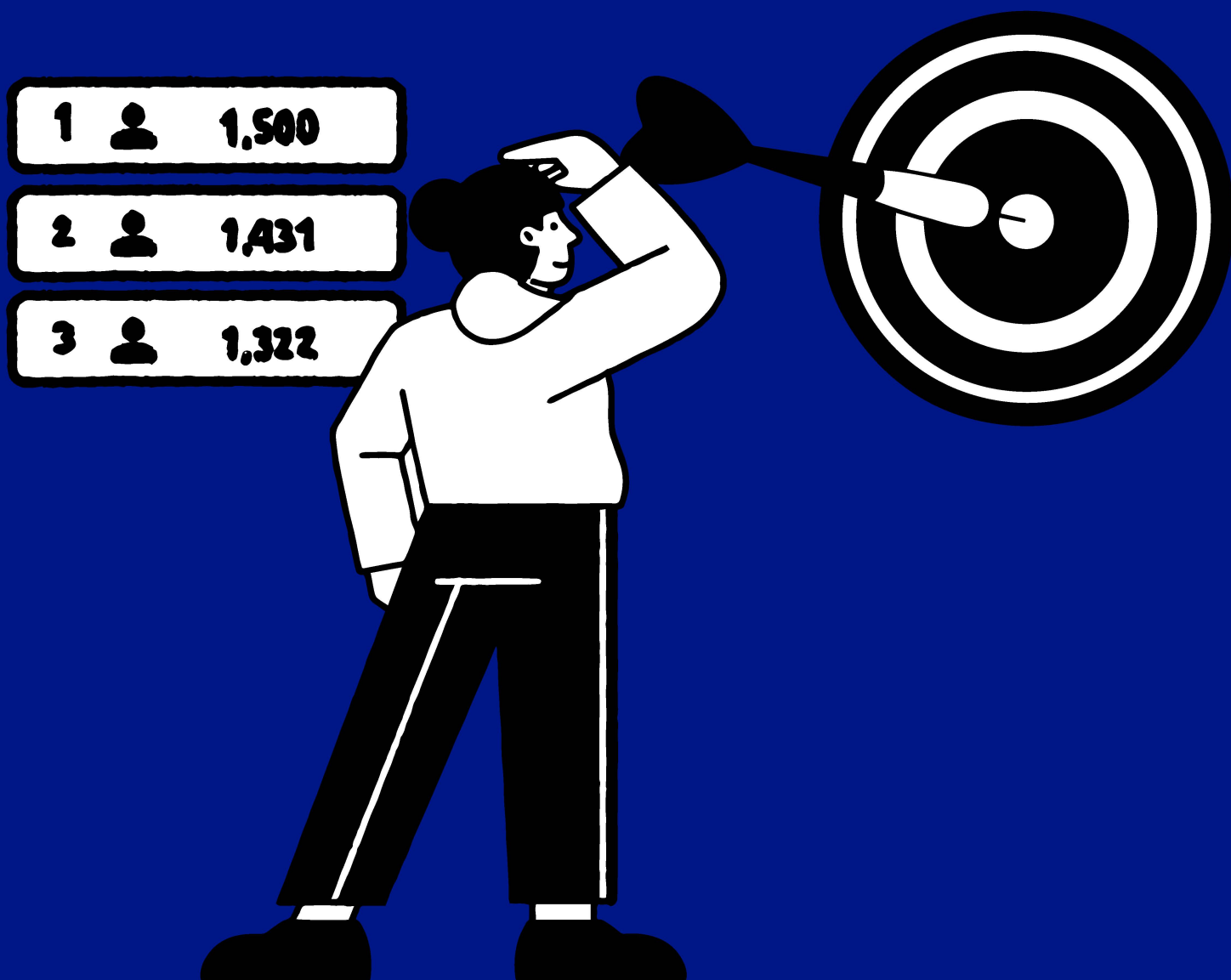


Edu Book

¿Cómo gamificar tu clase?

Serie: El Futuro de la Educación



Índice

03 / CAPÍTULO 1

¿Cómo gamificar tu clase?

