



¿ES POSIBLE UN PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE LUDICO ?

Autor: Aldo Felipe Vargas Pacheco
Aldo.vargas@gmail.com

INTRODUCCIÓN

Hace un par de años me encontré navegando por internet, específicamente por un sitio que me gusta visitar con cierta frecuencia ya que presenta información actual en forma de videos cortos relacionados con diversos tópicos del conocimiento, el sitio es www.ted.com. El mismo tiene un slogan que me parece mas que interesante "Ideas Worth Spreading" donde personas notables en sus áreas presentan ideas innovadoras para compartirlas con la sociedad. Muchas de estas ideas se han transformado en teorías, libros y material científico entre otros. En este sitio encontré un video filmado el año 2012 en Edimburgo, Escocia, sobre como jugando se puede alargar la vida en 10 años., bueno mi primera impresión fue de escepticismo pero luego de ver el video en toda su extensión entendí que había cierta lógica en el enunciado. Este fue el bichito que pico mi curiosidad de cómo los juegos digitales, tal como los conocemos pueden influir en nuestro comportamiento cotidiano, no solo desde el punto de vista de la adicción que pueden causar en las personas, sino desde un punto de vista mas optimista de mejorar nuestro mundo basándonos en las técnicas de diseño de juegos.

Este ensayo no tiene nada que ver con la ciencia y conocimiento relacionado al diseño y elaboración de juegos digitales ya que esta ciencia, la que es además de muy especializada, es extremadamente competitiva, sino mas bien como aplicando ciertas técnicas empleadas en el diseño de juegos, aplicadas a situaciones del mundo real, se puede resolver problemas también reales.

En esta mi búsqueda de mayor conocimiento sobre el tema en cuestión, me encontré que hace apenas unos cinco años se ha desarrollado en algunas universidades de los Estados Unidos un concepto novedoso que es conocido como Gamification, que trata justamente de aplicar técnicas de diseño de juegos para resolver problemas reales. Esto me pareció interesante desde el punto de vista de que los juegos en todas sus formas, son divertidos, quien no se divierte jugando con sus hijos, amigos, colegas, hasta solo enganchado a juegos como ser "Angry Birds", "Plants vs. Zombies" , "Candy Crush" u otros no tan famosos. ¿No se han sentido en algún momento atrapados por alguno de estos juegos y han sentido la imperante necesidad de pasar de un nivel a otro superior, ganar puntos, estrellas, bonos, y algún nivel de status dentro de la



UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS

DEPARTAMENTO DE PLANIFICACIÓN Y COORDINACIÓN



ENSAYOS UMSA 2016

comunidad relacionada con el juego?. He conocido incluso personas que han comprado ciertos privilegios dentro del juego con dinero real para poder avanzar de manera mas rápida por los niveles del juego y claro llegar al nivel final y culminarlo exitosamente antes que otras personas de su red social y mostrarse ante todos ellos como el primero, el que tiene mas puntaje, el que tiene mas contactos asociados a su cuenta y tantos otros escenarios que denotan su habilidad en el suscrito juego.

Que es esto desde un punto de vista mas simple, pues es lograr alcanzar un objetivo final cumpliendo en este proceso objetivos intermedios, de la manera mas eficiente mostrando este logro a otros para ganarse algún tipo de reconocimiento mediante una participación activa y dinámica en el juego y siguiendo las reglas establecidas en el mismo.

Que sucedería si tomamos un problema cotidiano de la vida real y diseñásemos reglas y entornos similares al encontrado en “Plants vs. Zombies”, donde uno gana puntos, avatares, niveles de status, bonificaciones, herramientas adicionales y otros gadgets que permiten avanzar por niveles cada vez mas complicados hasta completas exitosamente el juego. Pues seria una forma divertida de resolver un problema de la vida real, no les parece?. ¿Que sucedería si aplicamos esas mismas técnicas y las aplicamos en el proceso de enseñanza – Aprendizaje de manera de que los individuos que están el lado del aprendizaje, se vean motivados de llegar al objetivo final, alcanzando en el proceso objetivos intermedios?. De acuerdo a experiencias realizadas en instituciones educativas en otros países, el resultado es muy alentador.

