

Ludificación significativa para entornos académicos y de negocios

Rodrigo Iver Romero Frias

Universidad Mayor Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca. Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat. Carrera de Arte Y Diseño Grafico

Introducción

La ludificación o gamificación del inglés “*gamification*” es utilizar las mecánicas propias del juego a otros entornos como el educativo o el de los negocios, principalmente con el objetivo de motivar un comportamiento, comprometer, mejorar la participación y desempeño de las personas implicadas en cierta labor, disciplina o grado de conocimiento, de manera divertida y generando una experiencia positiva.

La presente es una reseña del libro de Torsten & Lincoln (Gamification in education and business, 2015), en el primer capítulo Scott Nicholson de la universidad de Syracuse de Canadá. Con el título “*RECIPE for Meaningful Gamification*” Propone un método para la Gamificación Significativa.

Inicialmente trata como la ludificación se ha criticado y hecho sinónimo de incorporar premios o recompensas. Numerosos juegos contienen o se basan en adicionar puntos, niveles, tabla de líderes, logros y reconocimientos o insignias en una configuración para ganar estos premios. Sin embargo, Scott Nicholson, así como otros, estudió sobre el papel del juego para desarrollar cambios a largo plazo a través de la motivación intrínseca para crear una conexión más personal con los participantes.

Los premios han sido utilizados históricamente con niños y mascotas, condicionamiento operante (Skinner, 1938), los casinos también lo utilizan para enviciar a los jugadores a un continuo enganche dando recompensas esporádicamente. Así también el juego puede utilizar ésta táctica para no premiar regularmente o generar una gratificación programada.

Aprendizaje por recompensa (Rewards learning), motivación extrínseca

La recompensa promueve la motivación extrínseca, Es recomendado aplicar cuando se quiere enseñar una tarea que no requiera pensamiento creativo. Sino para mejorar el desempeño. Las calificaciones, están bien establecidas cómo premio al aprendizaje, la cultura de las pruebas con recompensa en Estados Unidos ha generado que los profesores reticentes a enseñar contenidos que no resisten en las pruebas. El aprendizaje con recompensa es tan poderoso, que muchos estudiantes no participarán en actividades sin una calificación asignada.

El sistema basado en recompensas ha causado daño a través de los años, y la ludificación basada en premios (BLAP *gamification*) BLAP del acrónimo en inglés (*Badges, Levels or leaderboards, Achievements, Points*) que al castellano (Insignias, Niveles o tablas de clasificación, Logros, Puntos) también es una manera de hacer lo mismo (Kohn, 1999). En ludificación es frecuente la tentación de colocar una recompensa. Es fácil de implementar y se tienen resultados rápidamente a corto plazo.

El peligro de utilizar la motivación extrínseca es que socaba la motivación intrínseca. (Deci and Ryan, 2004), si se aplica recompensas sobre un comportamiento ya existente, la persona estará menos predispuesta a continuarla. Los premios son fáciles de implementar y los efectos a corto plazo son evidentes, sin embargo, generar un comportamiento deseado a largo plazo es escasamente discutido. La paradoja del incentivo explica este fenómeno (Entiende tu mente, 2019).

Construyendo la motivación intrínseca

Otra manera de motivar una conducta es a través de la motivación intrínseca. Ésta teoría se conoce como autodeterminación (Deci and Ryan, 2004). La motivación intrínseca está compuesta por tres necesidades psicológicas: competencia, autonomía y relación.

Competencia, es cuando la persona ha adquirido cierta maestría en algo y es capaz de hacer diferencia en el mundo.

Autonomía, es cuando las decisiones, acciones y comportamiento de la persona coincide con quién es.

Relación, es la sensación de un individuo al conectar con otros a través de su comportamiento.

Ludificación significativa

Primero se definen los resultados que se desean obtener con el juego. propósito del juego. Los autores proponen el acrónimo "RECIPE" para las siglas de los elementos para una Ludificación significativa

E: **Exposition/ Exposición**, contar historias que integren con la vida real y permitir que creen su propia historia.

P: **Play/ Jugar**, tiene que ser opcional, y libre de explorar y fallar entre los límites.

I: **Information/Información**, usar el diseño del juego y mostrar conceptos para permitir a los participantes aprender sobre el contexto del mundo real.

C: **Choice/Elegir**, desarrollar sistemas que coloquen el poder en las manos de los participantes.

E: **Engagement**, motivar a los participantes a descubrir y aprender de otros interesados de la configuración del mundo real.

R: Reflection/Reflexión, Asistir a los participantes en encontrar otros intereses y actividades pasadas para que puedan profundizar su compromiso y aprendizaje.



