de una dinámica gamificada, posterior a su fase de planeación, parte de un momento de socialización de los elementos, donde el docente gamificador tiene la oportunidad de hacer partícipes a sus estudiantes en una dinámica de construcción.

Si bien, el docente ya debe haber definido cuáles mecánicas empleará, en qué momentos específicos y los sistemas de asignación de los elementos, aún puede incluir a sus estudiantes en la experiencia de diseñar los elementos básicos.

Por ejemplo, un docente con conocimientos básicos de ofimática podrá definir que su cuaderno de registro de puntos y tabla de clasificación serán gestionadas en una hoja de cálculo en línea. Esto permite realizar cálculos y automatizar en gran medida el proceso, además de añadir un componente visual e interactivo.

Sin embargo, otro docente podría aprovechar la creatividad de sus estudiantes para proponer una sesión de manualidades donde se cree la tabla de clasificación a modo de cartelera, con decoración por parte de los estudiantes y a la cual se adherirán los nombres (clasificados) y sus puntos. Incluso se podría pensar en un tablero tradicional donde los mismos estudiantes, o algunos de ellos que adopten un rol de "Maestros de los números" administren las tablas. Esto no descarta la necesidad de registrar los puntos, tema que ya se había tratado.

Implementación

La inmersión

En esta sesión creativa también podrían confeccionarse las medallas, actividad que bien podría realizarse como trabajo en grupos, otorgando los primeros puntos por el trabajo realizado. Algunas experiencias significativas tienen en común la presencia de un baúl pequeño, de madera, una caja decorada o una tabla a modo de exhibidor donde reposan las medallas.

Este elemento simbólico está llamado para reforzar la continuidad de la dinámica en el tiempo; cada vez que un estudiante vea el repositorio de medallas se sentirá motivado porque “hay más por obtener”.

Con los elementos de registro y cualquier objeto que deba operar como complemento a las mecánicas listas, la Gamificación suele tomar rienda suelta y no requiere mantenimiento. Si requiere un ejercicio cuidadoso, un momento de administración posterior a cada sesión, donde el docente gamificador repase los momentos y actualice internamente sus bases metodológicas. Tener en cuenta los errores, las molestias, los disgustos y las fallas es una necesidad.

Sistematizar y actualizar frecuentemente cualquier instrumento de visualización de resultados también obra en función de mantener el interés de los estudiantes. Y esto, realmente es uno de los puntos álgidos de gestionar los datos de un proceso de gamificación.

Si el docente permite que se acumulen varias sesiones para sistematizar los datos, se puede encontrar abrumado y perder la oportunidad de detectar pequeños patrones de comportamiento e incluso de casos aislados que pueden requerir intervención.

Implementación

La inmersión

Generar informes periódicos a los padres de familia sobre los resultados de la Gamificación es importante. Aumenta el soporte emocional al proceso y puede obrar en función de los estudiantes que sienten un reconocimiento continuo a su participación. Sin embargo, los elementos que se compartan a los padres deben propender por trasladar el simbolismo de la gamificación y proyectar el sentir de los estudiantes. Por esto, se desaconseja que las tablas de clasificación sean de conocimiento de los padres.

Un consejo para lograr que las tablas de clasificación no modulen el comportamiento de forma conductista es no publicar la totalidad de la lista, limitar la visibilidad a los primeros cinco o diez participantes. Este elemento dota de misterio al mismo tiempo que genera sorpresas cada vez que se actualiza la tabla.

Implementación

La salida

¿Cuándo termina la Gamificación?

Bien, la decisión de salida puede venir desde múltiples actores; el término del año escolar, la culminación de un tema o el deseo manifiesto de los participantes por no continuar con la Gamificación. Sin embargo, no es recurrente que un sistema gamificado se vea interrumpido por sus participantes/estudiantes.

En todo caso, cuando se gamifica un curso completo, se recomienda trazar el límite del proceso para que no coincida con cierres de año, pues estas fechas están plagadas de otros elementos motivacionales: calificaciones, promoción a otros grados, vacaciones... Que pueden impedir que se dé a término el proceso gamificado, lo que de alguna forma podría generar un sentimiento de vacío similar a la pérdida de una pieza en un rompecabezas.

Llevar a término un proceso gamificado puede darse, dependiendo de su duración, por el cierre del tema o la conclusión cronológica trazada. Sin embargo, puede también darse porque el sistema está colapsando sobre su propio peso. Si en algún momento el docente gamificador detecta que los participantes no están conformes, no disfrutan o encuentran tedioso el sistema, es preferible darle un cierre, celebrar y pasar a evaluar la experiencia.

Implementación

La salida

Resulta importante que el cierre se dé a modo de ceremonia. Es un momento de premiación, no necesariamente porque se entreguen trofeos, aunque no se desaconseja, pero si porque es la culminación de un ciclo motivacional que seguramente impactará la vida social de los estudiantes. Es el final de un juego y como tal debe haber un momento de satisfacción por el tiempo invertido.

Una gamificación exitosa seguramente logrará marcar la vida de los estudiantes participantes, incluso puede sacudir las bases y proponer un cambio leve en el paradigma de la educación: el concepto de aula no será el mismo luego de Gamificar.

