



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

EDITORIAL

GAMIFICACIÓN A LA GALLEGA

Hace ya más de una década que estaba convencido de que “¡Este partido..., lo vamos a ganar!” (quien quiera entender la referencia no tiene más que buscar el editorial del número 30 de esta misma revista). Pues bien, desde entonces puedo decir que el mejor “Sistema” que he encontrado para cumplir con ese convencimiento/esperanza/anhelo no ha sido ni el 1-4-4-2, ni el 1-4-3-3, ni ninguno por el estilo, sino el “4-7”, porque los 11 “jugadores” que me permiten a diario alcanzar la victoria responden a las letras G-A-M-I-F-I-C-C-I-Ó-N (lo que vendría a ser la *prima hermana* de la *gamificación*¹) o, lo que es lo mismo, aprovechar los principios y principales elementos motivadores de los juegos de mesa y videojuegos (GAMI) y la significatividad y potencial formativo de las series y películas (FICCIÓN).

Probablemente, seáis muchos los que os estéis preguntando, pero ¿por qué una referencia culinaria en el título, y por qué, concretamente, al pulpo a la gallega? Pues bien, los motivos son principalmente tres:

1. Porque la comida será el hilo conductor de este relato, dada su significatividad (al igual que la ficción y el juego) en nuestras vidas, y como pequeño homenaje a uno de los proyectos que más me ha hecho disfrutar como docente: *MasterchEF* (desarrollado en el máster de profesorado).

¹ Usaré ambos términos indistintamente, para facilitar la lectura.

2. Porque a cada una de las creencias erróneas, o falsos mitos, más habituales en torno a la *gamificación* contestaré “a la gallega”. Esta expresión suele utilizarse cuando la respuesta a una pregunta es otra pregunta. Pero no lo haré por evitar la respuesta, sino para facilitar la comprensión de aquello que quiero poner en tela de juicio, para que podáis entender mejor la falta de fundamento de los supuestos “problemas” de la *gamificación*. Además, el cuestionamiento continuo es uno de mis pilares como docente, por lo que este editorial sería un pequeño aperitivo de mi docencia “a la gallega”.

3. Y el tercer motivo es que hay ocasiones en las que al pulpo a la gallega se le echa pimentón picante, y es posible que haya a quien le pique un poquito el hecho de desmontar aquellos falsos inconvenientes de la *gamificación* que, tristemente, son lo único que le hace tener cierta notoriedad en redes sociales (por ejemplo).

En definitiva, esto podríamos enfocarlo como una edición especial del popular programa de Alberto Chicote: *Pesadilla en la cocina*. En nuestro caso titulado: *Pesadilla en la educación*. De hecho, ya son muchos años (precisamente este curso cumplo mis *bodas de plata* como docente) en los que me siento como el protagonista de la mítica película *El día de la marmota*. Pero, actualmente, no por lo que vivo, sino por lo que veo que sufre gran parte del alumnado cada vez que acude a clase, viviendo su particular *día de la marmota* cada vez que salen de casa para ir a clase y saben, con un altísimo porcentaje de acierto, que hoy será igual que ayer, y mañana también, y pasado, y al otro... Pero claro, no les queda otra que ir a clase, porque muchos “docentes” utilizan la maravillosa estrategia motivadora (de forma especial en la universidad) de pasar lista como requisito necesario para poder presentarse al examen que les permita aprobar la asignatura, aunque no lleguen a-probar (saborear, disfrutar) la asignatura. Ojalá hiciéramos caso del refranero gastronómico español y pusiéramos en práctica eso de: *Lentejas, si quieres las tomas y si no, las dejas*. No pierdo la esperanza de que muchos docentes descubran el maravilloso y excitante reto creativo que es generarle la necesidad a nuestro alumnado de venir a clase, haciendo uso de la curiosidad, y no de la coacción.

Evidentemente, yo también viví esto mismo como alumno, por lo que el día que tuve la enorme fortuna de ser docente, al más puro estilo Escarla O’Hara, en *Lo que el viento se llevó*, me hice la promesa de hacer todo lo que estuviera en mi mano para no hacer sentir al alumnado que yo viví en su

momento en las (j)aulas universitarias, donde predominaba la desmotivación y una evidente sensación de pérdida de tiempo. ¿Fácil? Ni mucho menos, pero me hace levantarme cada mañana con una ilusión galáctica de llegar a clase y hacer que a mis alumnos les merezca la pena el tiempo que compartimos juntos.