Ilustración 1. Elementos para un sistema lúdico significativo, Fuente, elaboración propia, en base a (Torsten & Lincoln, 2015)

Exposition o Exposición

Dentro del modelo, la exposición es el proceso de presentación de una narrativa. Hay dos partes importantes, el desarrollo de un significativo elemento narrativo y la presentación de los elementos de la narrativa a los jugadores. Haciendo referencia a Simons (2007) desarrollar una sólida narrativa con el deseo que el jugador tenga el control del juego. Una ventaja de la narrativa es que permite ver a los personajes los tiempos y sucesos, de manera que tomen decisiones informadas, por lo que Torsten & Lincoln (2015). Sugieren que, se inicie con una historia que brinde contexto de lo que está sucediendo. Por su parte Brand y Knight (2005) proponen las siguientes dimensiones de la Narrativa:

Narrativa evocada: sobre algo ya existente como un libro, un juego pasado.

Narrativa adjunta, adjuntar historias de películas juegos

Narrativa promulgada

Narrativa emergente: el jugador es el centro de la historia

Cutscenes, colocar partes de escenas para dar una explicación.

La narrativa o historia es el centro de la Ludificación, generar espacio de exploración como también para las recompensas y brindar referencias al entorno real.

Choice o selección

En Ludificación, es dar el poder de participación a los jugadores, es útil utilizar insignias o recompensas para motivarlos, esto significa que los jugadores tienen autonomía los jugadores podrán tomar decisiones significativas. Esto también se refleja en la teoría de diseño universal para el aprendizaje (UDL, *Universal design learning*) al brindar información oportuna y de múltiple forma para ser consumida se reduce la

barrera entre el participante y el contenido. Finalmente, se recomienda no saturar de opciones, más si el jugador es iniciante. La dificultad tiene que ser progresiva para mantener el *engagement* y evitar el aburrimiento.

Information o información

Los estudiantes ven positivo el ir mejorando sus conocimientos sobre un tema, el conductismo de Skinner, basado en recompensas puede lograr *engagement* pero no lograrán la sensación de mejora en sus conocimientos y podrían estar motivados solo a ganar premios. Necesitan información que les enseñe sobre la configuración del mundo real e indique por qué la actividad es importante y útil.

Otra forma de brindar información es a través de las mecánicas del juego. Los juegos educativos pueden proveer información y una experiencia inversiva en un simulador con mecánicas reflectivas a la realidad. La información tiene que ser distribuida por varios medios, para que el estudiante aprenda de la manera en que mejor le sea posible. Ya que no se sabe qué información le sea más relevante para cada usuario. Al diseñar el juego se tiene que considerar brindar información tanto para nuevos usuarios cómo para avanzados.

Engagement

Existen dos definiciones en este contexto. Compromiso social y experiencia de juego atractiva.

El compromiso social (*social engagement*) puede aplicarse con los juegos multijugador, logrando que los participantes interactúen entre ellos de maneras significativas. Esto viene del tercer elemento de la teoría de la autodeterminación, dónde las personas se sienten más a gusto cuando sienten que conectan con el mundo que les rodea (Decí y Rian, 2004), en el caso de los juegos de un solo jugador, los jugadores experimentan mayor compromiso ganando puntos al superar obstáculos.

La segunda definición de *engagement*, experiencia de juego atractiva, basada en la teoría del *Flow* o fluir, la idea básica consiste en que la dificultad del juego incrementa a medida que mejora la destreza del jugador. Si es muy fácil se aburre. Si es más difícil causa ansiedad y frustración; si coincide genera *engagement*.

Las dos definiciones se pueden juntar, cuando los jugadores se sientan más preparados pueden interactuar con otros jugadores. Al diseñar el juego multijugador se tiene que pensar cuando es propicio que interactúen los participantes.

Hay dos tipos de *engagement* cuando se diseña un sistema de Ludificación, De manera social y a través de la mecánica del juego. La primera favorece la interacción entre jugadores, cómo la conversación, ampliando su red de contactos. La segunda es a través de elementos del juego, como un tablero comparativo de puntuación, hacia un objetivo común, o donde los jugadores pueden generar retos a otros participantes.

El momento sugerido es después de que hayan generado confianza con los controles, mecánicas y el entorno del juego. Si es muy anticipada la interacción puede conducir a tratar de evadir o eludir el sistema del juego.

Hay dos tipos de *engagement* para crear un sistema lúdico, A través de las mecánicas y entre jugadores. Otra oportunidad para generar *engagement* es a través del sistema de juego, sea competitivo, colaborativo o ambos.

Sistema competitivo, puede motivar a algunas personas y desmotivar a otras. Por ejemplo, en un tablero los que están adelante están motivados a estar en lo más adelante y los que están más atrás se desmotivan y frustran.

Sistema colaborativo, puede basarse en relaciones existentes, amistades y contactos para reclutarlos. Genera retos que exigen colaboración, pueden colaborar jugadores con diferentes niveles de experiencia. Puede generar problemas cuando los integrantes del equipo no cooperan de manera similar.

Los sistemas pueden combinar ambos, competición y colaboración, puede compartir esfuerzos y gustos. Una forma es iniciar cómo competidores y luego unir esfuerzos.

Otra forma de colaboración es a través de internet, dónde los participantes pueden tener los mismos problemas, preguntas o inquietudes. Para lo cual se puede aprovechar de FAQs (*Frequent Asks and questions*) o preguntas y respuestas frecuentes, foros, chats, y otros entornos dónde entre personas colaboren.

