

# Gamificando

Para empezar a gamificar se requiere, en primer lugar, conocer la diferencia entre juegos serios y gamificación. A partir de ahí, los manuales nos brindan ya la narrativa necesaria para aplicar elementos del juego en un contexto no lúdico.

*Por Jennifer Niño*

## El contexto

Todos/-as hemos jugado en clase y hemos oído hablar de la gamificación en los últimos tiempos. Cuando adaptamos un dominó con un vocabulario específico – p. ej., el léxico de la casa – con el objetivo de realizar una práctica formal para crear conciencia semántica, hablamos de un **juego serio** o **educativo**. En cambio, si lo que buscamos es crear experiencias de aprendizaje en las que introducimos elementos del juego en un contexto no lúdico, estamos hablando de **gamificación**.

Como docentes, no necesitamos ser expertos/-as en gamificación. Podemos empezar a gamificar pequeños bloques temáticos e ir ampliando a toda una unidad. Lo más importante es, en mi experiencia, tener muy claro el concepto de gamificación, los objetivos de

aprendizaje que perseguimos y los elementos con los que contamos en cada una de las actividades que proponemos.

Todas las experiencias gamificadas están enmarcadas en una **narrativa** determinada, o bien **la historia**, o bien **el escenario** (el contexto), siendo estas las dos categorías de la narrativa. Por tanto, al gamificar una actividad, nos decidiremos por contar una historia o por explicar un escenario.

Los **elementos** del juego que se necesitan para crear una unidad gamificada pueden clasificarse en componentes, mecánicas y dinámicas: los **componentes** (los recursos concretos) incluyen elementos tangibles tales como niveles, avatares, tablas de clasificación, puntos o insignias.

Las **mecánicas** son las reglas del juego y las acciones concretas que permiten que este avance (pruebas o retos). Si, por ejemplo, incluimos puntos dentro de los componentes, entonces una mecánica posible sería obtener una recompensa que permita tener determinados privilegios, p. ej. pasar a la unidad siguiente, conocer una pregunta de un próximo examen, etc.

Las **dinámicas**, por su parte, están intrínsecamente relacionadas con la motivación de los / las jugadores/-as para jugar y conseguir sus objetivos y explican sus comportamientos y necesidades. Algunas de las dinámicas más comunes son las recompensas, los logros, la competición, el altruismo o el estatus. Además, en toda gamificación, es necesario recibir *feedback* al ir superando los retos. Los medios digitales pueden facilitar este proceso ofreciendo el *feedback* a través de documentos colaborativos, mensajes de voz, grabaciones de vídeos, etc. Estas herramientas también dan soporte a los elementos de la gamificación y son fundamentales para ayudar a desarrollar destrezas relacionadas con la participación y la colaboración.

**Un ejemplo de Estudiantes.ELE**  
Ejemplificaremos los conceptos anteriores con una actividad de *Estudiantes.ELE B2* (Fig. 1). A partir del diario en el que una persona anotó su progreso durante la semana que decidió vivir sin plástico, gamificamos el siguiente escenario:



Fig. 1: *Estudiantes.ELE B2*, pág. 58

El ayuntamiento de su ciudad quiere incentivar la renuncia a materiales plásticos y ha creado un programa de puntos e insignias para premiar la participación activa de los / las ciudadanos/-as. El objetivo es conseguir bonos de 100 € por participar en el programa. Para ello, los / las

participantes (los / las alumnos/-as) deben reunir 100 puntos documentando su proceso en un diario en una plataforma en línea destinada a ello. A diario habrá retos que superar, p. ej. visitar una página web relacionada con el tema y hacer un resumen del contenido. Cada vez que una persona haga una entrada en la plataforma comentando su experiencia en uno de los retos, recibirá 15 puntos adicionales. El / La docente puede crear un documento colaborativo o una página web sencilla – p. ej., con *Google Sites* o *Wix* – para que sus alumnos/-as escriban sus textos, es decir, sus entradas contando sus experiencias sobre los diferentes retos propuestos, y recibir, de esta manera, los puntos.