Hasta hoy, mi mayor aliado ha sido la *gamificación*, por eso es importante aclarar diferentes mitos y creencias erróneas con respecto a ella, porque no puede ser que tengamos a nuestro alcance un producto de una calidad enorme, *un jamón 5 jotas*, y lo queramos vender como si de *comida basura* se tratara. Es más, la *gamificación* me ha regalado mi mayor tesoro como docente, mi particular *aceite de oliva virgen extra*: mis alumnos (por el enorme *valor nutricional* que me aportan). La *gamificación* me ha permitido, como si de un extractor de jugos se tratara, sacar toda la *sustancia* a mi docencia para hacerles descubrir el placer de aprender, por lo que no puedo dejar de poner en valor su gran potencial.

Vamos ya con el menú de hoy, que será un menú degustación de tantos platos como letras tiene la palabra *gamificación*:

Comenzaré con uno de los mantras más absurdos, propio de esos que lograron el título de “cocinero” en una tómbola:

1. “**Te requiere mucho tiempo**”. La respuesta a la gallega a esa afirmación es tan sencilla como: ¿No sucede lo mismo con las competencias o con cualquier objetivo realmente importante? Por supuesto que la *gamificación* requiere tiempo, al igual que una buena **paella**. Otra cosa es que nos conformemos con un arroz con tomate, que lo cocinarás mucho más rápido, pero no se puede comparar un plato y otro. El arroz con tomate, o arroz a la cubana, también te alimenta, pero no te generará un recuerdo tan memorable como una paella bien hecha, de esas que te quitan el *sentío* (que se dice por mi tierra), y que te hacen querer repetir (aspecto clave en el aprendizaje).
2. “**Los niños se acostumbran a los puntos**”. ¿Y quién no en un enfoque extrínseco? Normal. En planteamientos en los que predomina la motivación extrínseca es lo habitual, estoy de acuerdo. El problema es que eso no sería *gamificación*, sino un sistema PBL o, lo que es lo mismo, el uso de puntos (*Points*), insignias (*Badges*) y tablas de clasificación (*Leaderboards*), que son 3 de los elementos más utilizados en *gamificación*, pero no 3 de los elementos más importantes

en ella. Más que aprender, lo que desea el alumnado en un PBL es conseguir puntos. Es decir, vendría a ser como decir que a mi hijo le gusta la leche porque toma **ColaCao**. Pues va a ser que no, lo que le gusta no es la leche, sino el sabor a chocolate. No podemos confundir *churras con merinas*.

3. “**El juego resta tiempo de aprendizaje**”. Eso es tan cierto como decir que la **fruta** engorda. Está claro que la ignorancia es atrevida. Pero es que yo iría más allá, y respondería preguntando: ¿Qué juego? Porque **GAMIFICAR NO ES JUGAR**. ¿Qué aprendizaje? Porque habitualmente, por desgracia, no se podría decir que este se produzca en muchos otros planteamientos que se llevan a cabo en el aula en la actualidad (o desde siempre). El problema es quien considera que aprender es vomitar en un examen lo que varios días (u horas) antes han ingerido de forma compulsiva, dándose un *atracón*, aunque pocos minutos después ya ni lo recuerden (o, peor aún, ni quieran recordarlo). ¿Qué recordamos y repetimos más, lo que nos emociona o lo que nos aburre? Ahí lo dejo, para quien quiera darle una vuelta (*a la tortilla*).
4. “**Infantiliza el aprendizaje**”. En una línea similar a la anterior, este es otro de los *hits del verano* o mantras más recurrentes de quienes atacan a la *gamificación*. Pero ¿has dicho aprendizaje? Bendito problema entonces. Lo mejor de este “aforismo” es que con él están halagando a la *gamificación*, ya que están reconociendo que da lugar a aprendizaje que, como acabo de mencionar, brilla por su ausencia en más ocasiones de las que serían deseables. De hecho, en muchas de ellas sucede como con el **calabacín**, que se hace difícil de digerir, no resulta atractivo para los niños, por lo que una muy buena forma de hacerlo más sugerente es integrarlo en una tortilla. De ese modo, muy probablemente, acaben apreciando su sabor (dando valor al aprendizaje), y el día de mañana, incluso, lleguen a tomárselo a través de múltiples elaboraciones, como me ha sucedido a mí. Cuesta entender que darle una narrativa al aprendizaje se considere “pecado”, cuando de este modo se le está dando sentido, se contextualiza y, en definitiva, se le da un propósito al aprendizaje, que falta le hace, porque habitualmente se queda soso. Aquí se hace bueno eso de que *el fin justifica los miedos*. Lo fácil es enseñar, y otra cosa bien distinta es atreverse a construir un contexto de aprendizaje que seduzca al alumnado, con todo lo que ello conlleva.

