



Metodología de la Gamificación.

3

Metodología de la Gamificación.

¡Una definición que las una a todas!	125
Mecánicas.	129
Sistemas de puntos.	129
Tablas de clasificación.	130
Niveles.	132
Medallas.	133
Roles.	134
Avatares.	135
Recompensas.	136
Monetización.	138

¡Una definición que las una a todas!

Si analizamos las definiciones de Gamificación antes propuestas y nos enfocamos en el énfasis de lograr que las personas hagan algo que normalmente pueden considerar aburrido o poco estimulante, podemos entonces fijar una definición concisa desde la cual partir para luego establecer las bases metodológicas, así:

“Gamificar es emplear mecánicas, estéticas y pensamiento lúdico provenientes de los juegos para motivar, aumentar el compromiso y promover el aprendizaje en los participantes”

Simple, quizás algo instrumental, un poco conductista, pero radicalmente sencilla en su intencionalidad.

Para comprender a profundidad el sentido de esta definición desglosemos los elementos de esa definición buscando las claves que nos den luces sobre los componentes metodológicos:

“Mecánicas”: Las mecánicas heredadas de los juegos incluyen sistemas de puntos, obtención de medallas, niveles y logros, variables temporales, entre otros. Las mecánicas, de forma individual, pueden ser insuficientes para transformar un escenario educativo en una experiencia motivadora, pero son los bloques básicos sobre los que se construye la Gamificación.

¡Una definición que las una a todas!

“Estéticas”: La sensación de inmersión de una narrativa resulta indispensable. Emplear las mecánicas de forma plana, puede tornarse repetitivo y poner en riesgo de colapso una gamificación.

Sin embargo, no se requiere de una propuesta gráfica o argumental compleja. Muchos juegos son visualmente sencillos, pero ampliamente atractivos; su estética logra apelar a sentidos que van más allá de los gráficos y se basa en la posibilidad de control sobre el sistema.

Así, el diseño de la narrativa se torna en una especie de “premecánica”. La percepción estética alcanzada al construir un mundo que soporte la experiencia gamificada tiene gran influencia la misma motivación y disposición para asumir el proceso por parte de los participantes.

“Provenientes de los juegos”: Las mecánicas tienen su origen en los conceptos empleados por los juegos (perfeccionados por los videojuegos) y usados para crear un sistema que comprometa a los participantes con una meta abstracta. La gamificación permite que esa meta pase a ser concreta al orbitar el ambiente, no dominarlo.

En educación, las mecánicas provenientes de los juegos apuntan a que los participantes inviertan su tiempo y energía porque el ambiente gamificado se siente cómodo, propio, divertido y las metas son significativas.

¡Una definición que las una a todas!

“Pensamiento lúdico”: El núcleo de la Gamificación es la idea de transformar la forma como se reconocen las dinámicas cotidianas para llevarlas a un plano donde los elementos narrativos y de competición exploten el componente social de la experiencia educativa para promover el trabajo cooperativo.

La Gamificación en ambientes educativos implica izar la bandera de la competencia, entre participantes si, pero por alcanzar la meta de aprendizaje y no por derrotar a los otros.

“Motivar”: Es la meta explícita de toda gamificación; si se compromete al participante y se cautiva su atención, promover el aprendizaje y resolver problemas adquieren significación, se hacen por gusto y no por obligación, se reviste lo rutinario con un halo de significación.

“Aumentar el compromiso”: Si la motivación es la energía que mueve a un participante, el compromiso es el sentido de orientación que le da sentido al viaje. Más que por la dificultad de los desafíos, la motivación gamificada se logra con la inmersión y la sensación de pertenencia

“Promover el aprendizaje”: Una de las posibilidades de la Gamificación es promover metas de aprendizaje. Esto se soporta en que las mecánicas y los entornos que estas generan provienen de las mismas bases psicológicas de la educación que los docentes emplean desde hace mucho tiempo: asignar puntos por realizar actividades (calificar), promover el trabajo colaborativo en proyectos...

¡Una definición que las una a todas!

La diferencia radica en que la Gamificación agrega una nueva capa: la motivación; se genera una nueva forma de aproximarse a las dinámicas propuestas en el aula de forma divertida.

“Participantes”: Serán jugadores, estudiantes, exploradores, rivales y ganadores (nunca vencedores y menos perdedores) en cada escenario gamificado.