Para complementar mi autoformación en este novedoso concepto, actualmente me encuentro cursando la asignatura de Gamification en la Escuela de Negocios Wharton de la Universidad de Pensilvania, el mismo que es ofertado de manera virtual por www.coursera.com , institución que brinda acceso a cursos cortos ofrecidos por universidades de prestigio alrededor del mundo, los mismos que cuentan con certificación, este recurso requiere la lectura de libros relacionados con el el tema, los misma que menciono en las referencias bibliográficas al final de este documento.

Tengo la esperanza de que en el corto plazo pueda desarrollar una metodología practica y sencilla que permita primero aplicar el concepto de “Gamification” a las asignaturas de las que actualmente soy docente y posteriormente impulsar su aplicación en otras de la Universidad.

DESARROLLO

Basta de historia y entremos en materia definiendo que es Gamification, pues de acuerdo a Kevin Werbach, autor del libro “For he Win, How Game Thinking Can Revolutionize Your Business”, Gamification es: *El uso de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos distintos a los juegos*. Para toda la comunidad Hispánofona a l que va dirigido el presente ensayo vamos a referirnos de ahora en adelante al concepto de Gamification, como **Ludificación**, aunque muchos autores no apoyan esta traducción por no ser la mas apropiada, es la que se emplea actualmente en textos y referencias escritas en castellano para tratar el tema.



UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS

DEPARTAMENTO DE PLANIFICACIÓN Y COORDINACIÓN



ENSAYOS UMSA 2016

No deben preocuparse por el título de la referencia bibliográfica antes citada, si bien menciona la palabra Business en un contexto de negocios, este puede interpolarse a cualquier actividad donde capital humano debe desarrollar alguna tarea con el fin de obtener algún resultado, para esto deberemos primero establecer cual es negocio de una universidad publica. Al tratarse de un ente sin fin de lucro debemos descartar como negocio de la universidad la generación de valor en forma de riqueza a ser distribuida entre los socios de la empresa pero si estará la generación de valor en forma de conocimiento a ser distribuida entre los stakeholders internos, que en el caso de la universidad serán los estudiantes, personal docente, investigadores, personal administrativo, de apoyo y otros que tienen algún tipo de interés en el desarrollo de las actividades de la institución, es decir que nuestro business como miembros de la Universidad Mayor de San Andrés, es generar valor en los estudiantes en forma de conocimiento el que se puede considerar como un activo intangible.

Una vez determinado el negocio de la UMSA, el mismo que se lo puede considerar como el objetivo del proceso enseñanza - aprendizaje de las facultades y carreras que la conforman y por ende de las asignaturas que componen las mismas se deberá diseñar un entorno de juegos para alcanzar este objetivo y será el objetivo a perseguir, tanto por docentes como por estudiantes en el proceso Enseñanza – Aprendizaje.

Ahora la pregunta es como logramos este objetivo?. Pues cambiando el comportamiento de aprendizaje de las personas. ¿ Es acaso suficiente el cambio de comportamiento en la forma de hacer ciertas cosas, la clave para hacerlas de mejor manera, o de una manera mas saludable o que genere algún beneficio?. Les invito a que vean la siguiente imagen.

Es una imagen de unas gradas en la ciudad de Bruselas, Bélgica que corresponde a un experimento social, en el cual se alienta a las personas a subir y bajar esta pendiente empleando las escaleras tradicionales, modificadas mediante un sistema que genera un tono del pentagrama cuando se pisa el escalón, en lugar de las escaleras mecánicas, las que se encuentran a su lado.

El experimento tiene como fin el de mejorar la salud de las personas por medio de la realización de ejercicio físico, convirtiéndolo además en un hábito saludable.