**Mónica Maluy. Profesora de PrepaTec,
campus Cumbres.**

06 / CAPÍTULO 2

Gamificación en clase no es cuestión de juego

**Sandra Miranda Leal. Profesora de PrepaTec,
campus Morelia.**

10/ CAPÍTULO 3

Borrar la frontera entre la educación y los juegos

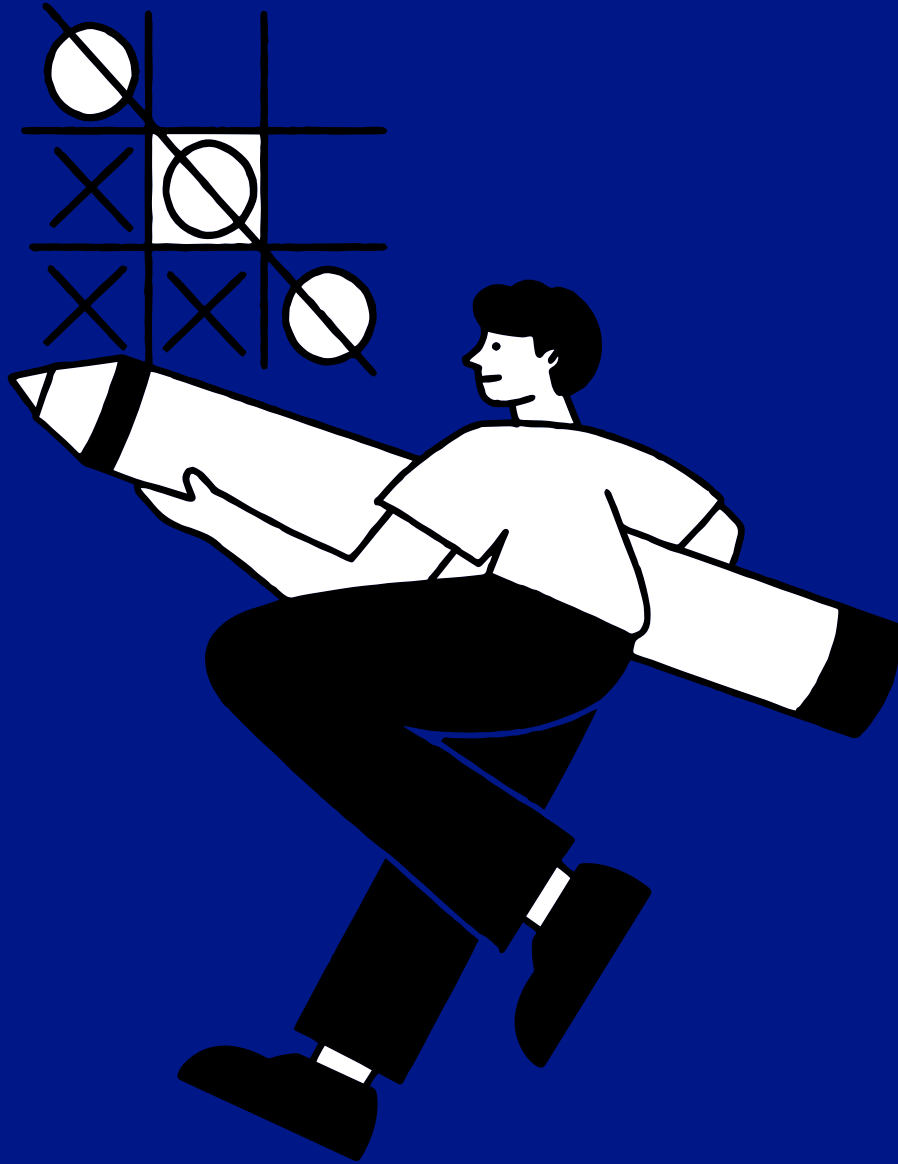
**Jorge A. Zepeda (JAZ). Profesor del Tecnológico de Monterrey,
campus Querétaro.**

14 / GLOSARIO

14 / LUDOGRAFÍA

16 / DATOS DE LOS AUTORES

EDU BOOK: ¿CÓMO GAMIFICAR TU CLASE?



CAPÍTULO 1

¿Cómo gamificar tu clase?

¿Cómo gamificar tu clase?

Mónica Maluy

La primera vez que escuché sobre gamificación y tuve la intención de implementarla en clase, me di cuenta de que el esfuerzo que demandaba para adaptar mi curso era considerable. Sobre todo, el tiempo que me tomaría diseñar todo un ambiente de juego para el aprendizaje desde cero. La buena noticia es que ya existen plataformas educativas tecnológicas basadas en gamificación que facilitan este proceso. Un ejemplo es Classcraft, una plataforma en línea que ludifica el aprendizaje de acuerdo con las necesidades de los educadores. He utilizado esta plataforma por tres años y el resultado ha sido positivo.

Gamificación es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes ([Edu Trends, 2016](#)).

Antes de implementar gamificación es fundamental definir un objetivo. Esto te permitirá tener una meta clara y podrás medir el resultado antes

y después de tu clase gamificada. Por ejemplo, mi meta fue motivar a los alumnos a desarrollar conductas específicas como incrementar el nivel de lectura, incrementar la participación en clase, fomentar el apoyo entre compañeros y tomar más notas a mano para mejorar el proceso de retención y de aprendizaje ([Mueller y Oppenheimer, 2014](#)).

Otros objetivos pueden ser que los alumnos hagan tareas, que sean puntuales, que revisen los temas de clase por adelantado, que retroalimenten a sus compañeros para mejorar su propio aprendizaje, que profundicen en un tema en particular, etc., solo por mencionar algunas ideas que te puedan servir para tu clase gamificada.

Gamificar una clase implica adaptar diversos elementos de juego tales como un sistema de puntos, incentivos y recompensas, uso de avatares, una narrativa de juego, retos y misiones que mantengan al alumno interesado en el juego y una retroalimentación continua, entre otros. Situar a los participantes en un contexto de

juego, definir reglas, establecer objetivos, así como diferentes formas de llegar a la meta, genera una sensación de libertad en el juego ([Wiklund y Wakerius, 2016](#)).

La integración de los elementos de juego en la [plataforma Classcraft](#) responde de forma efectiva. En esta plataforma podemos personalizar los cursos integrándolos también con Google Classroom. Esto permite recompensar las entregas de actividades en tiempo y manejarlas como “retos alcanzados” dentro de la plataforma de juego. También podemos llevar analíticas de los estudiantes sobre el rendimiento del alumno considerando su participación en clase y su rendimiento académico tomando en cuenta las calificaciones en Google Classroom y las actividades resueltas dentro de la plataforma Classcraft.

