

# Gamificando en Educación Superior

Pere Cornellà Canals

Dos experiencias de gamificación en Educación Superior que han provocado un aumento de motivación de los estudiantes... y también del profesor.

## LOS PRECEDENTES

**M**e resulta imposible precisar con exactitud cuándo y dónde vi por primera vez escrita la palabra *gamification*. Recuerdo, eso sí, que se trataba de un artículo que leí en Internet a principios del año 2012. Escrito en lengua inglesa. El artículo se refería a este concepto usando la clásica definición: *“la gamificación es el uso de mecánicas y dinámicas propias de los juegos en actividades que no están relacionadas directamente con los juegos”*. Definía a la gamificación, básicamente, desde una óptica empresarial, centrándose mucho en hablar de la motivación de los trabajadores y de la fidelización de los clientes. El objetivo básico que perseguía la utilización de la gamificación era, sobre todo, el aumento de beneficios de la empresa. Pero el artículo apuntaba que esa técnica también era aplicable a otros campos. Entre ellos, el educativo. No daba más pistas al respecto.

Allí empezó mi relación con la gamificación. O ludificación, o juegoización, o jugueterización. Qué más da. Lo importante es lo que se esconde detrás del concepto.

Siempre me ha gustado investigar sobre cómo el profesorado puede mejorar la experiencia de aprendizaje de sus alumnos. Amante como soy de la tecnología educativa, he dedicado mucho tiempo en experimentar cómo el uso de estas herramientas puede favorecer el aprendizaje. Hace unos años, me centraba mucho (demasiado, quizás) en el simple uso de la herramienta. Ahora estoy convencido que el único camino para conseguir ese cambio es a través de la revolución de las metodologías de enseñanza y aprendizaje.

No es difícil, pues, imaginar por qué empecé a buscar más información sobre la aplicación de la gamificación en educación. Encontré experiencias de su uso en

Educación Primaria y en Educación Secundaria obligatoria. Poca cosa, casi nada, en Educación Superior.

En mi cabeza empezaba a rondar la idea de lanzarme a experimentar la gamificación en mis propias clases de la Universidad...

## LOS INGREDIENTES DE UNA MEZCLA QUE SIRVIÓ DE DETONANTE

Pensé que para llevar a cabo una experiencia de gamificación, debía reunir unos cuantos ingredientes imprescindibles. Ya contaba con alguno de ellos. Pero había unos cuantos que debía adquirir o mejorar.

Entre los ingredientes que ya tenía, se hallaba mi interés por el juego en general. Desde chico he estado relacionado con el mundo del escultismo. Uno de los ejes principales de su metodología pedagógica es, precisamente, el uso del juego como vehículo para despertar en los niños y niñas y en los jóvenes aspectos como el trabajo en equipo, la colaboración, la resolución de conflictos, la toma de decisiones... En mis años como monitor en el escultismo utilicé una infinidad de veces el recurso del juego para favorecer a los miembros del grupo la adquisición de valores como los que he comentado. Y su uso iba desde organizar un juego en que participábamos durante un espacio de tiempo reducido de una tarde de sábado, hasta el diseño de una ambientación para unos campamentos de verano de diez o doce días. En este mismo sentido, en mi etapa como maestro de escuela de Educación Primaria (y, aunque un poco menos, en Educación Secundaria) también utilicé el juego para motivar a mis alumnos o para introducir algún contenido que debíamos trabajar en clase. A veces se trataba de llevar un juego a clase y jugar todos juntos para sensibilizar a mis alumnos, por ejemplo, sobre los beneficios del reciclaje.

