

# Gamificación

El término "Gamificación" es bastante reciente, su primer uso documentado data del año 2008 (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011). Este concepto de origen anglosajón, *Gamification*, comenzó a utilizarse en los negocios para referirse a la aplicación de elementos del juego con el fin de atraer, animar y persuadir a los usuarios para realizar cierta acción. Aunque la idea de usar el pensamiento y los mecanismos del juego para persuadir a la audiencia no es del todo nuevo, esta tendencia se potenció con el uso de medios digitales (Zichermann y Cunningham, 2011). Por ejemplo:



La aplicación **Nike+** hace más atractiva la experiencia de correr al establecer una meta de acuerdo con la capacidad del usuario, competir con amigos, tener retroalimentación del avance y recibir ánimo en redes sociales.



La aplicación **Foursquare** hace divertida la experiencia de visitar lugares, al generar competición y reconocimiento. Permite señalar la localización de los usuarios, mantener un registro de los lugares visitados y reconocer su progreso mediante insignias y niveles.



El sistema de geolocalización **Waze** anima a los usuarios para indicar cuando ha ocurrido algún accidente, hay tráfico u otra información relevante para los conductores, al utilizar puntos, recompensas e interacción con otros usuarios.

## Gamificación

Como se ha descrito anteriormente, la **Gamificación** en la educación incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el contexto educativo. Esto quiere decir que no se trata de utilizar juegos en sí mismos, sino tomar algunos de sus principios o mecánicas tales como los puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc., para enriquecer la experiencia de aprendizaje (Deterding et al., 2011; Kim, 2015).

La Gamificación funciona como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje para provocar comportamientos específicos en el alumno dentro de un ambiente que le sea atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo.

## Juegos Serios

Los **Juegos Serios** son juegos tecnológicos diseñados con un propósito más allá del mero entretenimiento, es decir, pensados y creados con fines educativos e informativos, por ejemplo, simuladores o juegos para crear conciencia (Dicheva et al., 2015). Este tipo de juegos sitúa al jugador o aprendiz en un contexto muy particular con el objetivo de desarrollar un conocimiento o habilidad específica. Por esta razón es difícil incorporar un Juego Serio a una situación de aprendizaje diferente para la que fue creado.

Un Juego Serio puede ser descrito como un juego con propósito: busca incidir en la resolución de problemas reales en entornos fabricados que simulan la vida real. Aunque pueden ser divertidos, esta no es la intención por la que son creados. Generalmente se busca un cambio social, desarrollo de habilidades, salud emocional, etc. (Mouter, van Nijnwegen, van Oostendorp y van der Spek, 2013). Un ejemplo de Juego Serio es *Darfur is dying*, diseñado para crear conciencia en los jugadores acerca de los conflictos en Darfur, que consiste en ayudar a resolver la crisis que se enfrenta en aquella zona.

## Aprendizaje Basado en Juegos

El **Aprendizaje Basado en Juegos** es el uso de juegos como medios de instrucción. Este usualmente se presenta como el aprendizaje a través de juegos en un contexto educativo diseñado por los profesores. Generalmente son juegos que ya existen, cuyas mecánicas ya están establecidas y son adaptadas para que exista un balance entre la materia de estudio, el juego y la habilidad del jugador para retener y aplicar lo aprendido en el mundo real (EdTechReview, 2013).

En el Aprendizaje Basado en Juegos, los juegos no requieren ser digitales, aunque es muy común que la incorporación de este enfoque aproveche el desarrollo tecnológico. Ejemplos de Aprendizaje Basado en Juegos son:

- El Jeopardy para enseñar o repasar contenido de la clase;
- Adivina Quién para aprender sobre los héroes de la revolución mexicana;
- Serpientes y Escaleras para enseñar ética;

## GAMIFICACIÓN VS. JUEGOS SERIOS VS. APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS



### Diferencia entre Gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos

Dado el reciente uso del término Gamificación en la educación, éste se ha empleado erróneamente, de manera indistinta con algunos otros conceptos relacionados con el empleo del juego o las características del mismo para motivar y crear un ambiente propicio para el aprendizaje. Esta confusión cobra sentido, porque lo que se ha denominado Aprendizaje Basado en Juegos (*Game-based Learning*) y Juegos Serios (*Serious Games*) hacen uso del juego con el propósito de motivar el aprendizaje. Pese a que estos conceptos se relacionan, no son equivalentes como se expondrá a continuación.

**Aprendizaje Basado en Juegos**  
Utiliza juegos o videojuegos como medio para el aprendizaje.

**Juegos Serios**  
Son juegos inmersivos basados en computadora con fines educativos e informativos.

**Gamificación**  
Se trata del uso de los principios y elementos de los juegos para motivar el aprendizaje; no propiamente del uso de juegos en sí mismos.

