

Gamificar

para leer más

Jacobo Feijóo

Introducción	3
¿Qué es la gamificación?	4
Gamificar la lectura	7
¡A practicar!	8
• Antes del juego	8
• Durante el juego	11
• Después del juego	12
A modo de conclusión	13
Recursos	14

Muchos antiguos pensadores que se interesaron por la educación, como Aristóteles y Platón, insistieron en que el ser humano aprendía más rápido cuanto más motivado estuviese. La observación atenta del comportamiento de los niños más pequeños parecía confirmar esa idea.

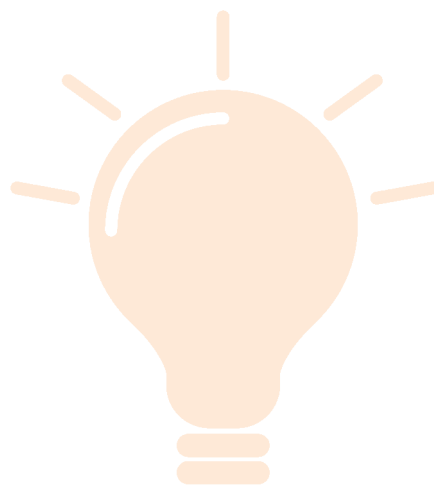
Sin embargo, a partir del siglo XIX se impuso una educación masificada y basada en potenciar la actitud pasiva del alumno, que se limitaba a ser un mero receptor de las enseñanzas del profesor.

Hasta no hace mucho tiempo, para motivar a los alumnos, algunos profesores han tratado de incluir pequeños juegos para que los niños se divirtiesen más a la hora de aprender, pero esto no ha dejado de ser un ejercicio puntual, aislado y fundamentado en el buen hacer o saber del profesor.

Últimamente estamos asistiendo a una pequeña «revolución» que busca renovar las metodologías clásicas de enseñanza. Han aparecido nuevas orientaciones educativas: el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas, la *ludificación* (o *gamificación*), el aprendizaje basado en juegos... Todas estas nuevas apuestas toman como base la misma idea: cualquier alumno se sentirá más motivado a aprender cuanto más participe es de su aprendizaje. Al fin y al cabo, ¿quién no ha dicho alguna vez «lo aprendí por propia experiencia» como una muestra de la garantía de ese aprendizaje?

En Estados Unidos, aproximadamente en 2010, apareció una escuela de profesores universitarios partidarios de emplear los métodos propios del diseño de juegos con fines diferentes a los lúdicos. Desde el principio se adhirieron a esta escuela de pensamiento aquellos docentes especializados en educación o en gestión empresarial.

Su punto de partida estribaba en la observación de la motivación de las personas cuando participaba en juegos y en la cantidad de horas que «perdía» jugando sin aburrirse nunca. Corroboraron esta observación al percibir el meteórico crecimiento de ventas que tenían los juegos en general, hecho que constataba que mucha, mucha gente quería divertirse jugando. El espectacular crecimiento de la informática «de bolsillo» favorecía, además, que todo el mundo tuviese algún juego instalado en su móvil o tableta en forma de *app*, y la popularidad de los crucigramas o los sudokus parecía confirmar que a los seres humanos nos gusta jugar, sea de manera digital (todo aquello que implique programación informática) o analógicamente (lo contrario).



La gamificación es uno de esos nuevos intentos para motivar más a las personas. En concreto, suele definirse como una metodología que se basa en **el uso de técnicas propias del diseño de juego con fines no lúdicos**, y ya la podemos ver a diario en el mundo sanitario, educativo o empresarial. Por tanto, la finalidad última no es otra que **motivar**.

Efectivamente, en la gamificación se hace un estudio profundo sobre las emociones y motivaciones humanas, tratando de utilizar, para ello, la experiencia que nos han dado los juegos.

A partir de estas premisas, se considera que la gamificación, como metodología que es, debe contener una serie de elementos estructurados o reglados. Estos elementos han recibido varios nombres, como *dinámicas* o *mecánicas*. Personalmente me gusta darles nombres más sencillos de comprender por el público en general, así que prefiero denominarles *pilares*. Estos son los tres tipos:



Pilar emocional



Si comprendemos razonablemente bien cómo son las emociones humanas, podremos entender cómo motivar a una persona. Por ejemplo: un futbolista se siente emocionado cuando marca un gol y ve cómo su equipo vence al rival, le emociona competir. Un científico no se emocionará mucho compitiendo, pero sí descubriendo. Le motiva la curiosidad. Y a muchas personas que quieren ponerse a prueba a sí mismos, les motivarán los retos.

Si logramos satisfacer cada una de esas motivaciones de nuestros alumnos (competición, diversión, curiosidad, reto, autocrecimiento, autoexpresión, altruismo...), entonces tendremos alumnos fidelizados con nuestra forma de educar.

