

# FUNDAMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

## EL JUEGO...

*“...una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente”. (Huizinga, “Homo Ludens”, 1968, p. 49)*

En su publicación *Homo Ludens* de 1964, el historiador y teórico de la cultura holandés Joan Huizinga, cuyas palabras recoge nuestro epígrafe, atribuye al juego un **papel importante en la formación de la cultura**. Para este autor, uno de los principales beneficios del juego es que ayuda a la formación y el fortalecimiento del espíritu de los jugadores, y potencian su creatividad al tiempo que pueden abrirse a nuevos mundos. A su juicio, ***sin cierto desarrollo de una actitud lúdica, ninguna cultura es posible***.

El estudio del juego como fenómeno cultural es el eje de la teoría de Huizinga, considera que el **juego es una función humana esencial**, tanto como la reflexión o el trabajo. Reconoce además que **el origen y la evolución de la cultura poseen un carácter lúdico**.

Ya a principios de siglo, Sigmund Freud (1900, 1908, 1920) reconoce en esta actividad un espacio en el que el individuo puede elaborar sus traumas, canalizar sus sentimientos reprimidos, prepararse para la vida real y construir su yo ideal.

Piaget (1961) por su parte, afirma que el juego es un precursor placentero y controlable de los procesos de asimilación donde el niño moldea el mundo conforme a sus deseos asimilando así lo real al yo.

Albert Bandura (1977), teórico del aprendizaje social de origen canadiense, establece que, mediante la observación e imitación de otros individuos o de los personajes simbólicos representados en el juego y los juguetes, el ser humano adquiere nuevos patrones de comportamiento y que el potencial educativo del juego se concreta en la interacción intencionadamente edificante con otros sujetos, lo cual demanda una actividad planeada y sistemática.

Desde el campo de la psicología del aprendizaje, Stuart Brown (2009) considera que gracias al juego se generan nuevas conexiones neuronales en el cerebro que permiten aumentar la calidad y la resistencia de nuestro sistema nervioso.

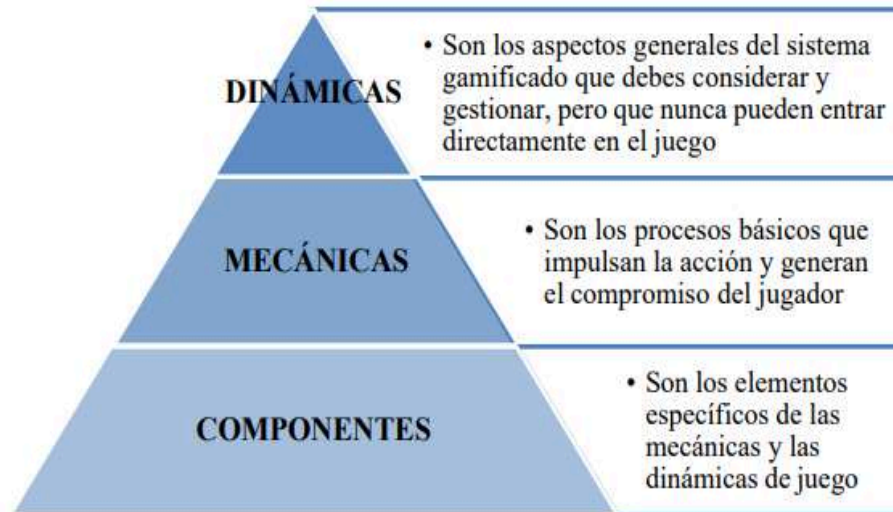
## GAMIFICACIÓN: EL JUEGO AL SERVICIO DE LA EDUCACIÓN

Inicialmente, conviene conceptualizar el término **gamificación**, así como contextualizarlo: así, de acuerdo con Werbach (2012), y en la misma línea que otros autores, como Attali y Arieli-Attali (2015) y González et al. (2016), **la gamificación hace referencia a la utilización de elementos de juegos y técnicas para diseñar juegos en contextos no lúdicos; por otro lado, en lo referente a su contextualización, puede ser aplicada en diferentes ámbitos, como el empresarial, educativo, cultural, deportivo, etc..** Múltiples autores coinciden en señalar a la gamificación como un factor fundamental para aumentar la motivación de los usuarios (Deterding, 2011, 2012). Así pues, si se quieren utilizar técnicas de gamificación, se necesita conocer las claves de la motivación de nuestros estudiantes para diseñar y proponer actividades que “enganchen” a los distintos tipos de jugadores como veremos más adelante.