Mecánicas

Lo anterior da pie para explorar la base fundamental de la Gamificación: **Las mecánicas**; estructuras que en esencia apelan a necesidades intrínsecas y se enmarcan en el sentido gratificador de la experiencia lúdica.

Para tal efecto, se proponen las siguientes mecánicas:

Sistemas de puntos

Considerada la mecánica primordial de la Gamificación, consiste básicamente en otorgar valores numéricos escalables, en función de la solución de un desafío propuesto, ya sea una pregunta suelta o una actividad más compleja.



Los puntos otorgan valor simbólico, son estímulos extrínsecos que buscan afectar positiva y directamente la motivación intrínseca. Son valores simbólicos que surgen en función de la respuesta de los participantes ante estímulos o actividades y que otorgan valor a la experiencia en la medida que se acumulan.

Para garantizar que el componente motivacional perdure, la acción de otorgar puntos debe responder a tres conceptos clave como la acumulación, la escala de obtención y la función.

Mecánicas

Sistemas de puntos

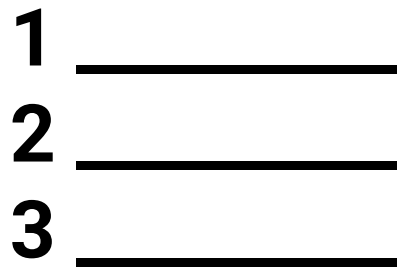
Es importante que los puntos se otorguen respondiendo a una frecuencia y valor calculados y definidos previamente. Entonces, si se plantea gamificar una clase o un curso, las actividades serán recurrentes, por lo tanto resulta recomendable crear una tabla de asignación permanente, algo que defina claramente que, por ejemplo, responder una pregunta otorga 10 puntos, ayudar a un compañero otorga 15 puntos...

Tablas de clasificación

La asignación de puntos va estrechamente ligada a una mecánica que conlleva cierta polémica: las tablas de clasificación.

Las tablas de clasificación resultan comunes en muchos escenarios de la cotidianidad y suelen utilizarse para gestionar el acceso a ciertos servicios o productos privilegiados.

La Gamificación propone un uso diferencial de las clasificaciones, no ese socialmente concebido donde “el primero es el mejor y del tercero hacia abajo todos son perdedores”.



Al gamificar con puntos, se genera una tabla de posiciones que opera como un catalizador de dinámicas competitivas, incluso puede obrar como un recurso para identificar patrones de aprendizaje o dificultades en ciertas actividades.

Mecánicas

Tablas de clasificación

Un docente hábil puede plantear momentos donde solo quienes se encuentran más abajo en la clasificación pueden participar, o hacerlo por más puntos. Esto no resta valor simbólico a los puntos obtenidos por los participantes que ocupan los primeros lugares de la lista, pero sí permite mantener un sentido de participación entre los que se encuentran “rezagados”.

Se requiere tacto y un reconocimiento del contexto de cada participante para lograr que se entienda que la clasificación no indica quien sabe más, solo quien ha obtenido más puntos, porque la diferencia siempre debe poder ser recortada mediante dinámicas.

Iniciar una gamificación con la mecánica de puntos, exige:

1. Definir las actividades que se van a puntuar.
2. Establecer el valor nominal por actividad.
3. Definir la periodicidad de la asignación de puntos.
4. Registrar los puntos en una matriz.

Este último punto suele provocar las primeras cejas levantadas cuando se sugiere gamificar. Esto porque parece implicar la necesidad de recurrir a software complejo o costoso.

Nada más lejos de la realidad, gamificar con puntos puede lograrse con dos hojas de papel:

1. Una lista de las actividades y sus valores nominales en puntos.
2. Una lista con los nombres de los participantes y muchas columnas al frente.

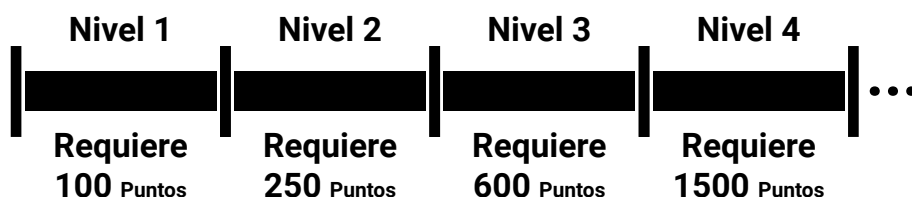
Mecánicas

Tablas de clasificación

En tiempos de la inmediatez y con herramientas de hojas de cálculo gratuitas, llevar el registro de los puntos, incluyendo una sumatoria parcial y una clasificación resulta relativamente sencillo.