Este añadido es muy importante: la motivación lleva a la **fidelización** y al compromiso. Basta con ver lo comprometidos que están los voluntarios con las ONG. Esto se debe a que la labor que realizan les motiva sobradamente, sin esperar ninguna recompensa material a cambio.

Pilar narrativo



Todo juego es infinitamente más interesante si transmite una historia, unos valores, una visión de las cosas. El éxito universal de sagas como *Harry Potter*, *El Señor de los Anillos*, *La Guerra de las Galaxias* o *Juego de Tronos* se debe a la destacada narrativa que los acompaña.

En estos ejemplos podemos observar personajes con una características y valores muy marcados ante la vida (fieles, traidores, sabios, vividores, indecisos, cobardes, valientes, tradicionales, atrevidos...).

También observamos que las historias cuentan, en realidad, los problemas cotidianos de los seres humanos, y también las soluciones que les damos a partir de nuestra ética o experiencia. Son historias que «nos llegan al alma» con personajes que amamos u odiamos, que nos caen simpáticos o no soportamos. En otras palabras, que nos hacen sentir. Que nos emocionan. Que nos motivan.

Pilar matemático



Todo juego requiere unas normas y una meta. Mediante unas pautas matemáticas básicas se organiza un sistema de puntuación, unos niveles y una serie reglas mínimas. De lo contrario, el jugador sentirá que le hacen trampas. Esto se conoce como el «círculo mágico», es decir, el momento en el que todos los intervinientes aceptan las reglas comunes, por muy disparatadas que parezcan. En un libro, por ejemplo, el círculo mágico consistiría en admitir que en esa novela es normal que existan unicornios. Y en un juego, admitir que, consumido el turno, debe disputarse el turno del jugador rival. Los participantes aceptan que las reglas son por igual para todo el grupo y que en esos límites se desarrolla el juego, y consideran trampa saltarse dichas normas.

Podríamos usar el sistema matemático para medir la dificultad creciente del juego y ni aburrir ni estresar a los jugadores, evitando que el juego sea muy fácil o muy complicado. Además, supone lo hay que hacer y de qué manera alcanzar el objetivo del juego (las reglas). Todo esto refuerza la motivación.

Cuando juntamos una buena **motivación**, una **narrativa** atractiva y una **matemática** sólida, tendremos como resultado un sistema gamificado con el que educar. Ahora solo restará ver la finalidad que perseguimos con ello: ¿aprender más biología o matemáticas, quizá? ¿Fomentar la cooperación entre los alumnos? ¿Fomentar la lectura? ¿Incitarles a crecer en sabiduría? Como veis, su aplicación es casi infinita. Pensemos qué queremos potenciar y construyamos un juego. A partir de ahí, los propios alumnos lo irán alimentando con su entusiasmo, aportando nuevas ideas y orientaciones. Incluso, un buen docente al que le guste interactuar con sus alumnos podrá disfrutar del juego como un participante más. Eso le permitirá observar las reacciones de sus jugadores/alumnos e ir modificando el juego para motivarlos cada vez más, haciendo los cambios oportunos a gusto de su público.

Eso es gamificar.



En el informe «La lectura en España» del año 2017 se muestra que nuestros alumnos leen poco y, aún más, no comprenden qué han leído. Esto se traduce en el hecho de que España es el país europeo con mayor tasa de fracaso escolar. La consecuencia a medio plazo de este problema, como sabemos, es la aparición de personas poco formadas y condenadas a desempeñar trabajos de baja cualificación. La lectura favorece la capacidad de pensamiento crítico y práctico y la creatividad, según la taxonomía de Bloom. Dicho de una forma sencilla, un alumno que no lee es un alumno con poca capacidad de argumentar de manera sólida una forma de pensar o de actuar ante la vida.

Inmersos como estamos en este panorama, han comenzado a aparecer algunas soluciones, con mayor o menor acierto, para acercar más la lectura a la gente y animarlos a leer desde edad temprana. Una de esas soluciones, muy amigable para los alumnos, es la **lectura gamificada**. En ella, aplicaríamos las técnicas propias de los juegos y de la gamificación para lograr un mayor compromiso lector por parte de los alumnos y mantenerlos lo suficientemente motivados como para que acaben interiorizando la importancia y el placer de aprender leyendo.

Ya a finales de los años setenta había aparecido una colección juvenil titulada *Elige tu propia aventura* —libros conocidos como *librojuegos*—, en la que el lector se enfrentaba a una enorme cantidad de trepidantes aventuras mediante la toma de decisiones que se le planteaban al final de cada página.

Como la lectura no era lineal y estaban redactados en segunda persona del singular (tú, lector), el joven se veía inmerso en una experiencia vivencial en la que formaba parte. Ya no era una lectura guiada por el profesor o por el autor, sino que el lector sentía que su destino lo decidía él y solo él. Según las elecciones por las que apostase, el final podía variar completamente. Ni que decir tiene que fue una de las colecciones juveniles más vendidas de la historia y traducida a muchos idiomas. Hoy en día, siguen editándose librojuegos en papel e, incluso, en forma de *app* para tabletas y móviles.