**Las técnicas de gamificación están siendo incorporadas cada vez con mayor fuerza en las en las instituciones educativas, con el fin de potenciar la motivación y compromiso** de los estudiantes. En tal sentido, es fundamental comprender cuáles son los elementos de la gamificación para adaptarlos a las propuestas educativas:

- *Las dinámicas son la forma* en que se ponen en marcha las mecánicas. determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de nuestros aprendientes.
- *Las mecánicas* son los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento.
- *Los componentes* son los recursos con los que contamos y las herramientas que utilizamos para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación (avatares, insignias, puntos, rankings, niveles, equipos, entre otros).

*Clasificación de los elementos del juego según Werbach y Hunter (2012)*



*Nota.* Adaptado de For the win: How game thinking can revolutionize your business (p. 82), por K. Werbach y D. Hunter, 2012, Wharton Digital Press.

## ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN



## DESGLOSE DE LOS 18 ELEMENTOS:

**INSIGNIAS:** Son los elementos que distinguen los avances en los desafíos. Desempeñan un papel fundamental en la gamificación, ya que motivan y reconocen los logros de los participantes (Enders & Kapp, 2013). Es muy importante adaptar las insignias al contexto de la clase y a los objetivos que se desean alcanzar con estos reconocimientos. A continuación, una lista con ejemplos de insignias que pueden crear, ej. *participación activa, colaboración, liderazgo, mejora continua* etc.

Las insignias pueden otorgarse a medida que se observa el progreso de los estudiantes, reconociendo sus logros de manera oportuna. Estas insignias no solo potencian la destreza detectada, sino que también fomentan en otros compañeros el deseo de alcanzarlas.



Creado con:

Copilot de Microsoft: <https://www.bing.com>

Canva online: <https://www.canva.com/>

**REGLAS DE JUEGO:** Son las pautas, normas de comportamiento y movimiento en el juego. Establecen los límites y las expectativas del juego. Podemos asociarlas a los “criterios de evaluación” a partir de los cuales se mira los procesos áulicos. Al comprender las reglas, los estudiantes saben qué se espera de ellos y cómo pueden avanzar, retroceder o en qué caso detenerse, los mantiene en alerta. Es decir, proporcionan claridad sobre los objetivos y las metas del juego. Con esto, promueven la reflexión y a pensar bien los desafíos. Los estudiantes deben pensar en cómo superar obstáculos y alcanzar los objetivos basándose en estas reglas. Al adaptarse a ellas desarrollan estrategias para contribuir en el éxito del juego.

**Las reglas fomentan el aprendizaje activo.** Los estudiantes experimentan, toman decisiones y aprenden de las consecuencias. Además, en los docentes, a la hora de

reflexionar, pensar y diseñar las reglas y su proceso de aplicación, promueve el desarrollo de habilidades críticas y analíticas.

**AVATARES:** Representación gráfica, visual de los participantes que en este caso puede ser el estudiante inclusive el propio docente con un personaje dentro de la actividad gamificada.

En el contexto educativo, los avatares pueden ser imágenes, ilustraciones o personajes. Su utilización se puede implementar en actividades a partir de las cuales los estudiantes los eligen o diseñan y crean para representarse a sí mismos dentro de la actividad gamificada. Inclusive estas representaciones pueden tener una relación directa con personajes que aluden al contenido educativo que se presenta.

Al tener un personaje creado por ellos mismos, se sienten más conectados con las actividades y los objetivos de la propuesta, lo vivencian de manera más inmersiva al tiempo que ofrecen la oportunidad de expresar su individualidad.

Por otra parte, al estar detrás de un personaje, los estudiantes pueden sentirse más cómodos participando en discusiones y actividades, lo cual también es favorable para que descubran progresivamente otras habilidades como la creatividad, la actuación, etc.

Es importante acompañar a los estudiantes en el diseño de su avatar, pues además de ser acorde al contexto de la actividad, se debe promover a partir de su creación la reflexión acerca de la *accesibilidad, la identidad de género, la diversidad, la edad*.

En la creación de avatares confluyen habilidades creativas, artísticas, lingüísticas (en la medida que se ponen en juego muchas funciones discursivas, narrativas y descriptivas para su personalización).



Ejemplo de avatar: “El guardián de las Ruinas Jesuíticas”  
Creado con Copilot de Microsoft: <https://www.bing.com>

**ROLES:** Son las diferentes funciones que los jugadores asumen dentro del juego. Los roles que los estudiantes asumen en la gamificación son fundamentales para crear una experiencia educativa significativa y adentrarse en los personajes o contextos creados desde el contenido educativo. Además, los roles permiten a los estudiantes

identificarse con un personaje (avatares) o función dentro del contexto del juego. Al asumir un rol específico, se sienten empoderados y parte activa del proceso de aprendizaje.