Reflection o reflexión

Da la oportunidad a los jugadores de hacer un análisis retrospectivo, Reflexivo. Se reflexiona sobre lo que ha sucedido y lo aprendido durante el juego. Sin Reflexión sobre lo aprendido las personas no encuentran significado a las acciones (Rodgers, 2002). Por lo que las actividades basadas en Ludificación son significativas si se hace una reflexión.

La acción sin Reflexión no genera aprendizaje. Por lo que es necesaria la reflexión en los sistemas de Ludificación para entornos educativos.

Elementos de la Reflexión:

Descripción, que se ha realizado y comprometido.

Análisis, que opinan sobre lo realizado y cómo se vincula con su vida.

Aplicación, aquí es donde el cambio a largo plazo se da dentro el juego. Y el punto dónde los comportamientos aprendidos se dan fuera del juego (Fanning y Gabba, 2007).

Implementación

Cuando se crea el sistema de Ludificación primero se tiene que tener bien claro cuáles son los objetivos que la empresa o institución patrocinadora desea obtener. Luego ya se puede aplicar los elementos del “RECIPE” para juegos significativos, puede que no todos los elementos sean apropiados para aplicar, así también, se tiene que evitar las recompensas a corto plazo y enfocarse en los objetivos a largo plazo. Si los objetivos son basados en las necesidades de los jugadores entonces los incentivos pueden ser parte del proyecto. Tomar en cuenta que hay diversas formas de generar engagement en los jugadores, si solo se aplica uno, solo se comprometerá un tipo de usuario. Promover la autonomía y el relacionamiento entre jugadores, Finalmente, el desafío y la competición contra otros jugadores pueden desmotivar y generar resultados no deseados.

¿Cuáles son los elementos clave del sistema de juego?

¿Cómo la exposición puede ayudar a los jugadores a conectar las actividades del juego con el entorno real?

¿Cómo están tomando sus decisiones los jugadores?

¿De qué manera se les puede proveer información a los jugadores sobre sus acciones?

¿De qué manera los jugadores pueden involucrarse entre ellos?

¿Cómo los jugadores reflexionan sobre lo que han hecho?

Conclusión

La implementación de elementos de motivación puede influir en el compromiso que tengan los participantes, por lo que es importante su implementación; sin embargo, si solo se enfoca en un tipo de motivación podemos tener un desbalance, sea con la motivación extrínseca que en el ámbito académico se representa con las calificaciones, estatus y reconocimientos, que como indican Molo Cebrián, y la psicóloga mexicana Mariana Figueroa (Entiende tu mente, 2019) “las personas pueden convertirse en un robot” hacer las actividades sin más que motivaciones exteriores, o por otro lado, el solo enfocarse en la motivación intrínseca, siendo más hedonista, y pudiendo llevar a realizar sólo tareas placenteras, lo puede llevar a las personas a no ser realistas. En el entorno real a los individuos les es importante tanto la

motivación intrínseca como la extrínseca, para que así puedan realizar actividades y comprometerse dando significado a las actividades y conocimientos. En el entorno real se tiene que pagar por los productos y servicios que se consumen, así también, tener evaluaciones en el entorno laboral y académico. Por lo que equilibrar ambas motivaciones puede brindar resultados efectivos y significativos. De tal manera que se pueda obtener cambios no solo a corto plazo sino también a largo plazo.

Por lo que tanto, la ludificación basada en recompensa y la gamificación significativa pueden ser herramientas útiles para comprometer a los participantes, y ser un punto de cambio en un sistema donde solo se basan en puntos, como suele ser común en el entorno laboral y académico. El autor sugiere la incorporación de pequeñas recompensas para que los participantes puedan iniciar, para que posteriormente se pueda reemplazar con elementos más significativos, como una narrativa, brindar libertad para elegir caminos para explorar, actividades lúdicas y oportunidades para reflexionar.

Referencias

Deci, E., & Ryan, R. (2004). *Handbook of self-determination research*. Rochester, NY: University of Rochester Press.

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, 1 (1). Available online at <http://www.mud.co.uk/richard/hcdis.htm>.

Brand, J. E., Knight, S. J. (2005) The narrative and ludic nexus in computer games: Diverse worlds II. Proceedings of the Digital Games Research Association Conference, Vancouver, Canada. Retrieved from <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.57359.pdf>

Branigan, E. (2006). *Projecting a camera: Language games in film theory*. New York: Routledge.

Callois, R. (2001). *Man, play and games*. Champaign, IL: University of Illinois Press.

Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. New York: Basic Books.

Entiende tu mente. (13 de Noviembre de 2019). *Apuntes de psicología #18 | La paradoja del incentivo*. Podcast.

Skinner, B. F. (1938). *The behavior of organisms: An experimental analysis*. (Seventh ed.). East Norwalk, CT, US: Appleton Century Crofts.

Torsten, R., & Lincoln, C. (2015). *Gamification in education and business*. Switzerland: Springer.