Al inicio del ciclo escolar suelo programar la herramienta para utilizarla con alumnos de primero y segundo semestre en las clases de Liberalismo y Expansión; Conflicto y Reconstrucción, respectivamente.

Primero doy de alta a los alumnos del grupo y configuro los settings (conductas esperadas y no esperadas), los diferentes poderes y puntos que pueden ganar o perder, así como los que necesitan para subir de nivel. Además, registro en la plataforma los eventos sorpresa que utilizará durante el semestre para mantener el interés en el juego. Una vez que tengo todo listo para jugar, vínculo los grupos y alumnos de Classcraft con los de Google Classroom.

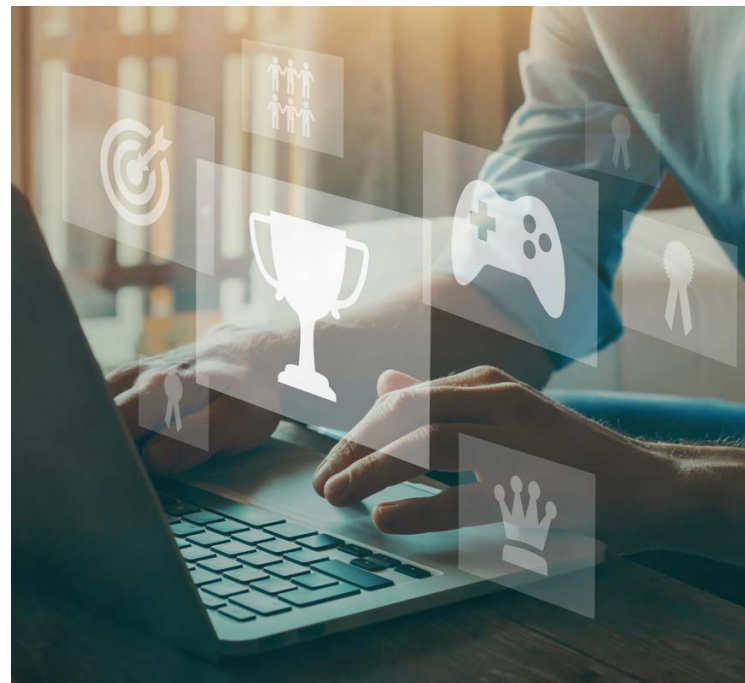
Después de enrolar a los alumnos, dedico una clase para darles la bienvenida a Classcraft. El resto del semestre utilizo diferentes herramientas del juego para mantener el interés de los alumnos y apoyarlos a generar puntos que puedan utilizar en la clase como recompensas, que comprenden desde la oportunidad de elegir la música de fondo del aula mientras trabajan en alguna actividad, recibir la oportunidad de utilizar por un minuto sus manuscritos de clase durante un examen, hasta recibir una pista para resolver una pregunta de examen correctamente.

Entre mis herramientas favoritas están “La Rueda de la Fortuna”, con ella elijo alumnos al azar para participar en clase (de esta forma participa hasta el alumno más callado o introvertido en clase); otra herramienta es “La Batallas de Jefes”, para hacer competencias con preguntas relacionadas a los temas de la clase; y “La Carrera en el Bosque”, para contarles el tiempo en el que deben resolver un reto o actividad dentro de la hora clase.

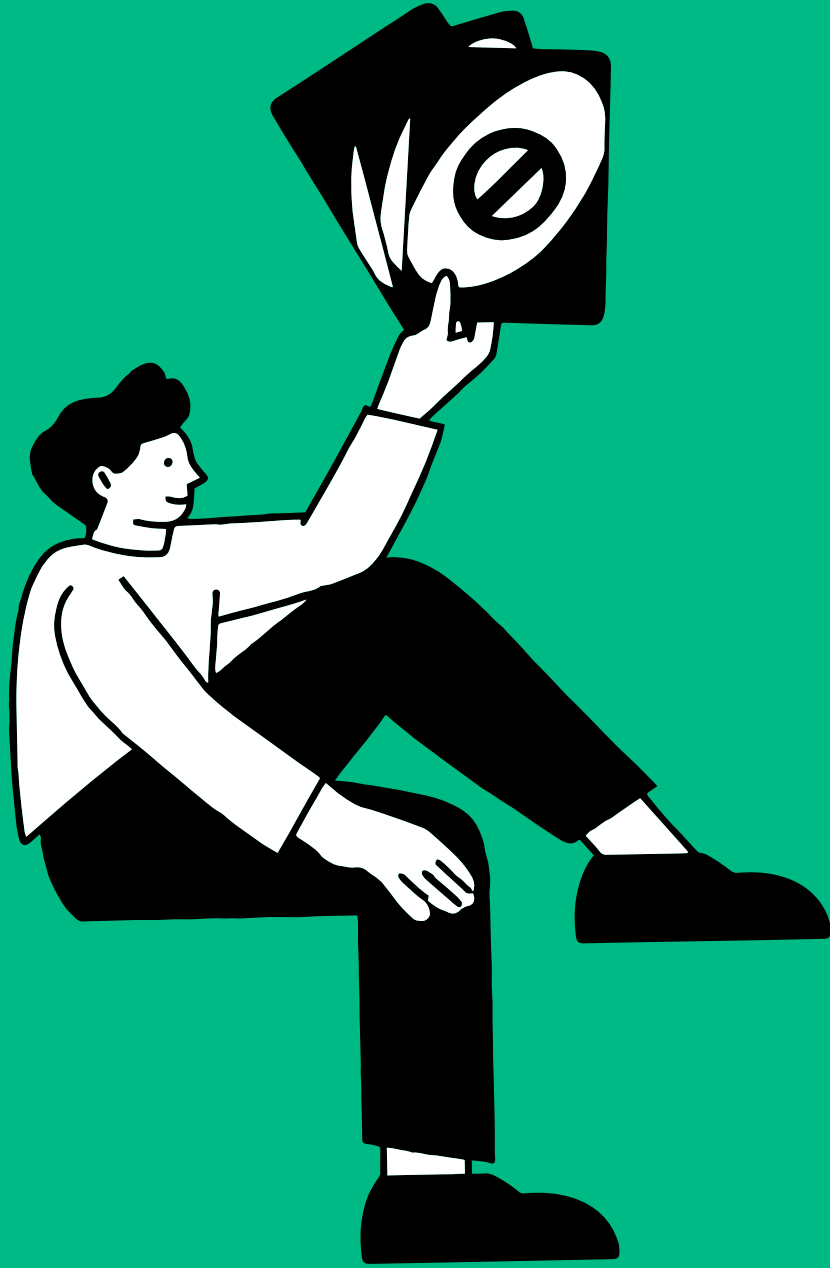
Con Classcraft he mejorado el ambiente dentro del salón en términos de motivación y dinamismo, así como el trabajo en equipo, puesto que la plataforma está diseñada para competir en ambas modalidades, individual y colaborativamente. Los alumnos así lo han expresado al responder las encuestas de cierre de semestre con frases como “Me gusta que utiliza diferentes recursos para dar la clase”, “la plataforma Classcraft fue muy buena innovación”, “hace la clase muy interactiva y divertida” o “sus clases están muy padres, me gusta Classcraft”.

