

E-LEARNING, GAMIFICACIÓN Y SERIOUS GAMES

Carlos Adrián Palacios Valencia

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

IX Semestre

Capalacios71@gmail.com

La educación tradicional se realiza en aulas de clases donde el docente presenta el material de aprendizaje a un grupo de estudiantes. Esta manera de educar depende principalmente del maestro y los estudiantes participan pasivamente en el proceso de aprendizaje. Con independencia de las ventajas que ofrece la educación tradicional, como el contacto directo entre un maestro y los estudiantes y la retroalimentación inmediata, la educación tradicional en las aulas de clase tiene muchas desventajas. Una de ellas, por ejemplo, es la pérdida del material de estudio y de la explicación de la clase cuando el estudiante no asiste. Estas desventajas conducen a la búsqueda de métodos educativos nuevos y más efectivos, como E-Learning, Gamificación y Serious Games, que se enfocan en el aprendizaje a través de los videojuegos.

Sin embargo, hay un problema con el uso de juegos en ámbitos educativos; los términos aún son confusos por falta de información, por ello, en este artículo hablaré de tres conceptos que son básicos y, al mismo tiempo los más usados. Primero está E-learning, el cual toma algo que quieren aprender y lo digitaliza y tiene una mínima interactividad, esto

sería como el paso uno. Un poco más allá, está la Gamificación que es aplicar técnicas de juegos a entornos reales, y luego están los Serious Games, son juegos enteros con principio y fin directamente desarrollados y pensados para el aprendizaje.

Con lo anterior, me introduzco en un análisis que realizan Juan Vargas, Lilia García, Marcela Genero y Mario Piattini, quienes definen la Gamificación como:

[...]un anglicismo ampliamente utilizado que proviene de la palabra gamification, y define el uso de elementos de diseño de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos ajenos a los juegos. La gamificación es considerada una de las tecnologías emergentes más importantes y se estima que será ampliamente adoptada en la educación en un plazo de 2 a 3 años. (2015, p. 105)

Lo anterior habla de jugar para aprender, de jugar para motivar; antes me repetía: *'a mí me gusta estudiar'* pero cuando empecé a analizar la gamificación como entorno de aprendizaje entendí que no se trataba de estudiar sino de aprender y a todos nos gusta aprender. Lo que, al parecer, no nos gusta es el esfuerzo sin motivación que conlleva el aprender en el ámbito escolar; así, cuando pensamos en estudiar, también pensamos en miles de letras, palabras, lecciones, libros, hojas que debemos leer, pero cuando jugamos, nos introducimos dentro en un mundo que atrapa, que motiva, alejándonos del aburrimiento, de la monotonía, de la rutina escolar tradicional.

El aprendizaje a través de los juegos es muy favorable para el aprendizaje dentro de las aulas de clase y los estudiantes se sienten más motivados, como lo afirman en el artículo *Panorámica: serious games, gamification y mucho más*, Francisco J. Gallego, Carlos J. Villagrà, Rosana Satorre, Patricia Compañ, Rafael Molina, Faraón Llorens:

Son numerosos los estudios que indican que los juegos favorecen el aprendizaje, ya que cuando en este proceso interviene la diversión se aumenta la motivación y se reduce el estrés. Es evidente que cuando se disfruta aprendiendo, se aprende mejor. Además, en los juegos el miedo a cometer errores se reduce y por tanto, el proceso de aprendizaje se ve favorecido. (2014, p.14)

Comparando los tres conceptos básicos del aprendizaje basado en juegos, se podría sintetizar el E-learning como el ejercicio menos complejo, pues se trata de seguir instrucciones sencillas mientras se juega, suele ser algo muy simple como arrastrar objetos de un lado a otro, completar, comparar y otras cosas similares.

La Gamificación es un poco más compleja. Por ejemplo, la red social LinkedIn para lograr que sus usuarios llenaran su perfil completamente, introdujo una barra de progreso, puso categorías y a medida que llenaban más sus perfiles les daban banner, marcos y si al llenar su perfil completo les otorgaban estrellas. Esos son elementos extraídos de los video juegos e incorporados en plataformas de aprendizaje, que ahora se han normalizado.