De esta forma, estos libros eran un primer intento de lectura gamificada en la que se mezclaba literatura y juego. Como habréis observado, en esas obras se identifica claramente una parte **narrativa** (una aventura), una parte **matemática** (un esquema simple de árbol, combinable, que ofrecía distintos caminos que tomar con sus distintas tramas) y una parte **emocional** (el lector se sentía como auténtico protagonista de una historia que no le era en absoluto ajena), todas orientadas a un objetivo, que era facilitar el

interés por la lectura. La motivación que se conseguía con este sencillo «truco» logró que toda una generación de chicos leyese más de lo habitual, pues se les presentó la literatura como algo nuevo y fresco, como una actividad inmersiva e interactiva. Esa motivación llevó a la fidelización, y aquellos niños son ahora adultos a los que leer les resulta un ejercicio cotidiano en sus vidas.

Si esta iniciativa ya se dio hace cuarenta años, hoy las cosas son, incluso, más prometedoras. Por suerte, han aparecido nuevos medios que pueden complementar muy bien esos antiguos intentos de gamificar la lectura. No solo disponemos del poder de las nuevas tecnologías digitales, sino que también encontramos una buena cantera de autores rebosantes de originalidad y nuevas ideas. Además, existe un apoyo incondicional de editoriales y docentes profundamente concienciados en aportar soluciones a este problema.

A continuación, presentamos un caso ficticio pero práctico que nos va a permitir gamificar la lectura de nuestros alumnos, de forma que hagamos uso tanto de lo digital como de lo analógico.



Antes del juego

Paso 1: Definir

En primer lugar, deberemos decidir qué **objetivos** vamos a perseguir. Como lo que queremos es animar a la lectura, nuestra primera misión será seleccionar cuidadosamente los títulos que vamos a trabajar, según la edad de nuestros alumnos. Para nuestro ejemplo vamos a seleccionar un libro muy conocido: *La isla del tesoro*.

¿Qué nos ofrece este libro? Independientemente de que sea, o no, obligatoria su lectura de acuerdo con los contenidos curriculares, también debemos buscar los puntos útiles de cada libro para construir una gamificación más adecuada. En *La isla del tesoro*, Stevenson cautivó a millones de lectores con su universo de piratas y aventuras, tema muy atractivo para un público general. Además, plantea un dilema moral importante, basado en la amistad entre Jim y John Silver, entre la rectitud y la delincuencia, entre la inocencia de la infancia y la actitud interesada de los adultos. En este caso tenemos dos bazas a nuestro favor, la historia de fondo y el estudio de los valores éticos de las personas.

Recordad que animar a la lectura implica también fomentar el amor por los libros, hecho que conseguiremos mejor si el lector empatiza con ciertos problemas humanos y las diferentes formas de plantearlos y solucionarlos que nos ofrecen los autores. Cuando el alumno comprenda mejor ese «mensaje de fondo», podrá ver más allá de la historia y sentir curiosidad por otras historias nuevas.

Antes de continuar, debo hacer un inciso. Nada nos impide **utilizar juegos existentes** y adaptarlos a nuestros propósitos. Por ejemplo, podríamos emplear el juego de la oca para que los alumnos avancen hasta la isla del tesoro con su barco, solo que, en lugar de tirar los dados, avanzarían tantas casillas como capítulos hayan leído (y hayan contestado correctamente a una serie de preguntas que nos confirmen que no «hacen trampas»). Podríamos llamarle «el juego de la ola» y decirles que saltan de ola a ola si resuelven determinados retos especialmente complicados, por ejemplo. Incluso podemos animarlos a trabajar por equipos (flotas, no solo barcos, de forma que gana el que logre llegar con toda su flota al final) o hasta podemos invitarles a que se diseñen su propio barco, sea dibujado, sea en forma de una pequeña maqueta, sea modelado con un trocito de barro o en una ficha de cartón. Incluso podemos crear todo ello de manera digital, en clases de programación, haciendo que los alumnos construyan su propio juego.

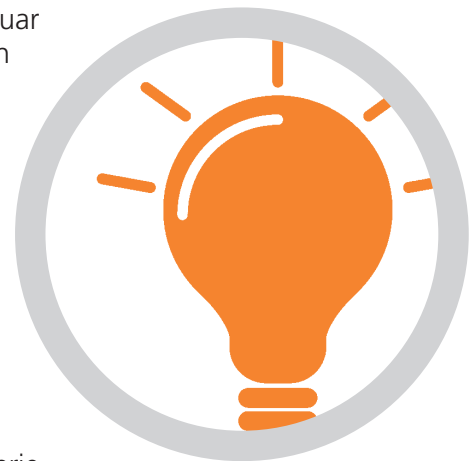
El uso de juegos ya existentes tiene una ventaja: facilitar la labor creativa al docente. Son juegos probados, conocidos y ya muy aceptados por el público en general. La desventaja es que motivan un poco menos que los juegos hechos a medida porque no despiertan la emoción de encontrarse ante algo nuevo, desconocido e interesante. El nuevo reto, en otras palabras. Sin embargo, el uso de juegos ya existentes es la práctica más extendida y una excelente aproximación para internarse por primera vez en la gamificación cuando todavía no se tiene mucha experiencia.



