

Recurso tecnológico

Por Carolina Bassignana
carobassig78@gmail.com


Gamification es un término relativamente nuevo que se define como “la aplicación de metáforas de juego a tareas de la vida real para influenciar en el comportamiento, mejorar la motivación y aumentar el compromiso” (Marczewsky, 2013, p.4). Es una herramienta ampliamente usada en varios ámbitos y, claro, el educativo también es uno de ellos. Se aprovecha así el interés de los niños y jóvenes por participar en juegos o videojuegos para introducir temas de clase y lograr un mayor involucramiento y motivación. El objetivo de *gamification* es añadir elementos de juego como el cuento, el desafío, la retroalimentación, los premios, entre otros, para presentar los contenidos de una lección y así crear una oportunidad de aprendizaje que dé como resultado una experiencia en la que los alumnos participan activamente y están enganchados (Kapp, 2012).



Un juego que usa las ideas y principios de *gamification* es Class Craft. Es un juego en línea de acceso gratuito que se puede jugar en inglés o francés, en el que los alumnos y los profesores se ven envueltos en diferentes roles desarrollados en torno a un currículo existente.

Para ingresar se debe acceder a www.classcraft.com y hacer clic en *sign up* si es la primera vez que se ingresa o en *log in* si ya es miembro. Para crear una clase, uno debe ingresar sus datos y aquellos de la institución en la que enseña.

Una vez dentro, se le pedirá registrar los datos de sus alumnos, para lo cual se pueden usar platillas prediseñadas por Class-Craft, llenarlas y copiar los datos a la plataforma.

Paso seguido se conformarán los grupos o equipos de trabajo para lo que se debe acceder a la pestaña que tiene el símbolo de una rueda  e ingresar los datos de nombres de cada grupo y sus integrantes.

Luego de completar este procedimiento se puede regresar al *dashboard* donde se tendrá una vista completa de los participantes, y además se podrán administrar sus puntos.

Para participar en el juego se deben hacer equipos de cinco o seis alumnos, los cuales idealmente deben ser conformados por el profesor con el objetivo de balancear las destrezas y habilidades de los alumnos, así como promover la interacción social y el trabajo en equipo. Esto último toma un sentido más real en *Class Craft*, ya que antes de iniciar el juego todos los integrantes del grupo deben establecer metas y estrategias claras, y durante el juego, cada uno cumplirá un rol diferente que ayude a cumplir lo planteado. Para ello, los alumnos escogerán entre tres posibles personajes: *healers* (curadores), *warriors* (guerreros) o *mages* (magos). Cada personaje tiene

poderes especiales que le permitirán ayudar a otros miembros de su equipo u obtener “favores”, como poder escuchar música o comer en clase, e incluso demorarse algunos minutos adicionales en una prueba. Asimismo, los jugadores ganan “puntos de experiencia” (XP) cuando logran determinadas tareas como encontrar errores en la clase, responder correctamente a una pregunta, tener una participación positiva y útil en la clase, etc.



Sin embargo, no todo es fácil en *Class Craft*. Al iniciar el juego, dependiendo del personaje seleccionado, cada uno tiene asignada cierta cantidad de “puntos de vida” (HP) y “puntos de acción” (AP) que deberán utilizar sabiamente a lo largo del juego. Por ejemplo, ciertas acciones como llegar tarde a clase, entregar deberes incompletos, o tener un comportamiento negativo y falta de motivación tiene penalidades que van desde -10 HP hasta -30 HP.

¿Y cuál es el rol de profesor? Él es el *gamemaster*, quien dirige y supervisa el juego. Además, es el encargado de ingresar en la plataforma las acciones que los alumnos deseen hacer en el juego. Esto puede sonar un poco largo y tedioso, pero en realidad no toma más de cinco minutos en una hora de clase y ofrece el beneficio adicional de hacer la clase más estructurada y fácilmente manejable; pero sobre todo, motivar la participación de los alumnos y mantenerlos enfocados en el tema.

El uso de la plataforma en la que está diseñado el juego es bastante intuitivo y amigable, por lo que tanto alumnos como profesores verán en este juego una herramienta útil para su clase.

Referencias:

- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instrucción*. San Francisco: Pfeiffer.
- Marczewski, A. (2013). *Gamification. A simple introduction*. Extraído el 13 de junio de 2014 de: http://books.google.com.ec/books?id=IOu9kPjIhdYC&printsec=frontcover&dq=gamification&hl=en&sa=X&ei=gPyaU_M6zsATg5oGIDQ&redir_esc=y#v=onepage&q=gamification&f=false