Niveles (Progresión)

Asignar franjas de progresión que indican el nivel de avance de un participante, ya sea por número de puntos o por actividades realizadas es una de las tres principales mecánicas de gamificación.



Similar a la asignación de puntos, los niveles se construyen como una entidad que opera dentro de la narrativa. Suelen tener nombres o números y pueden responder a la estética particular sobre la que se mueve el sistema de gamificación.

Los niveles se alcanzan en función de la progresión de puntos o las capacidades demostradas, así, es posible establecer que el "nivel 1" o "principiante" se alcance cuando se obtengan "100 puntos" o se "obtengan 10 medallas".

Mecánicas

Niveles (Progresión)

Esta construcción lógica argumental parte de la estructura misma de la narrativa y opera de forma casi automática, pues una vez definidos, depende del participante obtener los elementos requeridos para alcanzar el nivel.

Al igual que con la lógica de asignación de puntos, que define cuántos puntos se asignarán por determinada actividad, es función del gamificador definir la cantidad y nombre de los niveles, si alcanzarlos otorgará algún beneficio o premio y implica para el proceso gamificado en general.

Medallas

Las medallas, junto con los sistemas de puntos y niveles, se presenta como una de las tres mecánicas más populares de la Gamificación.

Las medallas apelan a una necesidad de reconocimiento y confianza por parte del participante y operan desde lo simbólico. Están diseñadas para premiar ciertos logros o características particulares dentro del desarrollo del proceso gamificado, ya sean de forma exclusiva o general.



Entonces, al igual que sus contrapartes de puntos y niveles, la entrega de recompensas en la forma de medallas atiende a una motivación intrínseca que se ve incrementada por un estímulo extrínseco.

Mecánicas

Medallas

Ahora bien, las medallas aparecen como el primer elemento material que entra a operar en el sistema gamificado; deben ser producidas de forma tangible, ya sean físicas o virtuales, los usuarios deben poder establecer un vínculo desde la existencia visual del objeto.

Esto puede implicar costos asociados si se busca responder a estéticas complejas, sin embargo, un gamificador puede recurrir a los mismos participantes para confeccionar las medallas que se otorgarán a lo largo del ejercicio gamificado.

Esto último aumenta la potencialidad de la Gamificación al estimular la socialización, interacción, las manifestaciones de estéticas propias.

Roles

Similar al sistema de niveles, los rangos se basan en la adopción por parte de los participantes de funciones específicas dentro del grupo gamificado. Estas también pueden responder a la necesidad de establecer jerarquías lo que inserta elementos como el liderazgo, la posibilidad de trabajar en equipo y la socialización en grupos sectorizados.

Los roles surgirán alineados a ciertas funciones recurrentes en el mundo real, el aula e incluso el contexto socio familiar de los participantes y que se requieren dentro de la narrativa o la misma cotidianidad del aula gamificada.

Mecánicas

Roles

Entonces, si se elige una historia fantástica como narrativa principal; una donde conviven ogros y caballeros, magos y domadores de dragones, puede definirse que esas categorías sociales operen como roles, independiente de que el título obtenido no define la acción característica necesariamente.

Así, por ejemplo, un participante de un ejercicio gamificado podría asumir el rol de "Gran Maestro de las Armas"; cuyas funciones implican alguna responsabilidad que seguramente no lo obligará a administrar armas, pero posiblemente si lo lleve a administrar recursos dentro del grupo.

Opera de la mano de un elemento muy particular dentro de las dinámicas de Gamificación: los avatares.

Avatares

Asumir un rol resulta una extensión de la personalidad hacia un contexto funcional dentro de un sistema gamificado. Esto se ve amplificado si se incorpora la opción de seleccionar o diseñar un avatar personalizado.

Históricamente, la capacidad del ser humano para asumir roles y avatares que escapen de su realidad contextual está bien definido desde conceptos como la representación y la proyección.