Otro de los ingredientes con el que ya contaba es mi relación con los videojuegos. Primero como simple jugador (diversas plataformas de videojuegos, diversos géneros... Me considero un videojugador). Más tarde, estudiando cómo los videojuegos pueden ayudar a desarrollar determinadas habilidades en los jugadores para mejorar la experiencia de aprendizaje. Aunque tradicionalmente la sociedad no ha tenido en muy buena consideración los videojuegos, argumentando que provocan adicción, violencia y falta de sociabilidad, algunos estudios han demostrado que el uso de los videojuegos puede ser beneficioso para sus usuarios. Por ejemplo, James Paul Gee, un investigador que ha realizado estudios en psicolingüística, educación bilingüe y alfabetización, expone hasta 36 principios por los cuales los videojuegos favorecen el proceso de aprendizaje (Gee, 2004). O Marc Prensky, especialista en educación y aprendizaje, que plantea, en uno de sus libros, una guía positiva para padres y madres referente a los videojuegos que utilizan sus hijos e hijas (Prensky, 2006). Así pues, investigué un poco la relación entre los videojuegos y los aprendizajes que los jóvenes podían extraer de ellos. En el año 2006 obtuve el Diploma de Estudios Avanzados con el trabajo "Jóvenes y videojuegos".

Ya tenía, pues, algunos de los ingredientes que me parecían aptos para poder iniciarme en la gamificación. Pero aún me faltaban algunos.

A medida que iba leyendo más cosas sobre gamificación y docencia, iba descubriendo que, en realidad, gamificar no era otra cosa que diseñar experiencias de aprendizaje basadas en el juego, para que los usuarios se conviertan en jugadores y las puedan vivir de la forma más inmersiva y gratificante posible, sin importar si estamos hablando de trabajadores de una empresa, de clientes de un producto determinado o de alumnos de cualquier nivel educativo. En otras palabras, que para elaborar una buena propuesta de gamificación para ser utilizada en las aulas, debemos pensar como un diseñador de juegos. Y ahí tenía (y sigo teniendo) terreno por recorrer. En este sentido descubrí que no bastaba con mi experiencia con los videojuegos (tanto siendo videojugador, como investigando sobre los videojuegos). Me hacía falta adentrarme más en el campo de los juegos de mesa, de los juegos al aire libre, de los juegos cooperativos... En definitiva, de cualquier tipo de juego. Y así lo hice. Y sigo haciéndolo. No se trata de nada más que experimentar y descubrir nuevas dinámicas y mecánicas de juego; conocer utensilios, herramientas y recursos en los que se basan los juegos; observar qué actitudes despiertan en mí y en el resto de los jugadores; pensar cómo el juego puede adaptarse para fines educativos...

Otro ingrediente más: el descubrimiento del "Magic Circle" que Johan Huizinga describe en su libro *Homo Ludens* (Huizinga, 1955). Se trata de un límite imaginario que separa el mundo del juego del mundo real. Un espacio donde se entra de forma voluntaria, se aceptan unas normas nuevas, donde hay que tomar decisiones significativas y donde se colabora con otras personas. Pensé que estos conceptos podían ser interesantes para mejorar la mezcla. El tiempo me dio la razón.

Y seguí añadiendo algún ingrediente más. Esta vez, siguiendo algunos MOOC (del inglés, *Massive Open Online Courses*), esos cursos masivos abiertos y en línea que permiten ampliar conocimientos sobre un determinado concepto, impartidos por expertos de todo el mundo y con la posibilidad de gestionar tú mismo el tiempo y los horarios de dedicación:

- "Diseño, Organización y Evaluación de videojuegos y gamificación", de la Universidad Europea de Madrid. En la plataforma MiriadaX.
- "Video Games and Learning", de la University of Wisconsin-Madison. En la plataforma Coursera,
- "Gamification", de The Wharton School, University of Pennsylvania. En la plataforma Coursera.
- "Gamification Design Online Course". Diversos autores. En la plataforma Iversity.

Y todavía más: asistí al Gamification Spain Meetup que tuvo lugar en Barcelona en 2013. En este evento tuve la oportunidad de conocer de primera mano algunas experiencias interesantes de gamificación y poder intercambiar opiniones con otros participantes al encuentro.