Cualquier libro ya nos está dando el pilar narrativo que necesitamos. En una historia de piratas disponemos de mapas, peligrosos hombres de mar, un trasfondo histórico, cocodrilos, aventuras y oro. No tenemos que devanarnos los sesos buscando nuevas posibilidades. Muchas veces, lo más sencillo funciona muy bien si empleamos elementos comunes en nuestra cultura. Aventura, mapas, piratas y codicia ya es más que suficiente. Por supuesto, cualquier cosa que nos ayude también a nosotros a recordar el libro será bienvenida. Leeremos algunos resúmenes, veremos películas al respecto. Por ejemplo: *Los teleñecos en la isla del tesoro* es una divertidísima aproximación que nos ayudará a generar ideas. El humor es vital para jugar.

Cuando empleamos esos elementos, podemos construir una aventura propia. Vamos a seguir el ejemplo de la oca. Nuestros alumnos son sirvientes en una posada del siglo XVII y llega a sus oídos la existencia de un tesoro. Deberán encontrarlo. Esto nos puede dar pie, por ejemplo, a que investiguen un poco más cómo era la vida en ese siglo y los trabajos que desarrollaba la gente. Pero la información que ha oído el alumno en su respectiva posada es confusa... ¿El tesoro lo había escondido Flint, John Silver, Billy Bones? O mejor aún: en lugar de darles opciones, ellos deberán decir el nombre del pirata. Si leen los primeros capítulos ya tendrán la clave para ir a la isla correcta y no zarpar en una dirección errónea. De este modo, ya le hemos puesto la primera prueba de lectura a los alumnos: no podrán continuar jugando si no leen, es decir, su avance en el juego lo lograrán gracias a la lectura.

Los siguientes pasos podrían agruparse por **equipos** (es muy importante hacer juegos socializadores) y juntar su propia flota de cuatro o cinco barcos o los que el profesor considere que suponen un número de jugadores por equipo. ¿Cómo hacer eso? ¿Cómo crear nuestro equipo? Pues tendremos que leer de nuevo el libro y descubrir cómo se fleta un barco y de qué puerto salir. Resuelto el reto de las preguntas pertinentes, el equipo ya ha avanzado algunas casillas.



El secreto para gamificar la lectura consiste en plantear una serie de **retos** que solo podrán resolverse mediante ciertas claves que el alumno encontrará en los libros. La labor de investigación de un misterio funciona muy bien, pues el ser humano es un animal curioso por naturaleza.

Aquí ya debemos empezar a conceptualizar el pilar matemático del que hablamos antes: el alumno avanza una casilla por cada cinco preguntas respondidas correctamente. Si cae en una casilla que represente una ola deberá, además, contestar una pregunta especialmente difícil. Si lo hace bien, a cambio, le permitiremos ese salto o le daremos un comodín. Ese comodín podría ser un doblón de oro (y aprovechamos para que investiguen más la moneda-oro de esa época y, si queremos, su evolución hasta el dinero actual). Podrían usar ese comodín en futuras preguntas en las que se atasquen, por ejemplo.

Es importante recalcar el pilar emocional o motivacional cuando conceptualicemos el juego deseado. En este ejemplo estamos fomentando la cooperación entre alumnos, organizados por equipos, ante un reto. Pero debemos escucharlos. Si los alumnos valoran tener la oportunidad de crear su galeón personalizado, les fomentaremos su autoexpresión, pero deberán pagar algo: podrán personalizar su buque si a cambio nos dan conocimiento. De este modo, cuando diferencien, pongamos por caso, un galeón de un bajel, ya podrán hacer su barco a medida. Según los vayamos escuchando, sabremos si les motiva más competir, colaborar, expresar sus gustos, recolectar, etc. Al fin y al cabo, queremos que lean, y para ello debemos hablar con su lenguaje. Y para aprender su lengua lo mejor, sin duda, es escucharlos.

Paso 2: Diseñar

El segundo paso será diseñar las **reglas** mínimas del juego. ¿Cada cuánto avanzan los alumnos? ¿Cuánto queremos que dure el juego/lectura del libro? ¿Haremos las preguntas una vez por semana o por quincena? ¿El profesor es un jugador más, un árbitro o «el malo» que competirá contra todos los equipos (y, a cambio, los equipos pueden plantearle al profesor las preguntas que consideren oportunas)? Un mínimo de orden en las reglas será más que suficiente. Recordad: nada complicado.