Como sabemos, nada es perfecto y siempre hay un “pero”. En este sentido, quiero mencionar dos cosas: el uso de la plataforma Classcraft consume muchos recursos de información de tal manera que, en momentos en que todo el grupo está conectado puede “trabarse”; por esta razón, Classcraft pudiera no ser opción para gamificar las clases en escuelas con problemas de conectividad donde el acceso a Internet sea un problema. Por otro lado, una estrategia de gamificación mal diseñada puede impactar negativamente el resultado de aprendizaje e incrementar la frustración en el estudiante si se enfoca más en los elementos de juego que en los contenidos de aprendizaje (Das, 2019).

En conclusión, las aplicaciones y plataformas que han surgido en los últimos años han hecho más fácil considerar la gamificación como opción para motivar a los estudiantes, generar actitudes positivas en el aula y mantener un ambiente dinámico. Además de Classcraft, existen otras opciones como PaGamQ o ClassDojo. Si tienes experiencia utilizando estas u otras herramientas para gamificar un curso, sería muy útil si nos compartes cómo podemos lograrlo en un artículo como este, a través del Observatorio del Instituto para el Futuro de la Educación.



EDU BOOK: ¿CÓMO GAMIFICAR TU CLASE?



CAPÍTULO 2

Gamificación en clase no es cuestión de juego



Gamificación en clase no es cuestión de juego

Sandra Miranda Leal

Hoy en día se habla en abundancia sobre la importancia de implementar estrategias didácticas, herramientas y/o tecnologías que permitan al docente motivar e involucrar a los alumnos en su proceso de aprendizaje. Una de las tendencias educativas más populares para lograrlo es a través de la Gamificación. Este concepto es muy sencillo de explicar, pero nada fácil de implementar. Pocos docentes lo aplican de manera correcta en el aula. En este artículo comparto información que ayudará a los profesores a identificar si lo que están haciendo o planean hacer en su curso es realmente Gamificación o no lo es; además, comparto un ejemplo de lo que considero una implementación exitosa de Gamificación aplicado en nivel preparatoria.

Gamificación es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes ([EduTrends, 2016](#)).

Es importante diferenciar este concepto de otro llamado Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) como medios de instrucción; el cual se basa en juegos que ya existen cuyas mecánicas ya están establecidas, y son adaptados para que exista un balance entre la materia de estudio, el juego y la habilidad del jugador para retener y aplicar lo aprendido en el mundo real ([EdTechReview, 2013](#)). Es decir, si implementara una lotería de verbos para la clase de inglés o un Adivina Quién? para la clase de historia, no estoy aplicando Gamificación, sino Aprendizaje Basado en Juegos.

El concepto de Gamificación proporciona al menos 50 diferentes [elementos de juego](#) que pueden ser adaptados en la clase. No quiere decir que el profesor tenga que implementar todos ellos al mismo tiempo, pero si puede considerar aquellos que se adecuen mejor a la dinámica de su clase y motiven a los alumnos a lograr el propósito de aprendizaje.

Estos son algunos ejemplos muy sencillos de Gamificación en clase. Deben ser definidos sin perder de vista los lineamientos generales de la instrucción educativa y de la institución:

- Si los alumnos no están haciendo tareas, entonces: cada vez que un alumno realice 3 entregas consecutivas de tarea, ganará una moneda virtual. Esta moneda le permitirá sobrevivir a un quiz en el que tendrá una pregunta extra de 'salvación'. El elemento de juego utilizado en este ejemplo son recompensas.
- Si deseo fomentar en clase el trabajo en equipo, ya que los alumnos prefieren trabajar de manera individual, entonces: cada vez que ellos formen una 'alianza' de al menos 3 integrantes y demuestren que todos comprenden los temas de estudio ganarán una insignia que les permita repetir una tarea con calificación reprobatoria. El elemento de juego utilizado en este ejemplo está relacionado con la cooperación y la competencia.