**NIVELES:** Los niveles permiten representar las distintas etapas del progreso de los jugadores.

Pueden incorporar grados de dificultad y complejidad creciente a medida que van avanzando cada vez más hacia el desarrollo total de los contenidos. Los estudiantes avanzan a través de estos niveles a medida que completan tareas, superan desafíos o adquieren nuevos conocimientos.

Los niveles deben estar relacionados con los contenidos específicos que se están enseñando, es decir, alineado a la temática a gamificar, y poseer objetivos claros para su alcance. Para planificarlos puede resultar preguntarnos acerca de *¿Qué habilidades o conocimientos deben demostrar los estudiantes?*

Deben diseñarse teniendo en cuenta:

- *Progresión gradual:* Cada nivel debe ser un poco más desafiante que el anterior y esto debe implicar la adquisición de nuevos saberes.
- *Sistema de recompensas y desbloqueo:* Al alcanzar un nivel, los estudiantes pueden recibir recompensas como insignias, puntos o acceso a contenido adicional, sitios web o material bibliográfico de referencia que les ayude a seguir avanzando.
- *Dificultad adecuada a la situación:* Es importante equilibrar la dificultad de los niveles. Demasiado fácil puede resultar aburrido o favorecer a la pérdida de interés por parte de los estudiantes, mientras que demasiado difícil puede frustrarlos provocando el abandono de las secuencias.



## DESAFÍOS:

Son tareas concretas que los participantes deben completar en un lapso de tiempo establecido.

**MISIONES:** Son un conjunto de tareas y desafíos que el jugador debe realizar. Estas misiones deben ser concretadas por los estudiantes y el docente hace un seguimiento y va evaluando como parte del proceso de aprendizaje. A continuación, veremos porqué es importante considerar las misiones, qué tipos de misiones podemos pensar, ejemplos y elementos claves que no pueden faltar a la hora de gamificar:

- *Misiones de Exploración:* Los estudiantes investigan una cuestión específica de la temática a gamificar, recopilando información y presentando los hallazgos que van teniendo en el camino.
- *Misiones de Resolución de Problemas:* Los estudiantes enfrentan desafíos y deben aplicar conocimientos para resolverlos.
- *Misiones Creativas:* Los estudiantes crean contenido original, como historias, videos o presentaciones.
- *Misiones Cooperativas:* Los estudiantes deben unirse a otros equipos para lograr un objetivo común.

**LOGROS:** Reconocimientos otorgados por alcanzar ciertos hitos (aquí pueden utilizarse las insignias)

**PUNTOS DE EXPERIENCIA:** Son los puntos ganados tras completar cada misión o desafío.

**RETROALIMENTACIÓN:** Es la información inmediata sobre el rendimiento del jugador. La retroalimentación se presenta como un espacio indispensable que se debe efectuar, como un diálogo crítico entre el docente y el/los estudiantes/s, fundamentado en un proceso evaluativo que no solo identifica áreas de mejora, sino que también reconoce los logros, facilitando así un camino hacia un aprendizaje significativo (Torres, 2022).

La retroalimentación ayuda a los estudiantes a comprender qué hicieron bien, qué pueden mejorar y cómo pueden aplicar lo aprendido en futuras misiones. Además, los estudiantes pueden ir realizando “ajustes”: enriqueciendo su enfoque y estrategia según la retroalimentación recibida.

Este intercambio, caracterizado por sugerencias y comentarios específicos, permite a los estudiantes entender sus dificultades y fortalezas, favoreciendo a que reflexionen sobre sus actuaciones para potenciar su desarrollo académico.

Es precisamente en este contexto donde la retroalimentación adquiere un carácter tridimensional: puede **ser positiva**, al reconocer los logros; **constructiva**, al señalar aquellas áreas susceptibles de mejora; **y motivadora**, al inspirar a los estudiantes a perseverar y a aplicar lo aprendido en desafíos futuros.