Pero, sin duda alguna, lo que me acabó de impulsar a diseñar mi propia experiencia de gamificación en docencia fue la lectura del libro de Lee Sheldon que lleva por título *The multiplayer classroom: designing a coursework like a game* (Sheldon, 2012). En él, el autor explica sus experiencias de gamificación en la Etapa Secundaria. Descubrí, por ejemplo, que las notas se podían convertir en puntos de experiencia o que, a medida que los estudiantes avanzaban en sus estudios, podían subir de nivel.

Llegó el momento en que me di cuenta que ya había reunido una buena cantidad de ingredientes que me permitían atreverme a cocinar mi primera experiencia de gamificación. Y así fue. El verano de 2013 fue excitante e intenso: empecé a diseñar mi primera experiencia de gamificación.

Tenía un serio dilema: durante el curso 2013/14 iba a impartir dos asignaturas en el Grado en Maestro de Educación Infantil y Primaria. Ambas eran asignaturas optativas de la mención en TIC, es decir, iba a tener alumnos y alumnas que estaban interesados en el uso de la tecnología educativa. Una de las asignaturas llevaba el título de "Diseño, creación y evaluación de materiales interactivos" y estaba dirigida a alumno de 3º curso. La otra, "Videojuegos y educación" la cursaban los alumnos de 4º curso. Ya había impartido ambas asignaturas en cursos anteriores, por lo que el trabajo de selección y distribución de contenidos ya lo tenía bastante resuelto. Me pareció que sería una buena idea gamificar esa segunda asignatura. Y me lancé de cabeza a ello. Dedicé mucho tiempo del verano de 2013 a rediseñar esa asignatura desde una óptica de gamificación. El resultado es el que cuento en el siguiente apartado. La asignatura "Videojuegos y educación" que impartía en la FEP (Facultad de Educación y Psicología) de la UdG (Universitat de Girona) iba a dar un vuelco interesante.



## LA PRIMERA EXPERIENCIA: CONSPIRACIÓN INTERGALÁCTICA

### El primer día de clase

Recuerdo con especial cariño el primer día de clase. En mi interior se mezclaba la ilusión de poner en práctica un proyecto en el que había trabajado durante mucho tiempo, con la incertidumbre sobre cómo mis alumnos iban a reaccionar ante la propuesta que les iba a plantear.

Unos días antes del inicio del curso, había introducido algunos contenidos en el entorno de enseñanza y aprendizaje Moodle de la asignatura. Contenidos que hacían pensar que la asignatura se iba a desarrollar como otra cualquiera. Pero el primer día de clase, todo cambió.

Al cabo de un cuarto de hora de haber iniciado la primera clase, el contenido del curso en Moodle cambió repentinamente (Moodle permite hacer cosas como esas): había desaparecido todo el contenido que los alumnos habían podido ver durante los días previos al inicio del curso y, en su lugar, había sólo un enlace a un vídeo. Mostré mi sorpresa (debía seguir el juego) y me dispuse a reproducir el vídeo.

### Una narrativa para soportar el juego

En el vídeo aparecía yo mismo explicando que nada era lo que parecía: el profesor que estaba en su clase no era un profesor y ellos mismos, los estudiantes, tampoco eran estudiantes. Ni tan sólo la universidad en la que se encontraban era lo que parecía. Mientras, el yo real mostraba desconcierto ante lo que se contaba en el vídeo: existía una organización galáctica llamada Unión digital Globalizadora (UdG, como el nombre de la universidad) que estaba conquistando todos los planetas del Universo. El procedimiento seguido era siempre el mismo; abducían una persona videojugadora a través de la consola de juego, estudiaban a esa persona detalladamente y, una vez desvelados todos los detalles, lanzaban un ataque sobre el planeta para poder ser conquistado. Afortunadamente, existían las Fuerzas Especiales de Protección (FEP, como el nombre de la facultad) que intentaban combatir los ataques de la UdG. Hacía pocos días que la FEP había detectado que la UdG había secuestrado una videojugadora de la Tierra. El ataque era, pues, inminente. Y sólo se podía hacer frente a él con un grupo de personas expertas en videojuegos. Cada uno de los planetas del universo que aún no habían sido conquistados por la UdG había enviado a la Tierra a su mejor científico, experto en videojuegos, para intentar lanzar un ataque definitivo contra la UdG. Pero en el transcurso del largo viaje esos científicos habían perdido la memoria. Esos científicos no eran otros que el grupo de estudiantes que estaba