No sobra tomarse un momento para recapitular, recordar los momentos, buenos y malos, seguramente cada uno aportará al docente y a los estudiantes en la siguiente Gamificación.

Evaluación

“No se encarga de calificar, se preocupa por motivar”

La Gamificación no está diseñada para reemplazar los modelos de calificación. Resulta inoperante emplear un diseño gamificado para calificar, sin embargo algo que si resulta posible es emplear la gamificación para evaluar en el aula.

Evaluar el desempeño

Una Gamificación meticulosa, con datos sistematizados relacionados con las actividades o temas abordados puede permitir detectar patrones de desempeño en ciertas dimensiones.

La evaluación del desempeño es constante. Se debe dar como una actividad propia del docente gamificador al momento de sistematizar o reflexionar sobre la sesión que acaba de concluir.

Puede resultar que si se gamifica una asignatura y, por ejemplo, se sistematiza en tablas la asignación de puntos, relacionándolos con el tema que se abordaba al momento de la asignación, permita evidenciar patrones de respuesta a cierto tipo de actividades.

Es posible que algunos estudiantes se desempeñan mejor en actividades individuales que grupales, algunos obtienen una mejor respuesta en dinámicas de producción que de interpretación, incluso algunos obtienen más puntos los martes que los viernes.

Implementación

Evaluar el desempeño

Estos patrones pueden no significar nada, pero también pueden ser la oportunidad para modificar dinámicas y ofrecer experiencias más personalizadas.

Finalmente, el desempeño de un participante en un proceso gamificado no se medirá solo por la posición en una tabla de clasificación. La cantidad de puntos acumulados, el número de medallas y otros objetos acumulados son simbólicos y dan cuenta de un proceso. Pero el desempeño al gamificar habla más de la relación entre la satisfacción de jugar y aprender.

En este escenario, para evaluar el desempeño se debe incluir un proceso de autoevaluación, donde los participantes analicen la experiencia más allá de los resultados estadísticos.

Evaluar el proceso

Compete igualmente al docente gamificador evaluar el proceso de forma continua, pero ya no para detectar patrones de desempeño sino de comportamiento de los estudiantes y de la estructura gamificada.

Se evalúa el proceso al analizar la respuesta de los estudiantes a ciertos objetos o mecánicas implementadas. La funcionalidad de las mismas y el elemento fluidez.

Implementación

Evaluar el proceso

Si bien, el proceso puede evaluarse de forma activa y no requiere un registro meticuloso, es parte vital de la experiencia gamificada pues permite hacer control y depuración a dinámicas que podrían alterar la estructura funcional.

Al analizar el comportamiento de los estudiantes y las mecánicas, se deben evaluar eventos como:

- Respuesta a puntos asignados por actividad.
- Interés por el mejoramiento por parte de los participantes.
- Patrones de animosidad entre los participantes.
- Preferencia o inconformidad con ciertas dinámicas.
- Satisfacción al cierre de cada sesión.

El proceso de evaluación del proceso puede compartirse con los padres de familia, otros docentes y las directivas de la institución para recopilar elementos que apunten a mejorar sobre la marcha la experiencia.

¿Mejorar sobre la marcha?

Si, la Gamificación cerrada solo existe en los videojuegos, donde cada acción y opción ya está programada o anticipada, la asignación de recompensas es automática y no existe un docente gamificador.

Implementación

Evaluar el proceso

Por lo tanto, Gamificar siempre será una experiencia a campo traviesa: puedes tener todas las herramientas, el mapa del recorrido y los tiempos calculados y nunca puedes predecir del todo si encontrarás un evento que requiera activar las contingencias.

¿Contingencias?

Si, las medidas de respaldo en Gamificación son importantes en la medida que cambios ambientales, anímicos y fisiológicos pueden generar eventos que requieran interrumpir o cambiar al respaldo.

Este escenario surge con mayor frecuencia al incorporar medios tecnológicos y digitales. Por ejemplo, un docente que planea Gamificar desde la búsqueda de contenidos en Internet, puede encontrarse con que la conectividad o el fluido eléctrico falle. Y en este caso no depende de la Gamificación contrarrestar o prepararse para el evento catastrófico, pero si puede ser que la Gamificación provea un escenario que permita aprovechar una sesión que acaba de verse truncada.

Generar contingencias consiste en tener, simbólicamente, una bolsa de sorpresas. Un paquete de actividades que no están enmarcadas en la planeación oficial y que se activan cuando el ambiente conspira contra el sistema.

Implementación

Evaluar la experiencia

La evaluación de la experiencia es una dinámica de reflexión que va ligada a analizar cada momento y sus repercusiones dentro y fuera de la estructura gamificada. Qué falló, qué no gustó y qué se puede mejorar.

Esta dinámica no es necesariamente una sola sesión, en realidad mientras más actores de la comunidad educativa aporten desde su perspectiva a la evaluación integral de la experiencia, mayores serán los elementos que permitan dar un cierre significativo a la Gamificación.

Entonces, ofrecer la oportunidad a los padres de familia de dar a conocer su opinión sobre la experiencia mediante una encuesta o entrevista puede permitir al docente ampliar los horizontes, recopilar visiones distintas a las de los participantes directos.