Mi experiencia es que la competición es buena y la competitividad, nefasta. Hacer que los alumnos compitan sanamente por equipos es una buena medida motivadora y, además, anti-trampas. Cada equipo querrá ganar y no le «chivará» las respuestas al otro equipo. Si no hacen trampas, no habrá competitividad, pero sí sana competición que fomentará el verdadero esfuerzo que supone lograr algo. O incluso podríamos hacer tres o cuatro cuestionarios diferentes y sortear cuál debe contestar el alumno en el momento en que corresponda, para que de este modo nunca pueda recurrir a un amigo que le indique qué respuesta es la adecuada.

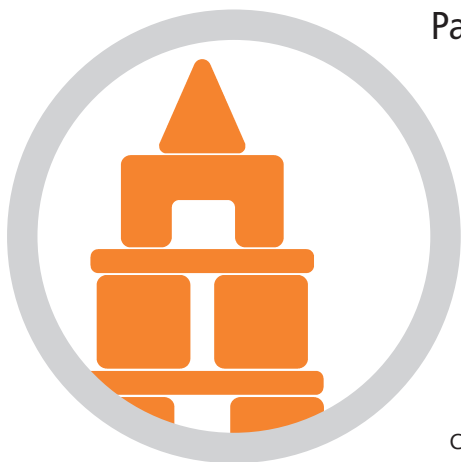
Esta forma de ver las cosas nos daría una buenísima ventaja: fomentar la socialización. Para ello, podrían usar las redes sociales y así coordinarse como equipo y hacer sus propias estrategias de juego, ponerse un nombre de guerra o ayudarse o motivarse mutuamente. De este modo, ya estaríamos introduciendo un primer elemento digital. El tablero del juego de la ola podría ser físico, como una fotocopia pegada en la pared de la clase donde todos puedan ver claramente cómo se desarrolla el juego, o también digital, en la página web del colegio en la que se vaya mostrando una foto de cómo está la situación. O también, como dijimos, programado por los propios alumnos. El uso de estos recursos, por ejemplo, nos permitiría añadir un pequeño repositorio con datos, en nuestra página web, que les permitan entender mejor el libro (enlaces a otras páginas web, documentación, pistas, etc.).

Como veis, nada impide hacer sistemas mixtos entre **lo físico y lo digital**. Es más, la mayoría de las veces se enriquecen mutuamente.

Pero la fase de diseño propiamente dicho nos obligará a esforzarnos un poco más que la de creación, así seremos equitativos con el esfuerzo que les estamos pidiendo a los alumnos. Debemos dejar ciertas cosas resueltas... ¿Daremos un premio al primer equipo que llegue al 33% del juego, otro en el 66% y otro más en el 100%? ¿El premio será simbólico (una medalla-pegatina de una calavera) o real (un punto más en el examen)? Este tipo de cosas **incentivan el esfuerzo** de los alumnos para llegar a la meta. Mi consejo es ofrecer retos (y premios) posibles y razonablemente cercanos, es mejor para el jugador encontrarse con pequeñas migas de bizcocho por el camino que con una enorme tarta al final.

En resumen, en esta fase tenemos que establecer las reglas mínimas en las que se basa el juego, los premios, los retos y las fases en que lo partiremos para hacerlo posible, y decidir qué haremos en forma física y qué haremos digital. Existen incluso procesos de gamificación que incluso empleaban las palabras.

Un último apunte para esta fase. Todo juego, por definición, es voluntario. En la medida de lo posible, ofreced la posibilidad de leer el libro mediante el juego o de leer el libro como indicaría la metodología clásica. Que el alumno se sienta libre de elegir por sí mismo. Esto tiene dos ventajas. Una, que el jugador decide jugar porque «lo ha querido él y no se lo han impuesto». Esa sensación de libertad es altamente motivadora. La otra, que los compañeros que se han inclinado por el juego irán haciendo comunidad poco a poco y, por efecto imitativo, el que ha rechazado jugar se verá cada vez más interesado en apuntarse al juego. Así llamaremos su atención sin forzarle a nada. ¡Actuad con astucia!



Paso 3: Construir

Llegado a este punto, ya tenemos nuestro juego. Hemos hecho un prototipo de prueba sin gastar medios ni recursos y vemos que funciona. No se trata de crear algo complejo, elaborado y perfecto. No es necesario, y veremos por qué en un momento. Nos bastará, como dijimos, hacer lo mínimo para que los alumnos comprendan cuál es el reto. En el mundo del desarrollo de productos empresariales se conoce esto como **producto mínimo viable**.

Este juego mínimo es el primer modelo que se lanza al público ya oficialmente. Gracias a esto, nuestro esfuerzo creativo se optimizará mucho, pues no perderemos tiempo y recursos haciendo cosas que no le interesan a nadie.

Recordad algo muy importante: los juegos tienen que ser **vivos**, como decía Heráclito cuando hablaba de que el río cambiaba, pero siempre era igual. Una vez que los alumnos comiencen a jugar, empezarán a dar su opinión, sus sugerencias de mejora, su *feedback*. Ellos mismos dirán qué quieren incluir en el juego y lo que no les gusta. Quizá sugieran ver una película de piratas o más información sobre la navegación a vela, o pregunten si el doblón era una moneda válida en todos los países o si Stevenson escribió la segunda parte del libro, o quizá se reten unos a otros en una especie de «justas literarias» a ver quién sabe más del libro... El profesor debería ir incorporando al juego aquellas sugerencias mayoritarias y que no se desvíen del objetivo que buscamos.

