

Guía rápida de gamificación para el profesor



POLITÉCNICA



Gabinete de Tele-Educación



La presente guía está basada en el manual elaborado por el GATE “Fundamentos de la gamificación” al que hace referencia en diferentes puntos (corchetes en rojo **[]** con la sección que se desarrolla).

¿Qué es la gamificación?

La gamificación consiste en 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.

Es importante no confundirla con los *juegos serios* los cuales son juegos en toda regla desarrollados para alcanzar los mismos objetivos.

¿Por qué gamificar?

- Activa la motivación por el aprendizaje
- Retroalimentación constante
- Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo
- Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
- Resultados más medibles (niveles, puntos y badges).
- Generar competencias adecuadas y alfabetizan digitalmente
- Aprendices más autónomos
- Generan competitividad a la vez que colaboración
- Capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online



Tipos de motivación [2]

La motivación es lo que lleva a alguien a hacer algo, se puede distinguir dos tipos principales asociados a diferentes teorías de aprendizaje: intrínseca y extrínseca.

La **motivación intrínseca** es aquella en la que el individuo realiza una actividad por la satisfacción en sí de realizarla. Existen tres necesidades psicológicas innatas a las personas: competencia, autonomía y relación. Cualquier actividad o tarea que conduzca a al menos una de ellas podrá suponer una motivación intrínseca. Además de las tres necesidades comentadas existen otros elementos o valores asociados a este tipo de motivación son: el aprendizaje, la sensación de pertenencia, la curiosidad, el amor, la diversión, la sensación de poder, el dominio o maestría en algo o el aprendizaje por uno mismo.

De manera opuesta encontramos la **motivación extrínseca**, proviene de fuera del individuo. Los factores motivadores son recompensas externas que proporcionan un placer o satisfacción que la tarea en sí misma no puede proporcionar. Está formada por elementos como: badges, puntos, niveles, recompensas, barras de progreso, tabloncillos de clasificación, premios, dinero, miedo al castigo o al fallo, competición, etc.





Tipos de gamificación

- Interna: busca mejorar la motivación dentro de una organización.
- Externa: cuando se busca involucrar a los clientes mejorando las relaciones entre éstos y la empresa.
- Cambio de comportamiento: el objetivo es generar nuevos hábitos en la población, desde conseguir que escojan opciones más sanas a rediseñar la clase y conseguir que se aprenda más mientras se disfruta.

Para más información se puede consultar la tabla 2 del manual de “Fundamentos de gamificación”. [4.4]

Elementos de gamificación [3.1]

- Puntos, se otorgan cuando se realiza algún tipo de acción. [3.5]
- Badges, son una representación visual de un logro específico dentro del sistema gamificado. [3.5]
- Tablones de clasificación o leaderboards, permiten a los usuarios ver su posición respecto al resto. [3.5]
- Avatares
- Jugadores: Existen diferentes tipos y se podrá delimitar el tipo buscado respondiendo a tres preguntas: ¿Quién son ellos? ¿Cuál es la relación con la aplicación? ¿Qué es lo que les motiva y desmotiva? (asesinos, socializadores, ambiciosos y exploradores) [3.3]
- Dinero virtual, utilizado solo en el sistema gamificado.
- Premios y recompensas [4.5]



Mecanismos de gamificación [3.5]

- Triada PBL (puntos, badges y leaderboards)
- Sistemas basados en puntos
- Niveles, a modo de indicativo del progreso de un usuario dentro del juego, existen dos tipos: estado o progreso.
- Retos o pruebas que el usuario deberá resolver
- Competición, entre los diferentes usuarios.
- Cooperación, colaborando entre los usuarios para alcanzar una tarea.
- Narrativa, asociando un guion a todo el juego.





Pasos [4.3]

- 1) Identificar motivo propósito (cambio de comportamiento, mejorar eficiencia, ...)
 - Averiguar qué les gusta y como pasan su tiempo libre (encuestas)
 - aspectos o motivaciones que quieras y que motivación desearías trabajar (extrínseca o intrínseca/game thinking) [2.3]
 - Estudio previo y empezar con un grupo reducido de estudiantes
- 2) Definir objetivos (pedagógicos) concretos
- 3) Definir grupo de usuarios (clasificación basada en la habilidad):
 - Describir a los tipos de jugadores [3.3]
 - Delimitar o trazar los comportamientos de los jugadores
- 4) Identificar elementos del juego (momento, viralidad, diversión) [3.1]
- 5) Identificar mecánicas del juego (recompensas, retos, niveles, ...) [4.3] [3.5]
 - Diseñar ciclos de actividad para definir la progresión, los bucles de actividad se pueden desglosar en un micro nivel (Engagement loops) o macro nivel (Progression loops). [3.6]
- 6) Establecer los puntos e insignias en donde se quieran lograr las competencias deseadas [3.5]
- 7) Definir zona de flujo (filtrar mecánicas del juego en función de las habilidades del jugador) [2.3]
- 8) Definir el pensamiento de juego y el guion o storytelling(construir escenarios) [3.6]
- 9) Aplicarlo a un componente o unidad de un curso tomando las dinámicas y mecánicas que pueda tener, actividades posibles.
- 10) No olvidar la diversión [3.7]
- 11) Ponerlo en práctica en el aula y recordar que nada es perfecto y que habrá que ir mejorando curso a curso



Críticas, limitaciones y errores comunes [5]

Es fácil caer en riesgos al aplicar gamificación sin un diseño previo como solución rápida a diferentes problemas

Uno de los problemas de la gamificación es que todos los sistemas se basan en la triada PBL sin tener en cuenta otros aspectos del diseño de juegos.

Un sistema completo PBL si no tiene por ejemplo asociada una parte social a la que mostrar o con la que comparar los resultados o progresos perderá efectividad y por lo tanto compromiso del usuario con el sistema.

El problema de las recompensas extrínsecas es que pueden llegar a resultar desmotivantes si se ofrecen de manera incorrecta y por otro lado se pueden convertir en esperadas.

Hay que evitar centrarse solo en los elementos, pues estos no son el juego, es necesario crear una experiencia de juego. Además si solo nos centramos en los elementos la primera vez será divertido jugar, pero cada vez aburrirá más.

Un típico error en sistemas gamificados es olvidar quien es el objeto del sistema, los jugadores, quienes piensan y se comportan.

La gamificación puede pasar a producir sensación de control en lugar de motivación (exploitationware)

No existen resultados empíricos ni ejemplos suficientes para demostrar que basar la gamificación en puntos sea efectivo. Puede suponer una disminución del compromiso pudiendo llegar incluso al aburrimiento.