Durante el semestre agosto - diciembre del 2017, en conjunto con otros profesores, integramos algunos elementos de Gamificación en la materia de Pensamiento lógico computacional en Preparatoria. El objetivo fue motivar a los alumnos a hacer sus tareas; además de promover la pronta entrega de las mismas ya que generalmente hacen las tareas en domingo, que es el día límite para entregar las tareas semanales de la clase, pero si llegaran a surgir dudas durante el fin de semana ya no habría espacio para tener asesorías con el profesor.

En dicha clase, la implementación consiste en lo siguiente:

- Cada estudiante puede ganar hasta 5 monedas durante el semestre.
- La tarea de la semana está disponible de lunes a domingo. Cada tarea es enviada durante los primeros 2 días de la semana; es decir, lunes o martes, dará una moneda al estudiante.

- La tarea debe tener una calificación aprobatoria para obtener la moneda.
- Cada moneda le dará al estudiante un punto extra en el examen final.
- Ninguna calificación puede ser mayor a 100: Si un estudiante tiene 97 de calificación en el examen final y un total de 4 monedas acumuladas, la calificación del examen final será 100 (no 101).

Para medir los resultados de dicha implementación aplicamos una [encuesta](#) con 6 preguntas a 82 alumnos. Lo más relevante de los resultados obtenidos fue: el 56% de los encuestados indican que normalmente en todas las materias que cursan entregan sus tareas el día límite de la fecha de entrega, mientras que solamente un 6% dice entregarla con 3 o más días de anticipación. Un 68% expresa haber sido motivado a realizar la tarea con anticipación gracias a la moneda que podían obtener. Finalmente, un 85% muestra interés por tener dinámicas similares en el resto de sus materias. Puede aplicar ideas sencillas que no requieren propiamente del uso de tecnología para implementar Gamificación en clase.





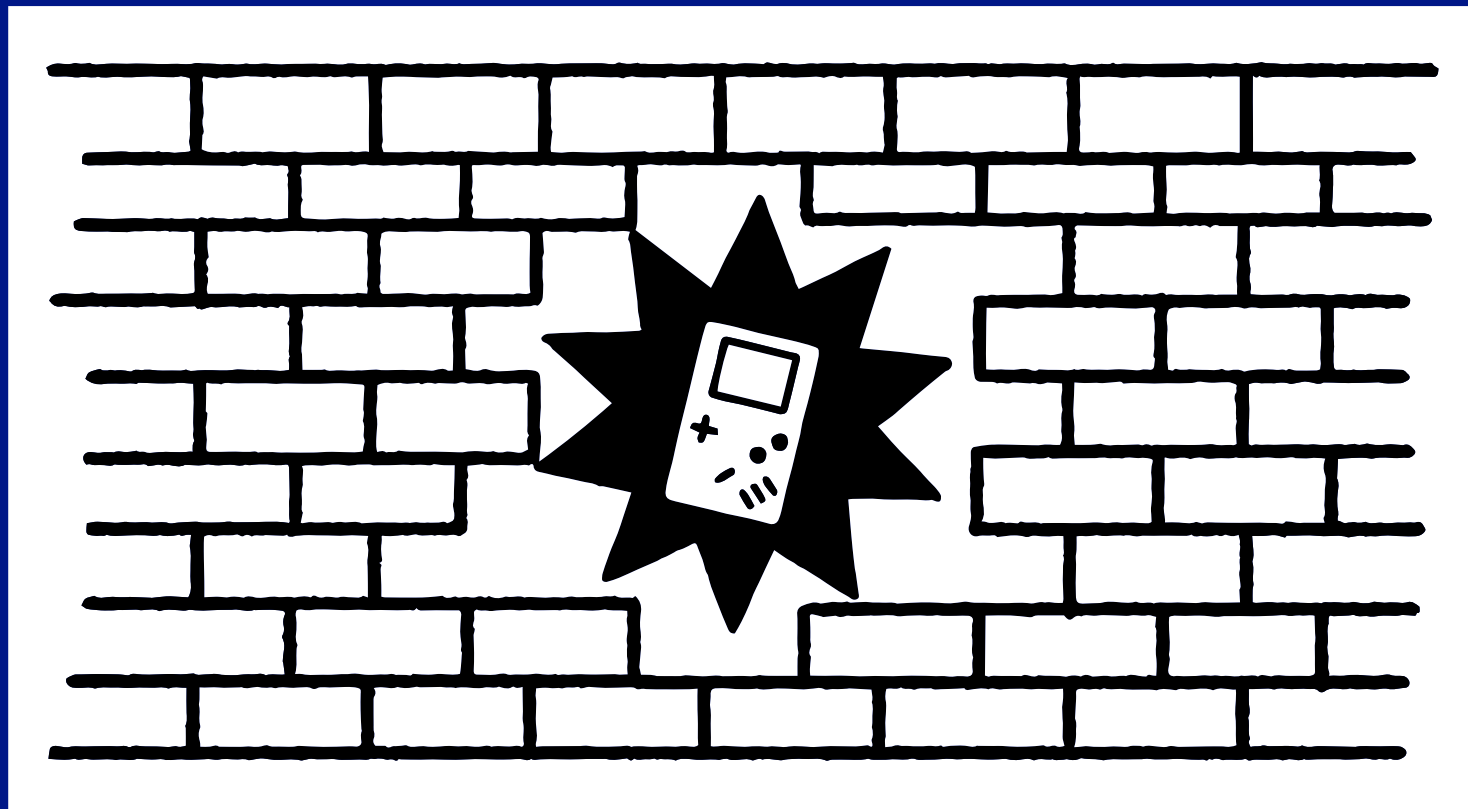
Como se muestra en los resultados, se logró en buena medida el objetivo planteado, pero además se promovió el autoaprendizaje y el [aprendizaje invertido](#). En muchas ocasiones para poder entregar la tarea en los días indicados (lunes y/o martes) el alumno necesitaba conocer los conceptos de la siguiente clase, pero tal era su interés por entregar la tarea que con anticipación revisaban por ellos mismos el material. Es por esto que al inicio de cada semana ponemos a disposición de los alumnos todo el material, presentaciones, ejercicios, etcétera, que se abordarán durante toda la semana. De tal manera que al llegar a la clase del jueves, estos alumnos ya no necesitaban atender a la parte teórica del tema y se enfocan en resolver problemas, ejercicios y aclaración de dudas con el profesor que hubieran surgido durante la tarea o los ejercicios de esa clase.