cursando esa asignatura. Su principal misión era la de recuperar todos los fragmentos de memoria que les devolvieran su conocimiento sobre los videojuegos. Solamente de esta forma los científicos podrían combatir la UdG, salvando a la videojugadora y, por lo tanto, salvando al mundo y al Universo. Cada uno de los fragmentos de memoria que debían recuperar se correspondía a una parte del contenido del curso: conocer la historia de los videojuegos, las plataformas, los géneros, la nomenclatura básica, los tipos de jugadores, la creación de videojuegos... Y para recuperar esos fragmentos debían superar unos retos que se les planteaban. Cada reto superado suponía un aumento de experiencia y el desbloqueo del reto siguiente.

Terminó el vídeo. Caras de sorpresa entre los estudiantes. Yo, en el centro del aula, preguntándome si mis alumnos iban a aceptar la propuesta de asumir el rol que les acababa de plantear. Solamente unos segundos y mis dudas desaparecieron: los estudiantes mostraban interés en participar en lo que les estaba proponiendo. Emití un suspiro de alivio, de emoción, de motivación. Mi clase ya no era una clase. Se había convertido en una aventura, en un juego donde todos habíamos aceptado participar.

### Elementos, mecánicas y dinámicas de juego

El juego estaba iniciado. La narrativa era muy clara. Pero debía poner en juego una serie de elementos que facilitaran el desarrollo de la experiencia de aprendizaje de mis alumnos y que me ayudaran a mantener un elevado grado de motivación. Algunos de los recursos que utilicé fueron:

- Cambio en la nomenclatura de ciertos elementos:
  - Científicos, en lugar de alumnos.
  - Clanes, en lugar de grupos de trabajo; cada clan debía escoger un nombre y diseñar un emblema.
  - Nivel de juego, en lugar de contenido de la asignatura.
  - Retos, en lugar de tareas.
  - Puntos de experiencia (XP), en lugar de notas.
- Todos los alumnos iniciaron el curso con cero XP, lo que implicaba un cero en la nota de la asignatura (al principio causó sorpresa e incertidumbre); cada reto superado les daba XP y, por lo tanto, su nota final se iba incrementando.
- Al inicio del juego, cada alumno sólo podía acceder a un primer nivel de juego; cuando superaba el reto relacionado con ese nivel se desbloqueaba el siguiente nivel.
- Algunos de los retos estaban planteados para ser superados de forma individual; otros, para ser resueltos dentro de los clanes; y algún otro que sólo podía ser resuelto a través de la colaboración entre clanes.
- Existía un reto final, una vez recuperados todos los fragmentos de memoria, que consistía en solucionar unos enigmas y videojuegos enlazados; su superación suponía salvar la videojugadora y, por lo tanto, salvar el mundo; en un vídeo final, la videojugadora agradecía a los científicos su inestimable colaboración.



- Existían unos puntos de salud (HP). Cada jugador partía con una cantidad de 10 HP. Cuando había alguna conducta inadecuada (básicamente faltar a clase), se restaban HP. La pérdida total de HP de forma injustificada suponía la pérdida de vida en el juego y la no superación de la asignatura en la realidad,

- Era muy importante la rapidez en que los alumnos recibían mi *feedback*. En un juego o en un videojuego, la respuesta a una acción del jugador es inmediata. No podía permitir que mis alumnos obtuvieran la respuesta de afrontar un reto con demora. Confieso que debo mejorar en este aspecto...

