

Jugar para aprender

Por Rubén Vázquez

¿Por qué jugamos? ¿Qué sentimos al vivir esta experiencia? ¿Qué es lo que la hace divertida y satisfactoria? ¿Cómo podemos implementar esta metodología en la enseñanza de diseño?

Al jugar, nuestro cerebro libera sustancias como la dopamina, que nos produce una sensación de placer. Es por eso que relacionamos al juego con la generación de satisfacción y diversión. Por lo general nos cansamos de estudiar, de leer o de hacer una tarea, pero no de jugar. ¿Qué pasaría si aprovecháramos la química cerebral del juego en las tareas que nos cansan o que no nos gustan? Eso es lo que busca la «Ludificación» (*Gamification*): generar una experiencia de aprendizaje basada en el juego.

Se pueden identificar algunos puntos importantes para *gamificar* una clase o un proceso de aprendizaje. El primero de ellos sería desarrollar un sentido de pertenencia e identificación, que el estudiante se identifique y se apropie del juego, que se sienta parte de él. Una de las formas de hacer esto posible sería con un «avatar», un doble virtual del alumno por medio del cual este se identifica como jugador. Puede nombrarlo con un seudónimo, puede atribuirle habilidades especiales; se podría decir que es una forma en la que el usuario expresa quién es o quién quiere ser. Algunos ejemplos pueden ser: tomar una ficha de determinado color en un juego de mesa, elegir una figura en el *Monopoly* o elegir un personaje en un videojuego.

En segundo lugar se tiene un escenario (un tablero, un entorno, un mundo o ambiente en el cual se desarrollará el juego), el cual está compuesto por niveles que van incrementando su dificultad, poniendo a prueba las habilidades y conocimientos del jugador, que se incrementan a medida que este avanza. No se tiene que contar con medios electrónicos para generar este contexto. Si alguna vez se ha jugado «Serpientes y escaleras» o «El juego de la oca», pueden extrapolarse sus reglas y su metodología, para usarse con temas pertinentes a los temas que se traten en el aula.

Por último se tiene el factor social, que contempla la competencia y la recompensa. El objetivo del juego no siempre es ganar, sobresalir y demostrar la supremacía y «expertise» en una área determinada por sobre la de los demás contrincantes, lo esencial es divertirse. El reconocimiento de estos logros funge como un factor de incentivo importante, ya que genera una posición aspiracional para los demás jugadores, fomentando así la sana competencia, la comprensión de conceptos, el desarrollo de habilidades y la búsqueda de generar siempre los mejores resultados. Estos incentivos pueden ser desde medallas virtuales (*badges*), puntos, vidas trofeos, etc., que dependiendo el nivel que se vaya alcanzando, le darán al jugador un reconocimiento a sus logros.

Algunas empresas como Foursquare, Nike, Cisco y Spotify (por mencionar algunas), ya emplean la *gamificación* para obtener mejores resultados en sus procesos. Asimismo, aplicaciones como Classcraft, GamifyMe, Habit RPG y EpicWin, son algunas de las que podemos utilizar si queremos incursionar en esta nueva y revolucionaria metodología. Incluso una herramienta elemental como la planilla de cálculo para generar tablas de puntuación, puede ser un primer paso para aplicar la *gamification* a nuestras clases. Es una excelente práctica para llevar una bitácora organizada, transparente y dinámica, tanto para el profesor como para el alumno. Después de todo, el aprendizaje es en ambos sentidos, y la diversión no es la excepción, ya que la *gamification* genera beneficios para todos. Así que, si eres profesor de diseño, piensa fuera de la caja, invierte el aula y no dejes morir a tu niño interior.

Publicado el 25/10/2016



ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/jugar-para-aprender>