# ELEMENTOS CLAVES DE LA RETROALIMENTACIÓN.



<sup>3</sup> Montenegro Cruz, N. Y., Hernández Fernández, B., Serrano Mesía, M. M., & Lule Uriarte, M. N. (2022). App de gamificación para la retroalimentación formativa en estudiantes de secundaria. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(26), 2019–2030. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.470>

**NARRATIVAS:** Es la historia que enmarca la experiencia del juego. La narrativa en la gamificación emerge como un elemento esencial, transformando las experiencias educativas en viajes significativos y cautivadores que se entrelazan con el contenido educativo propuesto. Según Janae Phillips (2015), aunque es común que las iniciativas gamificadas se centren en elementos como insignias y puntos, que los participantes acumulan al completar tareas exitosamente, es **fundamental la historia detrás del juego**, pues se convierte en el corazón de la experiencia como el eje vertebrador que guía la secuencia de enseñanza,

**PODERES ESPECIALES:** Los “poderes especiales” en la gamificación aluden a **competencias y habilidades únicas que los participantes pueden adquirir** y que están inspirados en la temática abordada en la narrativa de la actividad gamificada.

**OBJETOS:** Elementos que los jugadores pueden adquirir, coleccionar, intercambiar como parte de la experiencia.

**EL GENIO:** Son personajes-roles no jugadores, intervención externa. El genio, es una figura enigmática y multifacética que trasciende los límites del juego y del conocimiento escolar tradicional. No solo es un perfil extraordinario capaz de ofrecer asistencia en la incorporación de consejos innovadores y soporte externo, sino que

también es un catalizador de experiencias nuevas para los estudiantes y pueden intervenir cuando surgen contratiempos inesperados.

**ECONOMÍA VIRTUAL:** Sistema de moneda o vales del juego que el jugador puede ganar y gastar. La gamificación, con este aspecto se incentiva el entendimiento de nociones económicas y financieras a través de dinámicas lúdicas.

**AYUDA:** Son los recursos o pistas que el jugador puede usar cuando está atascado. Constituyen iniciativas puntuales que se ofrecen cuando los estudiantes perciben obstáculos para progresar en los retos planteados o para alcanzar una comprensión cabal de los mismos.

**PERSONALIZACIÓN:** Permite a los jugadores personalizar su experiencia de juego.

**MUNDOS DIVERSOS:** Entornos en los que los jugadores pueden interactuar y explorar.

# CUATRO ELEMENTOS PARA GAMIFICAR TUS CLASES

## INSIGNIAS:

Las insignias desempeñan un papel fundamental en la gamificación, ya que motivan y reconocen los logros de los participantes (Enders & Kapp, 2013). Además, Enders y Kapp (2013) señalan que los puntos, las insignias y las tablas son elementos de fácil implementación dentro del aula. Estos autores también sugieren que se pueden aplicar propuestas gamificadas que incorporen mecánicas y dinámicas de videojuegos, como desafíos y juegos de rol, dado que su uso aún es escaso en los estudios.

Por otro lado, Dicheva (2017), en su revisión, destacan que es preferible gamificar actividades que se puedan desglosar en subtareas más simples o en tareas donde el rendimiento sea fácilmente medible. Es muy importante adaptar las insignias al contexto de la clase y a los objetivos que se desean alcanzar con estos reconocimientos. A continuación, una lista con ejemplos de insignias que pueden crear:

- **Participación activa en clase:** insignia para los estudiantes que participan activamente en clase, haciendo preguntas, compartiendo ideas, colaborando, comprometidos con el tema y los compañeros.
- **Creatividad:** para todos aquellos que demuestren creatividad en sus trabajos o presentaciones. Esto podría incluir soluciones originales, ideas innovadoras o presentaciones visualmente atractivas.
- **Colaboración:** Reconocimiento a los estudiantes que trabajan bien con otros y que supieron contribuir positivamente en proyectos grupales, fomentan el trabajo en equipo y ayudan a sus compañeros, fomentando el trabajo colectivo y conectivo.
- **Liderazgo:** Aquí el proceso de observación es mucho más profundo, porque se valora la actitud de aquellos estudiantes que asumen roles de liderazgo efectivo en el aula o, también podría decirse mentores para otros compañeros o coordinadores de actividades. No así la disposición de autonomía o simplemente recaer en “dar Directivas”, debe ser un perfil ameno, respetuoso empático y empoderado en el “hacia acá *vamos*”.
- **Mejora continua:** Otorga insignias a aquellos estudiantes que demuestran una mejora constante en su desempeño. Tal vez arrancaron con algunas dificultades, pero supieron ir creciendo y adoptando nuevas estrategias o habilidades en cada nuevo desafío.
- **Dominio de habilidades:** Aquí se pueden reconocer habilidades o destrezas específicas, como ser en matemáticas, escritura, dibujo, diseño, oratoria, programación o cualquier otra área que estuviera en relación con el contenido

gamificado.

- **Servicio comunitario:** para todos aquellos estudiantes que participan activamente en estas iniciativas, proponen sumar a otros compañeros ajenos a la clase, idean acciones que suman a otras personas, o bien sus propuestas están relacionadas con una base puesta en el bien común.