Finalmente, se pueden crear insignias específicas (*el rey del táper*, *el experto en verduras*, *el ahorrador*, etc.) y bonos simbólicos de 100 € (que eran el objetivo) con *Canva*, p. ej., un programa de diseño muy fácil de usar, con el que premiar a los / las alumnos/-as. En el ejemplo anterior los puntos y las insignias serían los **componentes**. Estos, a su vez, generan **mecá-**

**nicas**, es decir, reglas del juego, tales como los retos (entradas) y las recompensas recibidas al hacer las entradas. Y el toque final lo dan las **dinámicas** que se van desarrollando. Los / Las jugadores/-as tienen una sensación de progreso y de avance y, al mismo tiempo, desarrollan emociones tales como la curiosidad y la diversión.

**Un ejemplo de Con gusto nuevo**  
En el siguiente ejemplo de *Con gusto nuevo A2* (Fig. 2) se podrían gamificar la siguiente historia o el escenario que se detallan a continuación.

**Historia:** A Frank, un alemán, lo han invitado a una fiesta en un país hispanohablante. Él quiere prepararse muy bien para desenvolverse correctamente en esa situación.

**Escenario:** Los / Las estudiantes han sido invitados a la fiesta de Adriana y su objetivo es superar todos los retos que aparecen en la fiesta, así como pruebas del tipo: ¿cómo reaccionar ante una invitación?, ¿qué se dice cuando se entrega el regalo?, etc.

Para superar cada una de estas pruebas (retos) hay que realizar diferentes actividades – p. ej., cuestionarios, juegos de comprensión lectora o juegos de rol – pudiéndose usar una ruleta con actividades aleatorias. Los / Las alumnos/-as, en grupos, tendrán que resolver las actividades de la ruleta, lo que les dará un cierto número de puntos. Alcanzado el número de puntos establecido previamente, se da por terminada la experiencia o se les permite avanzar a otro nivel que podría ser, p. ej., la siguiente unidad.

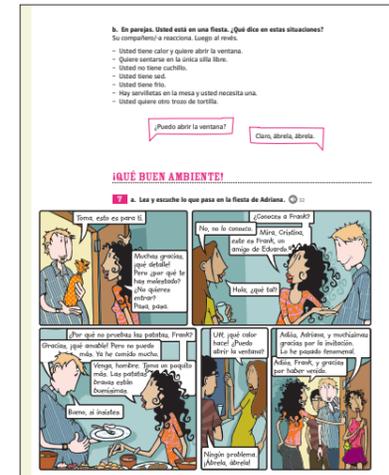


Fig. 2: *Con gusto nuevo A2*, págs. 56-57

**Conclusiones**

Tanto si queremos movernos dentro del juego serio como experimentar con la gamificación, de nuestros manuales podemos extraer mucho contenido e ideas para hilar la narrativa y crear sesiones motivadoras. Solo falta ponerles a nuestras propuestas la lupa de la gamificación.



Jennifer Niño trabaja en la TH de Colonia y coopera con diferentes instituciones del mundo ELE. Es bloguera, creadora de materiales y apasionada por la tecnología en la educación.

**Gamificación en clase de ELE**

Kostenloses Online-Seminar

Referentin: Jennifer Niño  
5524 | 23.02.2023 |  
15:30 – 17:00 Uhr  
[www.klett-sprachen.de/v-730/5524](http://www.klett-sprachen.de/v-730/5524)



Gleich anmelden!



Jetzt mehr entdecken:  
[www.klett-sprachen.de/congusto-nuevo](http://www.klett-sprachen.de/congusto-nuevo)

- A1 | A2 | B1 | B2
- Digitale Ausgaben
- Digitales Unterrichtspaket



*Con gusto nuevo A1*  
Kurs- und Übungsbuch mit Audios und Videos  
978-3-12-514671-6



Jetzt mehr entdecken:  
[www.klett-sprachen.de/estudiantes](http://www.klett-sprachen.de/estudiantes)

- A1 | A2 | B1 | B2
- Digitale Ausgaben
- Digitales Unterrichtspaket



*Estudiantes.ELE A1*  
Kurs- und Übungsbuch mit Audios und Videos  
978-3-12-515074-4