### Una plataforma para comunicarnos: Moodle

Necesité, además, un entorno donde soportar toda la experiencia. La Universitat de Girona utiliza, desde hace ya unos cuantos años, la plataforma de enseñanza y aprendizaje Moodle como espacio de comunicación entre el profesorado y el alumnado.

Intenté sacar el máximo de provecho al uso de esa plataforma y ponerla al servicio de mis objetivos. En concreto, utilicé los siguientes recursos:

- Utilizando los recursos Finalización de la actividad y Restricción de acceso, controlé el desbloqueo de los nuevos niveles (secciones de Moodle) solamente cuando un alumno superaba un reto (recibía una nota positiva en una de sus tareas).

- Usé el módulo Progress Bar para mostrar a cada alumno su barra personal de progreso, que permitía a cada estudiante controlar mediante un código de colores cuáles eran los retos que había realizado, cuáles había superado y cuáles no, y cuantos le faltaban para llegar al gran reto final.

- Utilicé la actividad de tipo taller de Moodle, que me permitió crear tareas que debían ser evaluadas entre los propios estudiantes.

### El Universo Alternativo: OpenSim

Con todos los elementos descritos hasta ahora ya podía avanzar por el curso desde la óptica de la gamificación. Pero todavía introduce un elemento más para potenciar la motivación de mis alumnos.

Como ya he explicado, cada alumno era un científico proveniente de un planeta del universo distinto. En la Tierra se habían envuelto de una piel humana para no ser descubiertos por los miembros de la UdG. Pero en realidad, todos tenían una fisonomía distinta. Necesitaba crear un espacio donde pudieran expresarse libremente, tal y como eran en sus planetas de origen.

Y así fue como di con *OpenSim* (<http://opensimulator.org>) una versión de código abierto del popular *SecondLife*. Pude configurarlo con éxito en un servidor de la facultad. Creé, de este modo, un espacio virtual que llamamos Universo Alternativo. Cada estudiante contó con un avatar virtual al que dio la forma que tenía su personaje en su planeta de origen. Este espacio tuvo dos funciones principales:



- Espacio de comunicación entre estudiantes: los estudiantes tenían libertad de entrar en el Universo Alternativo (UA) cuando ellos quisieran y desde el sitio que quisieran. Podían establecer chats entre ellos para comunicarse dentro de este UA.

- Algunas de las tareas que les planteaba debían realizarse dentro del UA; algunos ejemplos de lo que debían realizar fueron:

- Construir una casa donde pudiera habitar el clan.
- Crear un sistema solar sobre el tejado de su casa, respetando las proporciones de los planetas y dotándolos de sus texturas específicas.
- Crear una exposición de carteles sobre las distintas plataformas de videojuegos.
- Exponer el resultado de la creación realizada con una herramienta para elaborar *storytelling*.

Debido a la gran acogida de esta iniciativa, en cada sesión de clase dejé un espacio de tiempo para que mis alumnos viajaran a ese UA.

### La evaluación

En general, los resultados obtenidos por mis alumnos tras vivir esta experiencia gamificada de la asignatura es ligeramente superior a los resultados de los anteriores cursos. Pero aunque he repetido dos veces esta experiencia, no puedo asegurar que los resultados sean significativamente superiores a los de la asignatura sin gamificar. De todas formas, una primera valoración dice que la gamificación de mi asignatura no ha hecho bajar el rendimiento académico de los alumnos.

Pero existen un par de indicadores más que me sirven para valorar todo el proceso.