Ahora, ¿qué son los Serious Games? En el informe que hacen Tarja Susi, Mikael Johannesson y Per Backlund lo expresan como:

The term itself is nowadays established, but there is no current singleton definition of the concept. Serious games usually refer to games used for training, advertising, simulation, or education that are designed to run on personal computers or video game consoles. According to Corti (2006, p.1) game-based learning/serious games “is all about leveraging the power of computer games to captivate and engage end-users for a specific purpose, such as to develop new knowledge and skills”. (2007, p.3)

Con lo anterior Serious Games se puede entender como la manifestación más compleja, está integrado de tal modo el juego con lo que se está aprendiendo que pasa desapercibido, el jugador-aprendiz se reta personalmente y sabe que está aprendiendo mientras transcurre el juego, pero fuera de los marcos rutinarios y, poco desafiantes, de un modelo educativo tradicional.

Una de las cosas que oigo mucho cuando se habla de gamificación es: *‘pero eso no vale para nada, eso no funciona, ya se ha demostrado, se ha hecho mucho y no funciona’*, pero ¿por qué?, porque la gamificación presenta una especie de limitante: los PBLs (Points, Badges and Leaderboards).

Las personas que no comprenden de fondo el aprendizaje bajo el entorno de un juego, se suelen quedar con brindar estímulos a través de los PBLs; así que dar unos Badges a los participantes y luego una

clasificación se convierte en el anclaje permanente hacia el juego. Esto, a corto plazo incluso a medio plazo puede resultar, por ejemplo: En TripAdvisor si los usuarios hacen comentarios les van agregando puntos, les van dando insignias y engancha, pero luego, el usuario se cansa y, a largo plazo, no funciona.

¿Por qué no funciona? ¿Que se está olvidando?: la MOTIVACIÓN. ¿Creen que la gente juega porque hay puntos, porque hay medallas y por qué hay ranking? No, juega porque es divertido, porque es entretenido, porque los motiva a seguir, los puntos son como un adorno, entonces vale la pena repensar este limitante de la gamificación y quedarse con lo importante, que es hacer que el jugador-aprendiz se divierta, esto es lo realmente difícil.

Otra cosa que se escucha a menudo en los entornos escolares tradicionales es el prejuicio: *‘eso está muy bien un rato, pero luego esto no sirve para nada, luego no aprendes’*. Un ejemplo gráfico de esto es cuando los niños están aprendiendo a orinar, se le enseña a la mayoría con orinales de figuras, formas o personajes divertidos, ¿Es que cuando enseñas a un niño a ir al orinal significa que va a ir al orinal a los 15 años?, pues no, es darle un incentivo inicial para que le llame la atención y luego el niño ya va a evolucionar. No, no nos convierte en tontos, no se nos va a olvidar, todo lo contrario.

En conclusión, quienes han iniciado con la gamificación en el ámbito escolar y se dejan limitar por los PBLs no comprenden el sentido profundo del videojuego, así mismo quienes están haciendo videojuegos

se limitan a crear una realidad ficticia que desconoce el mundo externo y sólo busca el entretenimiento. Así que se debería fusionar estos dos entornos para cerrar esa brecha, el día que logre cerrarse se empezará a evidenciar un cambio en la educación basada en los videojuegos. El mercado de los juegos ha crecido exponencialmente en los últimos años y va en aumento, el último juego de Assasins Crid, es una de las franquicias más grandes de videojuegos, en su penúltimo juego, donde a petición de los jugadores se ha incluido un modo completo donde tienes tours guiados, son 45 tours guiados donde te enseñan desde cómo embalsaman a un faraón, hasta te llevan por Egipto y van mostrando las pirámides por dentro, por fuera, como vivían en esa época y muchas cosas más que enseñan sobre esa cultura, o sea que los Serious Games se están infiltrando en el mundo de los juegos de entretenimiento. En algún momento vamos a ver que el E-learning se convierta en Gamificación, ésta en Serious Games y estos en juegos de entretenimiento, para, finalmente, concluir en un juego integral del que se auto aprende jugando.

Referencias bibliográficas

Gallego Durán, F. J., Villagrà Arnedo, C. J., Satorre Cuerda, R., Compañ, P., Molina-Carmona, R., & Llorens Largo, F. (2014). Panorámica: serious games, gamification y mucho más. Recuperado de <https://www.rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/37972/1/148-1324-1-PB.pdf>

Susi, T., Johannesson, M., & Backlund, P. (2007). Serious games: An overview. p.3. Recuperado de <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:2416/FULLTEXT01.pdf>

Vargas Enríquez, Juan. A.A. Análisis de uso de la gamificación en la enseñanza de la informática. A: JENUI 2015. "Actas de las XXI Jornadas de la Enseñanza Universitaria de la Informática". Universitat Oberta La Salle ed. Andorra la Vella: Universitat Oberta La Salle, 2015, p. 105-112. Recuperado de <http://hdl.handle.net/2117/76784>