### ¿En qué momento utilizamos las insignias?

Podemos otorgarlas a medida que vamos observando el progreso de los estudiantes, reconociendo sus logros de manera oportuna. Además, al finalizar la actividad gamificada, podemos destacar lo importante y significativas que resultaron en el desarrollo del desafío. Estas insignias no sólo potencian la destreza detectada, sino que también fomentan en otros compañeros el deseo de alcanzarlas.

A continuación, presentamos una serie de imágenes a modo de ejemplo de las insignias las cuales podemos crear desde la computadora o diseñarlas en afiches o cartulina. En esta oportunidad estas insignias fueron diseñadas utilizando Copilot de Microsoft<sup>1</sup> a partir de una breve descripción de las destrezas (escritas desde el teclado), describes que deseas reconocer en el proceso. Luego, descargamos las imágenes generadas y las transferimos a Canva mediante una nueva presentación. Accedemos a los elementos, utilizando marcos en forma de círculo y subir una por una las imágenes generadas en Copilot. Finalmente, las descargamos de manera individual. Estarán listas para ser utilizadas en la modalidad virtual o incluso para imprimirlas y pegarlas sobre cartulina o cartón en tu clase presencial.

Herramientas utilizadas:

## REGLAS DEL JUEGO:

Las reglas del juego desempeñan un papel crucial en el proceso de gamificación, especialmente cuando queremos gamificar un contenido áulico específico con áreas bien definidas. Pensemos en un ejemplo: Los Descubrimientos y la Colonización de América<sup>2</sup>(lo profundizaremos mas adelante a modo de ejemplo). Las reglas delimitan y ordenan factores muy importantes a la hora de asumir compromisos y fijar conocimientos:

- **Contribuyen a la motivación y el compromiso:**
  - o Las reglas establecen los límites y las expectativas del juego. Al comprender las reglas, los estudiantes saben qué se espera de ellos y cómo pueden avanzar, retroceder o en qué caso detenerse, los mantiene en alerta.
  - o Las reglas también generan intriga. Los estudiantes se sienten motivados a descubrir cómo ganar, qué estrategias utilizar y cómo superar los desafíos.
- **Claridad y orientación:**
  - o Las reglas proporcionan claridad sobre los objetivos y las metas del juego. Los estudiantes saben qué deben lograr y cómo hacerlo en igual a igual entre compañeros.

- o Las reglas también sirven de “brújula”, porque a través de ellas se guían mientras exploran los viajes de descubrimiento y colonización, por ejemplo.
- **Equidad y justicia:**
  - o Las reglas aseguran que todos los participantes tengan las mismas oportunidades. Se aplican de manera imparcial a todos.
  - o Cuando los estudiantes comprenden que las reglas son justas, se sienten más comprometidos con el contexto y dispuestos a participar. • Desafío, orden y estrategia:
  - o Las reglas promueven el paso a pensar bien los desafíos. Los estudiantes deben pensar en cómo superar obstáculos y alcanzar los objetivos basándose en estas reglas. Al adaptarse a ellas desarrollan estrategias para contribuir en el éxito del juego.
- **Aprendizaje, fijación y reflexión:**
  - o Las reglas fomentan el aprendizaje activo. Los estudiantes experimentan, toman decisiones y aprenden de las consecuencias. Además, en los docentes, a la hora de reflexionar, pensar y diseñar las reglas y su proceso de aplicación, promueve el desarrollo de habilidades críticas y analíticas.

El poder establecer reglas claras permite hacer foco en aspectos específicos del contenido y guiar a los estudiantes de manera más efectiva en el proceso de aprendizaje.

## AVATARES y PERSONALIZACIÓN:

Los avatares desempeñan un papel muy importante en la gamificación de los contenidos educativos. Un avatar se presenta como una representación gráfica, visual de un participante que en este caso puede ser el estudiante inclusive el propio docente con un personaje dentro de un entorno tanto virtual como presencial. En el contexto educativo, los avatares pueden ser imágenes, ilustraciones o personajes de creación propia cómo no, donde los estudiantes los eligen o diseñan y crean para representarse a sí mismos dentro de la actividad gamificada. Inclusive estas representaciones pueden tener una relación directa con personajes que aluden al contenido educativo que se presenta.