En primer lugar, escuchar lo que dicen los alumnos. Al final de las dos veces que gamifiqué esta asignatura pedí a los estudiantes que manifestaran sus sensaciones, que me contaran cómo habían vivido la experiencia. Los comentarios recogidos no pudieron ser mejores. Ninguno de mis alumnos de las dos ediciones valoró negativamente el uso de esa nueva metodología en mi asignatura. Al contrario, como futuros maestros, apreciaron el hecho de haber vivido un proceso docente de una forma distinta, innovadora y que podrían replicar cuando ellos ejercieran de maestros. Para dejar constancia de ello, transcribo algunos de los comentarios:

- *"Por lo que respeta a la ambientación de la asignatura, un 10"*.
- *"Excelente. Los alumnos entran a formar parte del juego, adoptan unos roles determinados, se posicionan... y todo ello mientras aprenden"*.
- *"Nunca me planteé que una asignatura se pudiera plantear así"*.
- *"Personalmente, ha sido excelente, porque este hecho siempre ha permitido al docente tener el control del módulo y del juego"*.
- *"En un primer momento pensé que el profesor se había vuelto loco, pero la gamificación dio un aire fresco a la asignatura"*.

En segundo lugar, escucharme a mí mismo. Si bien es cierto que mi principal objetivo fue en todo momento el de incrementar la motivación de mis alumnos para llevar a cabo sus aprendizajes, al final me di cuenta que mi nivel de motivación en el momento de llevar a cabo esta experiencia también había aumentado espectacularmente. Pude constatar que, a más motivación del docente, aumenta la conexión con los alumnos y el clima del aula mejora.

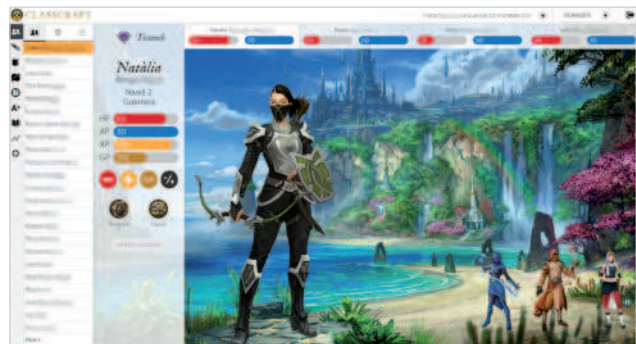
Creo firmemente, pues, que utilizar la gamificación como metodología mejora enormemente la experiencia de enseñanza y aprendizaje.

## LA SEGUNDA EXPERIENCIA: CLASSCRAFT

Había repetido ya la experiencia de gamificar "Videojuegos y educación". Había llegado el momento de plantearse gamificar "Diseño, creación y evaluación de materiales interactivos", una asignatura de 3r curso del Grado de Maestro de Educación.

Hacía un tiempo que había descubierto alguna plataforma para poder gamificar en educación. Entre ellas destacaban:

- **ClassDojo** ([www.classdojo.com](http://www.classdojo.com)): una herramienta para gestionar el aula de forma positiva, diseñada para mejorar el comportamiento de los alumnos en clase. Sobre todo destinada a alumnos de Educación Infantil y de Educación Primaria.



- **Classcraft** ([www.classcraft.com](http://www.classcraft.com)): una plataforma diseñada por un profesor de Física de Canadá, pensada para ser utilizada con alumnos a partir de Educación Secundaria. Plantea la educación como una aventura en la que los alumnos adquieren unos roles determinados.

Me planteé usar una de esas plataformas para poder descubrir nuevos recursos y aprender nuevas maneras de relacionarme con mis alumnos. Debido a las características de los alumnos que yo tenía, estaba claro que la herramienta que más me convenía era Classcraft. Había un pequeño inconveniente: yo ejerzo la docencia en lengua catalana y Classcraft no tenía una traducción a esa lengua. Me puse en contacto con el equipo de Shawn Young, el creador de Classcraft y no tuve ningún problema en que me permitieran trabajar en la traducción al catalán. Trabajé duro, pero conseguí tener una primera versión catalana de la plataforma justo antes de iniciar el curso. Gracias a participar en la traducción pude descubrir todas las dinámicas y mecánicas del juego. Por lo tanto, no me fue difícil ponerlo en marcha en mi aula.