De esta forma, los alumnos encontrarán un **juego adaptado a sus gustos**, hecho que indudablemente les motivará cada vez más a continuar, pues se sienten partícipes del mismo de una forma activa, de forma similar a como señalamos al referirme a los librojuegos. Saber escuchar es fundamental, y hasta nos permitirá crear un juego mucho más elaborado y extenso de lo que inicialmente imaginábamos, prolongándolo en el tiempo tanto como nos sea posible.



Durante el juego

Paso 4: Implantar

Esta es el paso más divertido, el del juego propiamente. Recomiendo a todo docente disfrutar de ello aprendiendo y jugando con sus alumnos. Como mencionamos, el juego debe ser vivo. Se plantearán retos, preguntas y nuevos premios (o cambios en ellos) al hilo de cómo se vayan desenvolviendo las cosas.

No trabajaremos mucho y de golpe en el diseño, sino más bien poco y por partes, añadiendo **pequeños cambios periódicos** que observemos por nosotros mismos o que nos sugieran los alumnos. ¡No le tengamos miedo a los cambios! Pensemos que los propios alumnos lo piden. Eso hará que las cosas sean más frescas y enriquecerá todo el sistema. Insisto en que, a pesar de este dinamismo que nos pedirá el juego, no se debe perder el objetivo que perseguimos: fomentar la lectura. Poco a poco podremos añadir cosas al juego que amplíen el universo de Stevenson, podremos dar nuevos comodines (una balsa salvavidas) u objetos que deberán ganarse los alumnos para resolver la prueba final (conseguir un pico y una pala, por ejemplo, o un sable para defenderse del enemigo)...



Recordad que el mecanismo de funcionamiento del juego es simple: todo lo que el alumno consiga lo tendrá que pagar con conocimientos. Cuantos más conocimientos tenga sobre el libro, más cosas ganará y más rápido avanzará en el juego. En este juego que ideamos, la moneda de cambio es el conocimiento y el esfuerzo, y es la única válida para llegar al final del juego.

Es importante que en todo momento estemos implicados para mantener la motivación del alumnado. Añadiremos nuevos retos, nuevas preguntas evaluativas, plantearemos dudas, ¿y si John Silver en realidad no es amigo de Jim?, ¿te puedes fiar de un delincuente?, ¿qué crees que vio Jim en Silver para querer ser su amigo?, ¿los piratas existieron realmente?, ¿lo puedes demostrar? Y, de vez en cuando, daremos pequeños regalos-sorpresa a todos los jugadores para suavizar las cosas y darles un impulso (todos pueden avanzar una casilla como regalo, por ejemplo, o encuentran un pequeño tesoro en forma de dado, doblones de chocolate para los más pequeños, o una pegatina, o lo que sea).

También es aconsejable hacer **juegos razonablemente cortos**. Un juego que implique leer muchos libros y jugar durante tres años, probablemente desmotive a todos los alumnos. Un juego que implique leer un libro y que dure un mes como máximo, es más motivador (recordad: metas cortas y realizables). Crear un juego nuevo para el siguiente libro dará un aire fresco y se podría, por ejemplo, usar un parchís en lugar de una oca, o un tablero de ajedrez. Y si los alumnos quieren prolongar el juego porque se lo pasan bien, ¡bienvenido sea! No olvidéis la sabiduría de las abuelas: despacito y buena letra.



Después del juego

Paso 5: Evaluar

En algún momento, nuestro juego se terminará. Como docentes, nos toca evaluar si el alumno ha comprendido o no lo que ha leído. Podemos guiarnos por criterios clásicos o, lo que es mejor, emplear el conjunto de lo que hemos visto durante el juego para hacernos una correcta composición de lugar.

Una de las ventajas de emplear la gamificación para educar y de implicarnos personalmente en el juego es que podremos observar el comportamiento de los jugadores durante el desarrollo del mismo.

Esa observación nos dará las herramientas necesarias para evaluar al alumno en conjunto, atendiendo a su esfuerzo, originalidad, comprensión lectora, interés, aportaciones, actitudes y aptitudes, razonamientos derivados de la lectura, nuevos intereses, etc. Nos servirá también para enseñarles a ganar y a perder, pues la vida adulta se compone diariamente de ello, y a volver a intentarlo de nuevo y mejor, aprender del pasado. Aquí entra el gran resumen de la gamificación y que no he adelantado hasta ahora: **DEMOFI**. ¿Y qué es DEMOFI? DEMOFI es lo que una buena gamificación persigue en última instancia: **DE**tectar, **MO**tivar, **F**idelizar.