- **Motivación y compromiso:** Los avatares personalizados permiten a los estudiantes sentirse más involucrados y motivados en la temática a desarrollar. Al tener un personaje creado por ellos mismos, se sienten más conectados con las actividades y los objetivos de la propuesta, lo vivencian de manera más inmersiva.
- **Identidad y expresión:** Los avatares ofrecen la oportunidad de expresar su individualidad. Pueden elegir características físicas, ropa y accesorios que reflejen un estilo personal propio o bien en relación a los personajes que hacen al contenido educativo de la propuesta. Esto los invita a conocer e indagar en

profundidad sobre la vida de estos actores, sus peculiaridades, gustos y preferencias, inclusive estudiar el carácter y gesticulaciones.

- **Reducción de la ansiedad:** Los avatares pueden ayudar a superar la timidez o la vergüenza al interactuar con los demás ya sea en la presencialidad como en la virtualidad. Al estar detrás de un personaje, los estudiantes pueden sentirse más cómodos participando en discusiones y actividades, lo cual también es favorable para que descubran progresivamente otras habilidades como la creatividad, la actuación, etc.

### **Consideraciones al diseñar avatares para la educación:**

- **Accesibilidad:** Es importante asegurarnos de que los avatares sean accesibles para todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades visuales o motoras. Debemos proporcionar opciones para personalizar la apariencia y adaptarla a las necesidades individuales de los estudiantes. En este sentido es muy importante el trabajo en equipo, el compañerismo y la empatía con el otro.
- **Género y diversidad:** Ofrecer una variedad de opciones de género, etnia y apariencia física para que los estudiantes puedan reflejarlas en el diseño.
- **Edad apropiada:** Es muy importante considerar la edad del público objetivo. Los avatares para niños pequeños pueden ser más caricaturescos y lúdicos, mientras que los de adolescentes pueden ser más asociados a la realidad. Si el contexto es más complejo, como docente puedes proponer o diseñar tus propios personajes y dejarlos a elección de los grupos.
- **Coherencia de los personajes creados con el contexto educativo:** Los avatares deben estar alineados con el contenido o al menos con la materia de estudio. A continuación, dejamos una serie de ejemplos:
- **Representación cultural en una clase de idiomas:** Imaginemos que estamos enseñando español a estudiantes de diferentes partes del mundo. En lugar de utilizar avatares genéricos, podemos permitir que los estudiantes creen avatares que representen sus propias culturas cómo:
  - Un estudiante de México podría elegir un avatar vestido con trajes tradicionales mexicanos.
  - Un estudiante de España podría optar por un avatar con una paella en la mano y un sombrero de flamenca.
  - Un estudiante de Argentina podría seleccionar un avatar con un mate y un poncho.

Esto no solo hace que los avatares sean aún más importantes para el contenido, sino que también fomenta la apreciación y comprensión entre los estudiantes.

- **Exploradores lingüísticos:** En una clase de idiomas, los avatares podrían representar a “exploradores lingüísticos”. Cada estudiante puede diseñar un avatar que simbolice este viaje de aprendizaje:
  - Un avatar con un sombrero de explorador y una lupa podría representar la búsqueda activa de nuevas palabras y expresiones.