En el momento de escribir este artículo me hallo en el tramo final del curso en el que estoy utilizando *Classcraft*. No puedo, pues, aportar conclusiones. Lo que sí puedo aportar es, por una parte, la explicación del funcionamiento básico de la plataforma y, por otra parte, algunas de las mecánicas y dinámicas que hacen de *Classcraft* un valor a tener en cuenta.

En relación al funcionamiento básico:

- Los alumnos adquieren un rol determinado en el juego, existiendo tres tipos de personajes:

- Magos.
- Guerreros.
- Curanderos.

- Cada jugador parte con un número determinado de puntos en función del tipo de personaje; cada jugador tiene los siguientes tipos de puntos:

- Puntos de experiencia, o XP, que se obtienen por superar retos y por buen comportamiento en el aula; cuando se acumula un cierto número de XP, el jugador sube de nivel y adquiere poderes diferentes según el tipo de jugador; los poderes pueden ser utilizados en beneficio propio o para ayudar a los compañeros de equipo.
- Puntos de salud, o HP; cada jugador parte con un número determinado de HP que puede ir perdiendo debido a malas conductas en el aula.
- Puntos de acción o AP, necesarios para utilizar los poderes.

- Los alumnos deben unirse en clanes; en cada clan debe haber representación de los tres tipos de personajes; la colaboración entre los miembros de un mismo clan es básica para el progreso del clan.

- Los alumnos pueden ganar monedas de oro o GP en función de sus acciones; con las GP pueden adquirir mascotas y entrenarlas para obtener XP y más GP.

- Los alumnos pueden acceder a sus puntuaciones y a las de sus compañeros a través de una aplicación que se encuentra disponible sobre web o para dispositivos iOS y Android.

- El profesor actúa como director del juego.

- En el propio entorno de juego se pueden crear fóruns de participación sobre temas concretos del contenido de la clase; el profesor puede premiar con XP o GP a los alumnos que intervienen de forma más interesante.

En relación a las mecánicas y dinámicas, quiero destacar algunos aspectos que me parecen interesantes y que incorporaré en mis nuevas experiencias:

- Durante la primera sesión de clase, el profesor expone a los alumnos el funcionamiento básico del juego; cada alumno es libre de elegir si participa o no en el juego; no participar no tiene ninguna consecuencia negativa; los alumnos que manifiestan la voluntad de participar en el juego deben firmar el Pacto del Héroe donde se comprometen a aceptar las reglas del juego.

- Cada sesión de clase comienza con un Evento al Azar con el que, de forma aleatoria, se establece una condición que se aplica de inmediato, por ejemplo, que todos los magos ganen 25 XP; este hecho aumenta la motivación de los alumnos en el inicio de cada sesión de clase.

- Cuando un jugador pierde todos los puntos de salud (HP) cae en la batalla provocando que todos sus compañeros de clan pierdan puntos de HP; sus compañeros pueden evitar que caiga en la batalla utilizando alguno de sus poderes, pero ello significa la pérdida de AP y de HP; este hecho genera dinámicas de colaboración dentro de los clanes realmente interesantes: generalmente un alumno pierde HP por mala actitud en clase (por ejemplo, por llegar tarde, por no asistir, por no entregar una tarea...); este alumno puede ser salvado por sus compañeros, pero a un coste elevado; si esta situación se repite varias veces, son los propios compañeros los que ejercen una presión positiva para que el primer alumno mejore su comportamiento.

La experiencia que he vivido hasta el momento es extremadamente positiva. La motivación de mis alumnos se ha incrementado notablemente y la colaboración entre los miembros de un mismo equipo ha mejorado. Todos los alumnos accedieron a firmar el Pacto del Héroe y aceptaron mi papel como director del juego. Entregan las tareas a tiempo porque son conscientes que si no lo hacen perjudican a sus compañeros de equipo. Han aprendido a diseñar estrategias que les permiten mejorar sus puntuaciones. Asisten contentos a clase.