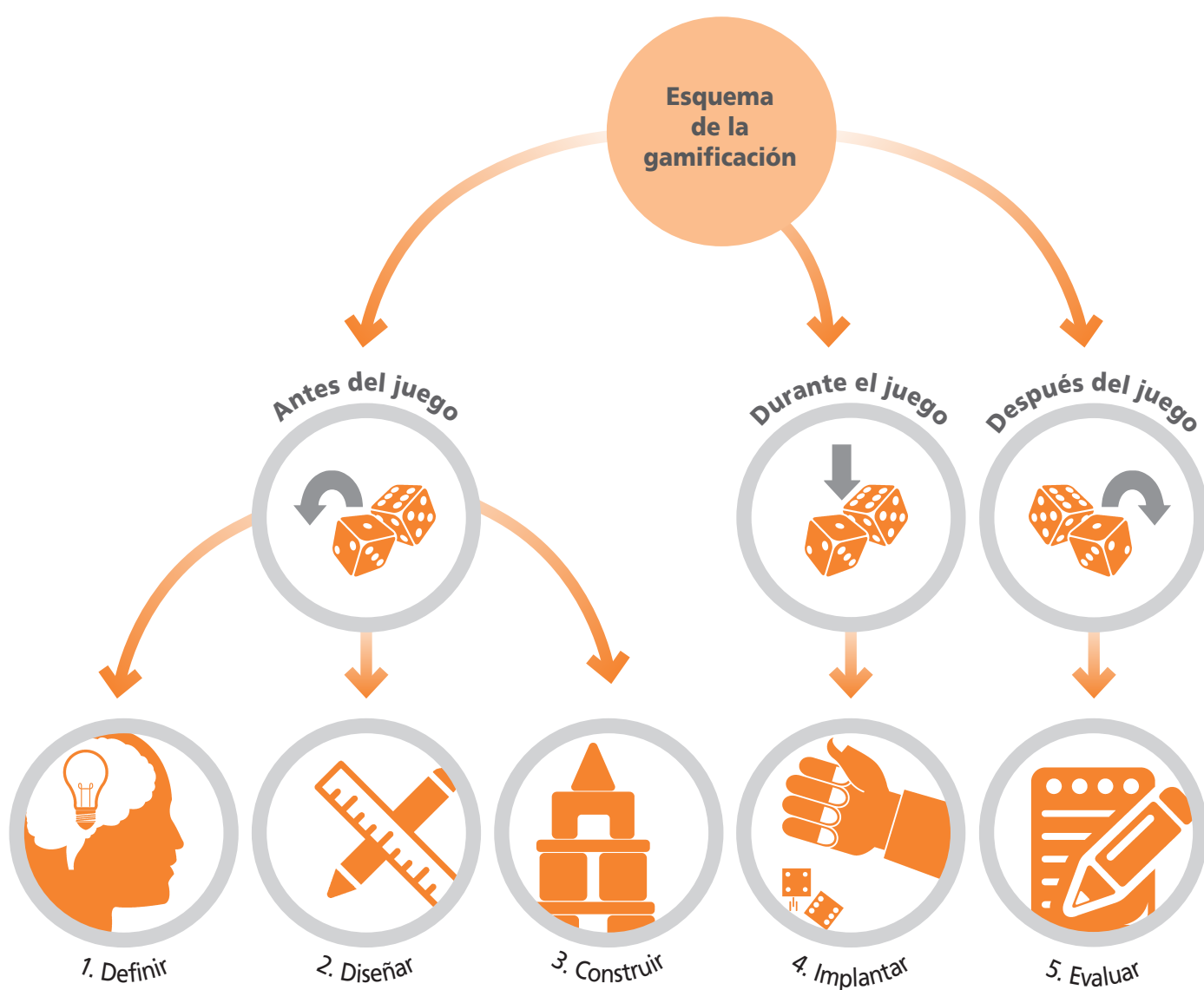
Antes y durante el juego hemos motivado y fidelizado, pero también, y gracias al constante *feedback* que los alumnos nos han dado durante la partida, directa o indirectamente, **hemos detectado** sus carencias, necesidades, intereses, aptitudes y tendencias. Según el comportamiento y aportaciones que muestren los jugadores, sabremos si entre ellos hay algunos especialmente dotados para la literatura, las matemáticas, la historia, el diseño, el liderazgo, el espíritu crítico, el creativo, etc., y eso, como docentes, nos facilitará mucho la labor de orientar su formación de la forma más adecuada con la personalidad del alumno, recomendándole cosas de su interés. Mediante la obtención de estos indicios también podremos coordinar mejor la enseñanza transversal, reforzando las carencias que hemos descubierto en el alumno o potenciando sus habilidades con otras asignaturas, por ejemplo. Así conseguiremos personas mejor formadas y más interesadas en aprender, pues sentirán que todo está hecho a su medida.



El ser humano es un animal motivado por naturaleza. El problema viene cuando su entorno o circunstancias no son propias y eso mella su motivación. Mediante el juego, mezcla de reto, libertad y diversión, podemos ir recuperando la motivación de las personas.