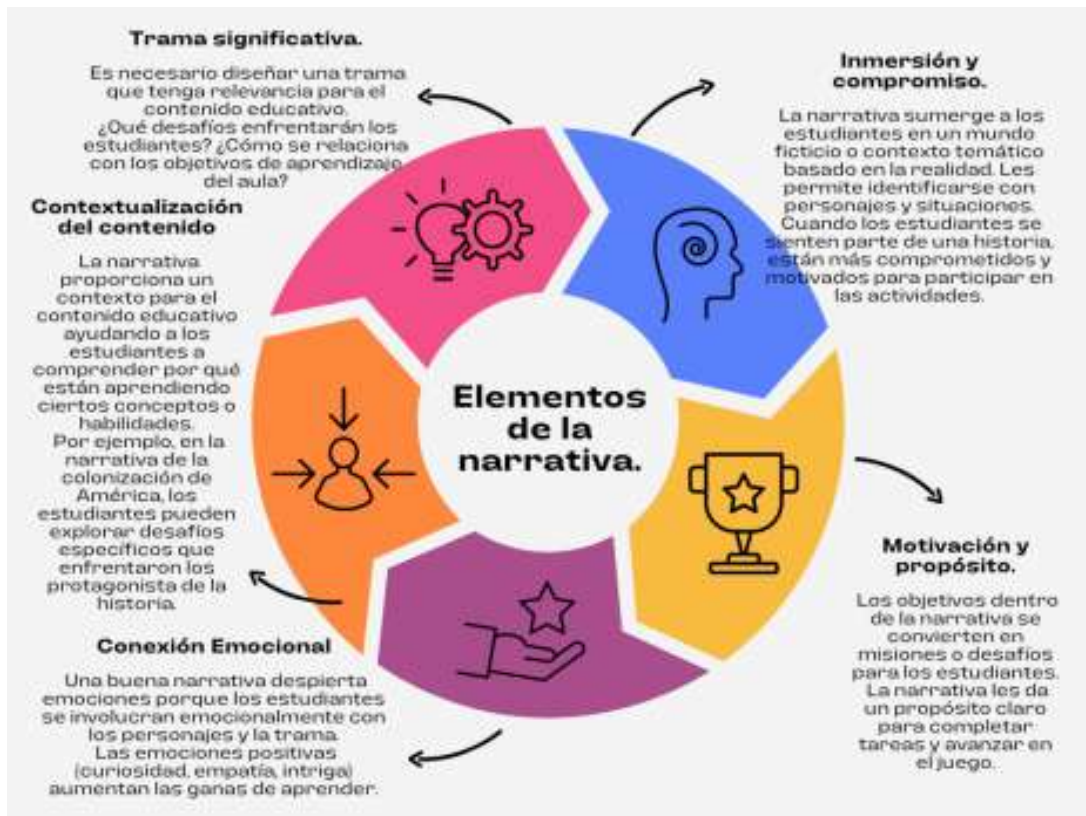
- Otro avatar con un mapa del mundo podría simbolizar la exploración de diferentes dialectos y acentos.
- **Avatares temáticos:** Si estamos enseñando un tema específico en biología los avatares podrían estar relacionados con ese tema. Por ejemplo: En una clase sobre el ambiente, los avatares podrían ser animales en peligro de extinción o árboles.
- **Funciones de personalización en un avatar:** los avatares no solo son elementos visuales, sino también herramientas poderosas para fomentar la participación, la identidad y la motivación en el ámbito educativo.
- **Identificación:** Los avatares ayudan a los estudiantes a identificarse con el entorno de aprendizaje y con otros compañeros.
- **Progresión y logros:** Estos personajes pueden evolucionar a medida que los estudiantes avanzan en su aprendizaje. Pueden ganar “recompensas” visuales, como nuevas prendas o accesorios, al completar ciertas actividades o alcanzar determinados objetivos.
- **Narrativa personal:** Los avatares pueden formar parte de una historia más amplia y que los propios estudiantes creen estas historias.

Siguiendo con la temática que utilizamos como ejemplo en las reglas del juego sobre el “Descubrimiento y Colonización de América”, presentamos algunos ejemplos de personajes creados con distintas herramientas de inteligencia artificial, adaptados a la época de referencia. Estos personajes representan a figuras históricas clave como Cristóbal Colón, Hernán Cortés y Francisco Pizarro:

## NARRATIVA:

La narrativa en la gamificación emerge como un elemento esencial, transformando las experiencias educativas en viajes significativos y cautivadores que se entrelazan con el contenido educativo propuesto. Según Janae Phillips (2015), aunque es común que las iniciativas gamificadas se centren en elementos como insignias y puntos, que los participantes acumulan al completar tareas exitosamente, el verdadero valor para los participantes radica más allá de la mera acumulación de estos reconocimientos. Phillips subraya la importancia de la historia detrás del juego, argumentando que es la narrativa la que se convierte en el corazón de la experiencia, ofreciendo no solo un contexto sino también un propósito que motiva y engancha a los participantes.

Este enfoque narrativo provee una capa adicional de profundidad y significado a la gamificación, haciendo que el proceso de aprendizaje sea no solo más atractivo sino también más enriquecedor, al estar directamente vinculado con la temática o el contenido educativo a desarrollar<sup>4</sup>. En este sentido, la narrativa actúa como el eje vertebrador que guía la secuencia de enseñanza, convirtiéndose en un componente clave para la creación de experiencias educativas que son, a la vez, atractivas y profundamente significativas.



<sup>4</sup>(...) la narrativa puede ser un elemento intensificador de la motivación en el juego, además de un elemento cohesionador de la secuencia didáctica. Fuente: J. B. Phillips, Beyond Badges: Changing the Gamification Narrative, UA Campus Repository, 2015. Disponible en <http://arizona.openrepository.com/arizona/handle/10150/556586>