Para el semestre enero mayo del 2018 hemos planteado una implementación similar, pero esta vez los puntos serán para el examen parcial. No habrá límite de puntos que puedan acumular (depende de la cantidad de tareas en cada parcial). También habrá monedas con valor de 1 punto y otras de 2 puntos. Seguiremos motivando la realización de tareas y esta vez los alumnos ven un beneficio a más corto plazo.

Si quieres explorar un poco más sobre Gamificación, prueba alguna de estas [sencillas ideas](#) que no requieren propiamente del uso de tecnología para su implementación. Por ejemplo, en una clase de inglés

donde se espera que el alumno hable este idioma para practicarlo, cada vez que utilice otro idioma, el profesor gana un punto, y cuando los alumnos utilizan el idioma objetivo de la clase, el alumno es quien gana el punto; si el profesor acumula 50 puntos durante la clase, deja tarea extra; si el alumno acumula 50 puntos, éste tiene derecho a una tarea más corta. También existen otras implementaciones donde sí se requiere del uso de [plataformas tecnológicas](#), tal es el caso de la plataforma [ClassDojo](#) que puede ser utilizada en cualquier materia para reforzar la participación activa, el trabajo en equipo, la perseverancia, la creatividad y otras competencias deseables en el alumno.

La intención de este artículo es compartir con otros colegas los conceptos básicos de la Gamificación y algunos ejemplos de mi experiencia en el tema. También invitar a otros profesores a implementar esta tendencia en su clase para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en su labor docente y compartir las mejores prácticas. Una recomendación final: recuerde que implementar Gamificación no es un juego.