Los alumnos no son unos monstruitos, unos vagos redomados sin interés por nada. Eso no es correcto. Los alumnos, en realidad, son seres humanos que quieren sentirse únicos, que quieren que se les escuche. Se acabó la era decimonónica del alumno pasivo. Adaptémonos a su lenguaje. Propongámosle un juego y leamos (directamente o entre líneas) qué les motiva. Os aseguro que, pulsados esos resortes, los propios alumnos les devolverán a muchos docentes la motivación que algunos han perdido.

Es tan fácil como hacer la prueba. Proponedles un juego y observad su reacción. Las hipótesis, al fin y al cabo, se validan experimentando.



Por suerte, disponemos de muchísimos recursos que nos ayudarán a comprender qué es la gamificación y que nos permitirán emplearla para motivar a nuestros alumnos. Os vamos a dejar un pequeño conjunto de soluciones. Algunas tienen aplicación directa en educación y otras os darán buenas ideas que podéis extrapolar. Recordad que la gamificación es una metodología todavía reciente y no todos los recursos coinciden en los mismos puntos de vista. Pero esto, lejos de ser un problema, nos aportará más riqueza con la que podremos elegir, aportar e innovar a nuestro gusto.

Todo sirve para gamificar. Un bolígrafo y un papel, dados con imágenes para construir historias, cartas, programas informáticos o sistemas digitales... Se trata de tener actitud lúdica y usar cualquier cosa que «dé juego». Nos pueden valer hojas de cálculo, objetos que encontremos en un bazar, ideas sacadas de libros, tableros, disfraces, mapas, yincanas, etc.

¡Buena gamificación!



- MARÍN, I. y E. HIERRO, *Gamificación. El poder del juego...*, Empresa activa, Barcelona, 2013.
- RAMÍREZ COGOLLOR, J. L., *Gamificación: mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*, RC Libros, Madrid, 2014.
- RODARI, G.: *Gramática de la fantasía*, Ediciones del Bronce, Barcelona, 2006.
- TEIXES, F.: *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*, UOC, Barcelona, 2014.
- TEIXES, F.: *Gamificación: motivar jugando*, UOC, Barcelona, 2015.
- WERBACH, K. y D. HUNTER, *Gamificación: las técnicas de los juegos aplicada*, Pearson Educación, Madrid, 2013.

- «Moscow Subway Ticket Machine Accepts 30 Squats as payment» [EN LÍNEA], <https://www.youtube.com/watch?v=qaPNDbGKr7k>, consultado el 4 de octubre de 2017.
- «THE Fun Theory 1 - Piano Staircase» [EN LÍNEA], <https://www.youtube.com/watch?v=2IXh2n0aPyw>, consultado el 4 de octubre de 2017.
- «THE Speed Camera Lottery - The Fun Theory» [EN LÍNEA], <https://www.youtube.com/watch?v=iynzHWwJXaA>, consultado el 4 de octubre de 2017.



- «15 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos», [EN LÍNEA], <http://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/33094.html>, consultado el 4 de octubre de 2017.
- «EJEMPLOS y recursos de gamificación para maestros» [EN LÍNEA], <http://www.javiquil.com/archivos/4765>, consultado el 4 de octubre de 2017.
- «GAMIFICACIÓN educativa» [EN LÍNEA], <http://canaltic.com/blog/?p=1733>, consultado el 4 de octubre de 2017.
- «GAMIFICACIÓN: el aprendizaje divertido» [EN LÍNEA], <http://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>, consultado el 4 de octubre de 2017.
- «Los mejores recursos para gamificar tu aula» [EN LÍNEA], <http://www.ayudaparamaestros.com/2016/02/los-mejores-recursos-para-gamificar-tu.html>, consultado el 4 de octubre de 2017.



- **Gamifica tu aula:** <http://gamificatuaua.wixsite.com/ahora>
Amplia comunidad con recursos y ayuda educativa Posee un gran número de personas apoyándola. Está a cargo de Clara Cordero. También están presentes en las redes sociales.
- **Justifica tu respuesta:** <http://justificaturespuesta.com/>
Una web cuyos artículos y pensamiento son un referente para los educadores que busquen nuevos puntos de vista. A cargo de Santiago Moll, una persona enamorada de la educación, fresca en ideas y disruptiva.
- **Zombiología:** <https://zombiologia.com/>
Página con un proyecto gamificador en Biología y Geología de Secundaria. Lleva cuatro años empleándose con éxito. Realizada por Santiago Vallejo a quien también lo encontraréis en las redes sociales.
- **Marinva:** www.marinva.es
Página especializada en educación. A cargo de Inma Marín y Esther Hierro, que son de las primeras personas en apostar por la gamificación en España. También, son muy activas en las redes sociales.
- **Gamisolution:** <http://gamisolution.es/>
Página de una empresa de gamificación de salud y educación y mundo empresarial. Tiene herramientas creadas expresamente para ayudar a gamificar.