Otro ejemplo desarrollado por Volkswagen en Suecia es el de instalar cámaras que detectan la velocidad de los automóviles, los que pasan el límite establecido pagan una multa, y entre los que están por debajo del límite se hace un sorteo donde el ganador se lleva el monto de dinero recaudado de los infractores.



UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS

DEPARTAMENTO DE PLANIFICACIÓN Y COORDINACIÓN



ENSAYOS UMSA 2016

Ambos son ejemplos de la aplicación de juegos para modificar el comportamiento de los individuos con el fin de alcanzar un beneficio el mismo que puede ser individual o grupal. Además de este beneficio, el individuo recibe un golpe de satisfacción por participar en el juego el mismo que es generado por las endorfinas que el cuerpo secreta al cerebro, la inyección de esta hormona y por tanto el sentimiento de satisfacción, hace que el individuo que participa en el juego espere recibir otra en cada instancia de participación, lo que convierte al juego en un hábito.

Ahora el objetivo a perseguir académicamente es el de crear un evento educativo intelectual que el estudiante pueda seguir a su propio ritmo de manera que apoye el proceso enseñanza - aprendizaje tradicional y coadyuve a lograr los objetivos que este persigue.

Ahora el objetivo a perseguir académicamente es el de crear un evento educativo intelectual que el estudiante pueda seguir a su propio ritmo de manera que apoye el proceso enseñanza - aprendizaje tradicional y coadyuve a lograr los objetivos que este persigue.

Para lograr esto es necesario hacerlos algunas preguntas básicas que son:

- ¿Que es lo que los estudiantes no están haciendo y que deberían estarlo haciendo en términos de alcanzar los objetivos educativos?
- ¿Cual es el resultado deseado de este proceso enseñanza - aprendizaje apoyado por un entorno lúdico?
- ¿Que es necesario para ser exitosos en este proceso?
- ¿Quiénes son los estudiantes?
- ¿Cual es el apoyo logístico para implementar este nuevo proceso de apoyo lúdico?.
- ¿Cuales los problemas técnicos que afrontaremos para implementar este proceso de apoyo lúdico?.

Una vez que nos hemos respondido estas interrogantes pasaremos a crear un proceso en el que transformaremos las asignaturas a ludificar en entornos de juego, para ello estableceríamos algunos componentes de este proceso de ludificación y son:

Elementos del juego

- Metas alcanzables (objetivo de la materia)
- Estructura del juego (Reglas, roles)
- Mecanismos y reglas de juego claras
- Elementos del juego





Mecánica del juego

Puntos
Retornos
Movimientos a seguir
Coordinación y gestión de recursos
Roles

Diseño inmersivo del juego

Enfoque holístico
El juego en su totalidad está diseñado con un solo tema
Casi toda acción seleccionada por el jugador le permite avanzar

Modular

Cada elemento es independiente
Tareas que comienzan de simples a más complicadas
Adicionar elementos de juego a cada actividad que se realice

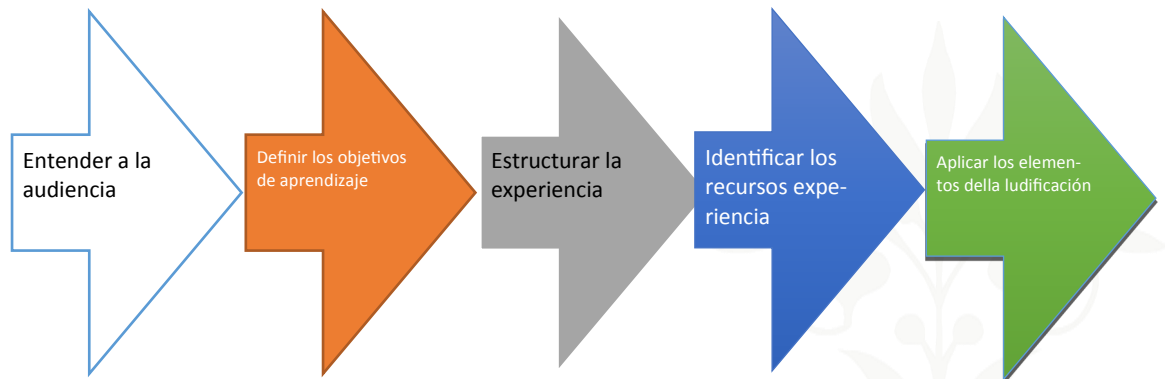
Las claves para lograr implementar un proceso enseñanza - aprendizaje exitoso son las siguientes:

Significancia: Se debe hacer que el estudiante entienda la necesidad de seguir este proceso alternativo y como afectara de manera positiva en su persona.

Maestría: Es la idea de que el estudiante debe completar los retos que se le imponen con la consiguiente recepción de un beneficio que puede o no ser puntuable, esto le alentara a seguir por este proceso de aprendizaje ludificado y completar el mismo.

Autonomía: El estudiante se debe sentir autónomo de esta manera se motivara a seguir con el proceso hasta su culminación.

EL proceso a seguir para aplicar el concepto de ludificación en un proceso enseñanza - aprendizaje debería seguir las siguientes actividades:





UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
DEPARTAMENTO DE PLANIFICACIÓN Y COORDINACIÓN



ENSAYOS UMMSA 2016

En resumen, se debe tomar en cuenta algunos consejos para lograr el éxito en este proceso, estos son:

Brindar instrucción, entornos y reglas simples

Debe existir una probabilidad muy baja de que el estudiante falle en el proceso.

Las metas deben ser alcanzables.

Debe existir una igualdad de condiciones aplicables a todos los alumnos.

Las amenazas más importantes que se encuentran en este proceso pueden ser:

La gestión del tiempo, el estudiante debe tener el tiempo adecuado para completar cada etapa del proceso de aprendizaje ludificado.

Instrucciones poco claras e imprecisas.

Debe existir una relación directa entre el éxito alcanzado por el estudiante y sus recompensas.

No necesariamente debe ser dependiente de un complejo y sofisticado sistema informático.

CONCLUSION

En mi opinión, el concepto de la ludificación aplicada a un proceso enseñanza - aprendizaje es factible y viable y no requiere inicialmente de la asignación de recursos intensivos en nuestra universidad, se deberá avanzar en la investigación de la aplicación de este concepto a nuestro entorno, primero de una manera "artesanal" es decir sin la aplicación de tecnologías muy sofisticadas y progresivamente y a medida de que se cree un modelo apropiado para nuestro entorno universitario, ir aplicando tecnologías de información al mismo.

En lo particular, seguiré con mi proceso de autoformación basado en estas plataformas virtuales que permiten el acceso a tecnología a muy novedosa y a tratar de aplicar en lo que queda de esta gestión el concepto de ludificación o como mas me gusta llamarlo Gamification, a las asignaturas que están a mi cargo.

BIBLIOGRAFIA:

- For the Win How Game Thinking can Revolutionize our Business. - Kevin Werbach y Dan Hunter - Wharton Digital Press - 2012 - Ebook ISBN: 978-1-61363-022-8 Paperback ISBN: 978-1-61363-023-5

- A practitioners Guide to Gamification of Education - Wendy Hsin-Yuan Huang y Dilip Soman. - Rotman School of Management University of Toronto - 2013 ISBN - n/d.

- Reality is Broken Why Games Make us Better and How They Can Change the World - Jane McGonigal - The Penguin Press - 2011 - ISBN 1-101-46715-0

OTROS

(1) http://www.ted.com/playlists/274/talks_on_how_games_can_improve

(2) Es profesor asociado en Wharton Business School de la Universidad de Penn.

(3) Es una apreciación del autor de este ensayo.