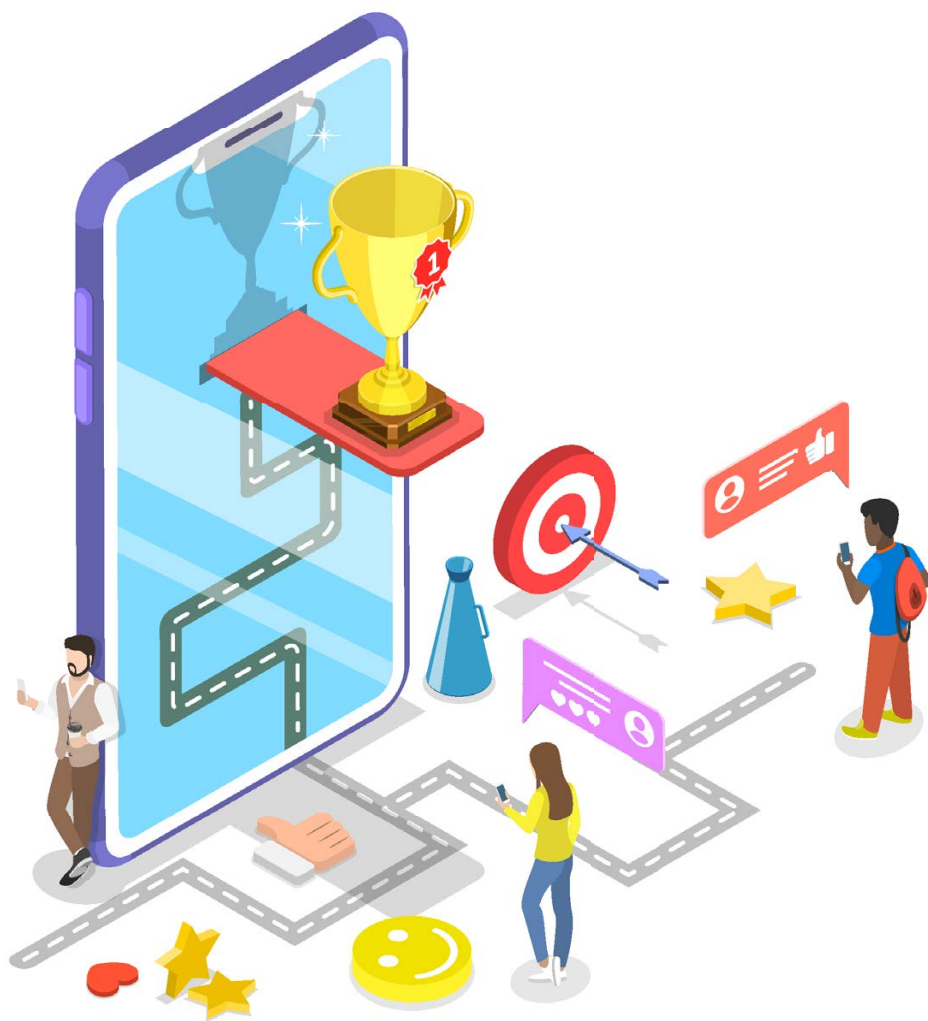


CAPÍTULO 3

Borrar la frontera entre la educación y los juegos

Borrar la frontera entre la educación y los juegos

Jorge A. Zepeda (JAZ)



Los juegos y la escuela tienen mucho en común, son sistemas humanos donde existe un propósito con reglas claras, en los que el rendimiento individual y en equipo dependen en gran medida de la dedicación y el desempeño de los participantes. Es por esto que, en los últimos años, se ha incrementado el número de profesores que desean explorar estas similitudes y aprovechar sus beneficios en términos de un mejor aprendizaje. Como resultado se ha generado un movimiento que comprende dos estilos muy particulares de abordar el concepto de juego en el aula: Game-Based Learning o Aprendizaje Basado en Juegos y Gamificación.

Impartir clase en la llamada era digital a una generación sobreestimulada de información y con una cultura de inmediatez, es un gran reto. Estrategias lúdicas como las mencionadas permiten a los profesores enganchar a sus alumnos con los contenidos educativos. No buscan convertirse en estrategias de enseñanza, sino más bien de gestión del aula para combatir uno de los grandes problemas que enfrenta la educación actual: la falta de motivación por aprender. Un curso de este tipo ayuda a reducir el estrés causado por los deberes escolares y da control a los alumnos en su proceso de aprendizaje, promoviendo así la autonomía y la autogestión.

Impartir clase en la llamada era digital a una generación sobreestimulada de información y con una cultura de inmediatez, es un gran reto. Entre las técnicas de [Game-Based Learning](#), existe una estrategia llamada [Reacting to the Past](#), utilizada por profesores universitarios para generar un aprendizaje profundo sobre [distintos momentos históricos](#). Con esta técnica se ubica a los alumnos dentro de un contexto histórico y una problemática suscitada en dicho contexto. El profesor realiza una asignación de roles con posturas correspondientes para cada alumno y establece metas individuales y grupales sobre la discusión de dicha problemática. Al llevar a cabo este juego de roles, los alumnos debaten y defienden su posición en discusiones acaloradas que requieren un conocimiento profundo de antecedentes y situaciones paralelas a la problemática. Esto les permite comprender la historia como si fuera parte de sus vidas y generan empatía. Los profesores realizan una evaluación cualitativa en la sesión con el involucramiento de los alumnos en la dinámica y el entendimiento empático que generan de las circunstancias históricas en la que también son partícipes.

La implementación de [Reacting to the Past](#) en clase, requiere de varias sesiones y está diseñada para modelos educativos que se preocupan más por la calidad del aprendizaje que por la diversidad de temas que se pueden abordar en un periodo escolar. Sería interesante ver su aplicación en diferentes contextos escolares y con diferentes contenidos curriculares para conocer su impacto.

Por otro lado, [Gamificación](#) es una estrategia utilizada para incrementar la motivación y favorecer la participación activa de los alumnos en el aula. Una nueva propuesta en este tema es la implementación de [mundos abiertos](#) en el aula gamificada. La mecánica de [mundos abiertos](#) en los juegos ha cobrado popularidad en los últimos años y consiste en colocar al jugador en una situación retadora e inesperada, permitiéndole explorar de manera creativa y libre las oportunidades que se le presentan, de tal manera que va tomando riesgos y logrando pequeñas metas que le permitirán al jugador aprender en el camino de manera libre hasta lograr el objetivo final.



[En un juego tradicional la historia tiende a ser lineal](#), lleva de la mano al jugador a través de íconos o puntos de referencia; en este esquema el jugador tiene pocos momentos para tomar acción y en los que sus decisiones tengan impacto en el desenlace del juego. En contraste, en los juegos de mundo abierto el jugador es guiado por su propia curiosidad, va generando su propia historia, tiene la libertad de explorar opciones que se le presentan y aprende a resolver problemas de manera creativa que le sirven para lograr el fin último del juego.

Mundos abiertos en el aula gamificada es una propuesta de los juegos que ha cobrado popularidad en los últimos años y consiste en colocar al jugador en una situación retadora e inesperada, de tal manera que va tomando riesgos y logrando pequeñas metas que le permitirán aprender en el camino de manera libre hasta lograr el objetivo final.

Si planteamos el concepto de mundo abierto como una [mecánica del aula gamificada](#) vs. una clase normal, el resultado sería más o menos el siguiente: En una clase “normal”, con o sin gamificación, digamos que hay 20 posibles temas a abordar sobre un área de interés (por ejemplo: química, física u otros) en el semestre. La secuencia de estos temas la determina el profesor o el plan de estudios, al igual que los entregables y demás. Todos los alumnos toman la misma clase y tienen decisiones limitadas de lo que pueden hacer para personalizar la experiencia. [El profesor establece en gran medida cómo abordar problemas prediseñados](#) y espera resultados específicos al final del año.