Mecánicas

Avatares

Al gamificar entran a operar en las mismas dimensiones, sin embargo, aquí no se busca ocultar o asumir una personalidad que difiera de la propia.

Se busca realzar la capacidad de crear ficciones que se acomoden a la narrativa común que se teje en un proceso gamificado.

Esto va de la mano con la posibilidad de que el participante construya un personaje o un rostro que de vida a esa estructura imaginaria, que se alinee con un rol asignado y se adapte al argumento de la narrativa. O que simplemente sea una construcción fantástica, una proyección de la personalidad o una idealización conceptualizada y materializada.

Nuevamente, este aspecto es común en apuestas gamificadas en entornos digitales, donde es posible ofrecer una selección de avatares prefabricados o, incluso, la opción de crear y personalizarlos. Esto no quiere decir que la funcionalidad de esta mecánica esté limitada a la incorporación de software gamificado.

Recompensas

Uno de los aspectos más controvertidos de la Gamificación, pero a su vez uno de los más extendidos es la mecánica que otorga bienes tangibles que se obtienen al alcanzar determinados logros (puntos, niveles o rangos), por ejemplo: un trofeo al alcanzar el máximo nivel u obtener todas las medallas disponibles.

Mecánicas

Recompensas

Resulta controversial en el ámbito educativo porque prende las alarmas sobre la inclusión excesiva de elementos conductistas. Adicionalmente, se constituye en un costo adicional, que si bien cumple con los objetivos de las mecánicas, lo hace a un costo más alto que todas las demás.

Algunas prácticas gamificadas asumen la mecánica de recompensa y para no incurrir en gastos adicionales o elevar el presupuesto de gamificación de forma desmedida, se decantan por usar elementos como permisos, calificaciones adicionales, notas de recomendación...

Si bien esto se ajusta al objetivo de esta mecánica, no es aconsejable pues se deslinda desproporcionadamente de las metas y de la estructura narrativa. Puede incluso obrar en contra de los reglamentos y los principios éticos de la institución educativa.



Mecánicas

Monetización

Finalmente, otra mecánica controversial, es la opción de monetizar la experiencia gamificada emitiendo bonos en papel, billetes o fichas (tokens). Ha conseguido mala fama porque se le asocia con la tendencia de los cobros y microtransacciones que abundan en las esferas de los videojuegos, con los que un jugador puede “pagar por avanzar”, rompiendo varias de las bases fundamentales del juego.

En la Gamificación, incorporar un sistema de moneda interno no está orientado a promover entre los participantes el hábito de adquirir ventajas de juego, está más enfocado a personalizar la experiencia.



En una experiencia educativa resulta altamente significativo contar con un componente interactivo como una moneda propia pues permite abordar desde muchas disciplinas el concepto de la responsabilidad financiera, las estadísticas y el manejo bursátil.

De nuevo, es una opción popular en las dinámicas mediadas por propuestas digitalizadas, sin embargo, esto resulta subsanable y altamente motivador si se integra a la construcción de la narrativa la actividad de acuñar las unidades monetarias.

Es importante, que el proceso de producción y asignación se haga de forma calculada y metódica. Pues no solo está en juego la devaluación de la moneda sino también de la motivación de los participantes.

Mecánicas

Monetización

Es recomendable que el uso de moneda dentro de las dinámicas gamificadas se de en experiencias prolongadas, lo que permitirá a los participantes “atesorar una fortuna” y personalizar la experiencia de juego al comprar mejoras de juego, decoración u objetos complementarios a los desafíos temáticos.

La monetización puede operar en conjunto con la mecánica de medallas, por ejemplo, adoptando medallas por ahorrar cierta cantidad y otras por gastar la misma cantidad.

Sin embargo, hay usos que resultan poco recomendables a nivel metodológico e incluso ético, por ejemplo:

- Resolver penalizaciones.
- Canjear por puntos.
- Evitar actividades rigurosas.

Todas las mecánicas de la gamificación deben contar con un elemento común, más allá de aplicarse de forma justa, deben ser visibles para los participantes. Ya sea usando herramientas de comunicación en línea tan sencillas como documentos compartidos o con una bitácora de juego donde se registre el progreso individual y grupal.

Incluso, de adoptarse la mecánica de tablas de clasificación, imprimirla y mantenerla visible en el aula, actualizándola periódicamente, puede aumentar aún más los factores de motivación.