Creo que se ha establecido un ciclo en el que aprenden para jugar y juegan para aprender. La clase se ha convertido en una aventura y eso ha hecho aumentar la motivación de los alumnos, pero también mi motivación, por lo que el clima que se respira en clase es óptimo para poder realizar experiencias de aprendizaje significativas.

## EL SIGUIENTE PASO

Tras mis primeras experiencias de gamificación en Educación Superior puedo afirmar que esta metodología de trabajo puede aportar matices muy interesantes al proceso de enseñanza y aprendizaje porque aumenta el compromiso de los alumnos-jugadores y mejora el clima del aula. Aunque al principio no estaba del todo seguro que la Educación Superior fuera un buen marco para gamificar, he podido comprobar que cualquier edad es buena para vivir experiencias de gamificación en la clase.

Pienso que he iniciado un camino hacia aquello que podemos llamar la rEDUvolución. Necesitamos revolucionar las aulas para poder formar de manera coherente a los ciudadanos del futuro.

Particularmente pienso que todavía me quedan muchas cosas por aprender en el campo de la gamificación. Debo, por ejemplo, de jugar más (espero que me entendáis), para conocer nuevas mecánicas y di-



námicas que pueda aplicar en mis nuevas experiencias. Necesito, también, diseñar en grupo una experiencia de gamificación; pienso que es imprescindible para abordar la propuesta desde ópticas distintas.

Ya os contaré...

## Pere Cornellà Canals



Maestro y Pedagogo. Trabaja en el Instituto de Ciencias de la Educación de la Universitat de Girona (UdG) como responsable del servicio de Producción de Materiales Multimedia para la Docencia (PMMD). Profesor asociado de la UdG, impartiendo asignaturas relacionadas con la tecnología educativa.

Twitter: @perecornella

LinkedIn: <https://es.linkedin.com/in/perecornella>

Web: <http://perecornella.cat>

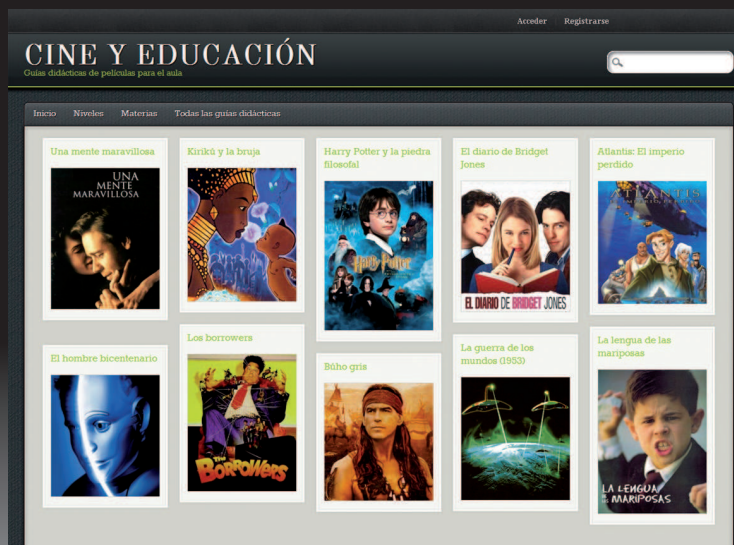
## Bibliografía

GEE, J.P. (2004). "Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo". Archidona (Málaga): Aljibe.

HUIZINGA, J. (2004). "Homo Ludens". Madrid: Alianza Editorial.

PRENSKY, M. (2006). "Don't bother me, Mom, I'm learning! : how computer and video games are preparing your kids for 21st century success and how you can help!". St. Paul (Minnesota): Paragon House.

SHELDON, L. (2011). "The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game". Boston (Massachusetts, USA): Editorial Cengage Learning.



**CINE Y EDUCACIÓN**  
**Guías didácticas de películas para el aula**

**[cineyeducacion.com](http://cineyeducacion.com)**