## BIBLIOGRAFÍA:

- Agredal, A.-M. O.-C. J. J. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Redalyc.org.  
<https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Elementos del Juego. Dinámicas, Mecánicas y Componentes. (n.d.).  
eschoform.educarex.es.  
[https://eschoform.educarex.es/Cursos/c12625\\_c312311\\_Elementos\\_del\\_Juego\\_Dinamicas%2C\\_Mecanicas\\_y\\_Componentes.php](https://eschoform.educarex.es/Cursos/c12625_c312311_Elementos_del_Juego_Dinamicas%2C_Mecanicas_y_Componentes.php)
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Brown (2009), S. y Vaughan, C. (2009), *Play. How it shapes the brain, opens the imagination and invigorates the soul*, Avery Books, New York, p. 21
- Freud, S. (1900). El material y las fuentes del sueño. En *Obras Completas* (12ª. ed. Tomo IV, pp. 180-284). Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Freud, S. (1908). El creador literario y el fantaseo. En *Obras Completas* (12ª. ed. Tomo IX, pp.127-135. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Freud, S. (1920). Más allá del principio del placer. En *Obras Completas* (12ª. ed. Tomo XVIII, pp. 7-62). Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Gamificación en la enseñanza. (2022). [www.educacionyfp.gob.es](http://www.educacionyfp.gob.es).  
<https://www.educacionyfp.gob.es/biblioteca-central/blog/2022/gamificacion-en-la-ensenanza.html>
- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria: Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107–123.  
<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Huizinga, J. (2000) *Homoludens. Ensayo sobre la función social del juego*. Bs. As., Emecé
- Honrubia, D. A. M. (2021). LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA EDUCATIVA EN UN AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA. *Ucv.Es*.  
[https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/2118/Monz%C3%B3n%20Honrubia%2C%20An\\_a.pdf?sequence=1](https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/2118/Monz%C3%B3n%20Honrubia%2C%20An_a.pdf?sequence=1)
- Mohand BielVerónica. Universidad de la Rioja. (2022). Gamificación en el aula de Economía de la Empresa.  
[https://investigacion.unirioja.es/documentos/637c9d3d01d6e413742b3853/f/637c9d3d01d6e41374\\_2b3852.pdf](https://investigacion.unirioja.es/documentos/637c9d3d01d6e413742b3853/f/637c9d3d01d6e41374_2b3852.pdf).
- Molina-Carmona, R., Gallego-Durán, F., Villagrà-Arnedo, C., & Llorens-Largo, F. (2018). Guía para la gamificación de actividades de aprendizaje. *Rua.Ua.Es*.  
[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/125417/1/JENUI\\_2018\\_010.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/125417/1/JENUI_2018_010.pdf)

- Montenegro Cruz, N. Y., Hernández Fernández, B., Serrano Mesía, M. M., & Lule Uriarte, M. N. (2022). App de gamificación para la retroalimentación formativa en estudiantes de secundaria. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(26), 2019–2030. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.470>
- MONTOYA-ÁLVAREZ, CARLOS; URIBE-CIRO, DAVID (2016) Jugar para aprender no es aprender jugando: Ludificación de procesos pedagógicos *Revista Perspectiva Empresarial*, vol. 3, núm. 2, 2016, pp. 15-25. Fundación Universitaria CEIPA
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Prieto Andreu, J.- Álvarez Kurogi, L.. (2021). *Una Revisión Sobre Gamificación En Historia Y Geografía*. In Universidad Internacional de La Rioja (Ed.), *Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI*. [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/15326/una\\_revisi%  
c3%b3n\\_sobre\\_gamificaci%  
3%b3n\\_en\\_historia\\_y\\_geograf%3%ada.pdf?sequence=1](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/15326/una_revisi%c3%b3n_sobre_gamificaci%3%b3n_en_historia_y_geograf%3%ada.pdf?sequence=1)
- Rodríguez, J. B., & Argüello, M. V. G. (n.d.). Análisis de secuencias didácticas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras: La importancia de la narrativa en la gamificación. *Ull.Es*. Retrieved March 12, 2024, from [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6640/CIVE17\\_paper\\_4.pdf?sequenc  
e=1&isAllowed=y](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6640/CIVE17_paper_4.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- PICÓN IBÁÑEZ, A (2019) LUDIFICACIÓN Y GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE SECUNDARIA. Desarrollo de las competencias lingüísticas a través del juego. (TRABAJO FIN DE MÁSTER-Universidad de Burgos)
- Segura-Robles, M. <sup>a</sup>. E. P.-G. (2019). *Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo*. *Www.eduCacionyfp.Gob.Es*. [https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:ab346c1a  
db2e-4b30-9946-c3fd31d49268/05parraesp-ingl.pdf](https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:ab346c1adb2e-4b30-9946-c3fd31d49268/05parraesp-ingl.pdf)
- Valderrama, B. (2015) Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital Humano: revista para la integración y desarrollo de los recursos humanos*, 295, 73-78 .
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217-227. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>
- Werbach, K. (2012). *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.