En una clase gamificada aplicando el concepto de mundo abierto, podría haber más de 100 temas posibles para abordar en varias áreas de interés (por ejemplo: psicología, diseño, negocios, docencia, etcétera). No existe una secuencia fija, el alumno determina qué temas revisa, el orden y mezcla de los mismos, al igual que los entregables. El profesor no marca el camino, sino que su rol es diseñar ese mundo abierto, preguntar a los alumnos de su avance personal y cómo combinan las diferentes áreas para diseñar sus propios productos; sugerir si se le solicitan, resolver dudas y organizar discusiones cuando le sea requerido.

El aula de mundo abierto se convierte en un espacio de exploración libre, el profesor deja de lado el escenario frente al pintarrón, se concentra en conocer para guiar a sus alumnos, involucrándose en discusiones, curando recursos e individualizando la educación de sus alumnos. Si bien es un modelo atractivo, es necesario reconocer que es muy demandante para el profesor, ya que implica que posea un conocimiento abierto en una gran diversidad de temas e invierta una cantidad importante de tiempo en el diseño del curso.

Es tiempo de explorar [más allá de lo lineal que ofrece la educación](#) en uno de sus paradigmas más arraigados, las TICs nos han abierto el panorama en este mundo interconectado y la necesidad de transformar contenidos en competencias donde el conocimiento se aplique de manera dinámica e integral. Esta propuesta basada en gamificación puede ser una respuesta para explorar desde otra perspectiva este “nuevo mundo”.

Si bien este experimento va iniciando, los invito a que jueguen con este concepto en sus aulas y me compartan sus experiencias. Al ver este mundo tan abierto, me es difícil regresar a un aula tan limitada. El mayor riesgo de utilizar las estrategias mencionadas en este artículo es que ni los profesores ni los alumnos involucrados querrán regresar a un aula donde no se utilicen.



Glosario

Gamificación: Aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes.

Aprendizaje Basado en Juegos: Técnica basada en juegos que ya existen cuyas mecánicas están establecidas y son adaptados para que exista un balance entre la materia de estudio, el juego y la habilidad del jugador para retener y aplicar lo aprendido en el mundo real.

Aprendizaje Invertido: Técnica didáctica en la que la exposición de contenido se hace por medio de videos que pueden ser consultados en línea de manera libre, mientras el tiempo de aula se dedica a la discusión, resolución de problemas y actividades prácticas bajo la supervisión y asesoría del profesor.

Reacting to the Past: Técnica utilizada por profesores universitarios para generar un aprendizaje profundo sobre distintos momentos históricos en una problemática específica.

Mundos Abiertos en el Aula Gamificada: Propuesta que consiste en colocar al jugador en una situación retadora e inesperada, de tal manera que va tomando riesgos y logrando pequeñas metas que le permitirán aprender en el camino de manera libre hasta alcanzar el objetivo final.

Ludografía

ClassDojo: Sam Chaudhary y Liam Don, 2011.

Classcraft: Shawn Young, 2013.

PaGamO: BoniO Inc., 2013

Google Classroom: Alphabet Inc., 2014.

Datos de los autores

MÓNICA MALUY

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM).

Profesora de Humanidades en PrepaTec, campus Cumbres.

Licenciada en Administración de Empresas y maestra en Ciencias de la Información y Administración del Conocimiento.

Temas de interés: Historia Contemporánea, Política Global e Innovación Educativa.

Contacto: mmaluy@tec.mx

SANDRA MIRANDA LEAL

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM).

Profesora en PrepaTec, campus Morelia.

Ingeniera en Sistemas Computacionales y maestra en Ciencias de la Información y Administración del Conocimiento.

Temas de interés: Pensamiento Lógico Computacional y Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles.

Contacto: sandra.miranda@itesm.mx

JORGE A. ZEPEDA (JAZ)

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM).

Profesor del Tecnológico de Monterrey, campus Querétaro.

Licenciado en Literatura Inglesa con acentuación en Docencia y Literatura.

Temas de Interés: Innovación Educativa y Aprendizaje Invertido.

Contacto: jazepedaf@itesm.mx

**Este contenido puede ser compartido bajo
los términos de la licencia CC BY-NC-SA 4.0**



Diseño: Nacional de Marca

**Textos: Mónica Guadalupe Maluy Fernández, Sandra Miranda Leal y
Jorge Armando Zepeda y Fernández**

Coordinación: Javier Adrián Estrada Guerra

Edición: Rubí Román Salgado

Segunda edición en libro electrónico, 2023

**Mónica Guadalupe Maluy Fernández, Sandra Miranda Leal y Jorge
Armando Zepeda y Fernández**

¿Cómo gamificar tu clase?

**México: Observatorio de Innovación Educativa del Instituto para el
Futuro de la Educación (IFE), Vicerrectoría de Investigación y Trans-
ferencia de Tecnología del Tecnológico de Monterrey, 2021**

18 p.; ílus. - Serie: El Futuro de la Educación; 2

JN Educación I Dewey 370 (Educación)

ISBN en trámite.



**Institute
for the Future
of Education**
Tecnológico de Monterrey

Observatory



LinkedIn

YouTube

Visítanos: observatorio.tec.mx