5. **“Provoca exceso de competitividad”**. ¿Por qué *matamos al mensajero*? Aquí tenemos un nuevo ejemplo del peligro del desconocimiento, porque el problema es confundirla, nuevamente, con un sistema PBL. ¿Quién ha dicho que una *gamificación* debe tener como ingrediente clave los puntos que, además, es uno de los elementos que más competitividad genera? Una cosa es batir unas claras de huevo y añadirle chocolate, junto a algunos otros ingredientes (como un poco de azúcar), para hacer una *mousse*, y otra bien distinta (aunque aparentemente pueda parecer similar) es si a esas claras le echamos azúcar sin miseria, como si no hubiera un mañana (es decir, abusar de los puntos), porque entonces deja de ser una mousse y se convierte en merengue. Y ¿cuál es el problema?, que te empacha si comes mucho, como sucede con los sistemas PBL, que acaban cansando al alumnado. Conclusión: ¿El problema de quién es, de la *gamificación* o de quien la diseña e implementa? Como suele decirse: ¡Blanco y en botella! Es más, precisamente es lo contrario. Sabrás que estás enfocando bien la *gamificación* cuando se generen valores, personales (de compromiso con su formación) y sociales (de cooperación y trabajo en equipo). De hecho, los mejores resultados y recuerdos de los proyectos que he llevado a cabo van esa línea.

6. **“Su efecto dura poco”**. En este caso hay que reconocer que es verdad, pero siempre y cuando se compare con el tiempo que gran parte del alumnado pasa dormido en clase, porque ese sí que es mucho. Aquí se me ocurren innumerables preguntas. Una de ellas podría ser: ¿Recuerdas el número atómico del potasio? Yo, la verdad es que no. Esta sería una de tantas que caracterizan a enfoques de aprendizaje bancario, que diría Paulo Freire, y que tristemente aún hoy siguen predominando en las aulas.

El tiempo del efecto es otro criterio importante que nos permitirá determinar si es *gamificación* o no. Precisamente es todo lo contrario, porque cuando se plantea bien dura mucho, como el efecto del aguacate o las *nueces* (gracias a que tienen un bajo índice glucémico). El mejor ejemplo que puedo aportar en este sentido es el de aquellos alumnos que no solamente han enfocado las asignaturas en años posteriores desde una perspectiva más crítica y creativa, sino que se han arriesgado a implementar la *gamificación* una vez que llegan a ser docentes. Evidentemente, no por comodidad, porque si hay algo inherente a ella es que requiere tiempo y esfuerzo.

7. “¿Y si no le gusta a todos la narrativa?”. ¿Mejor caracoles que pasta? Evidentemente habrá a quien no le guste la **pasta**, al igual que puede que haya alguien a quien no le gusten las croquetas. Gente rara hay siempre en todos sitios, pero seguramente habrá más a quienes no les gusten, por ejemplo, los caracoles o los sesos. Es más, la pasta se puede cocinar con una gran variedad de salsas y guarniciones, lo que ayuda a aumentar su atractivo, como sucede con la *gamificación*, con infinidad de narrativas, ya sean inventadas o adaptadas (en el caso de la *gamificación*).

No deja de sorprenderme que haya quien cuestione la *gamificación*, o el uso de una determinada narrativa, que básicamente lo que pretende es plantear una docencia significativa y emocionante al alumnado y, sin embargo, nadie se cuestione la idoneidad de ir a clase para ver cómo me leen unas diapositivas que, además, son las mismas de los últimos 4 o 5 años y, por tanto, ya tengo los apuntes. Surrealista, la verdad. Esto vendría a ser como viajar a Londres y no querer hablar inglés, cuando es su lengua materna y con la que nos vamos a hacer entender mejor (el de la ficción -en el caso de la *gamificación*-, por ejemplo, con la generación actual). Sin embargo, hay quien aún prefiere hablar más despacio, más alto o con señas para hacerse entender. Un sinsentido en toda regla, pero bueno, como diría mi madre: “No hay más ciego que el que no quiere ver”.

8. “Supone un elevado coste económico” (por la compra o construcción de materiales). ¿Os suenan las TIC? Imagino que todos aquellos que usan como arma arrojadiza contra la *gamificación* este argumento será porque ignoran, intencionadamente (no puede ser de otro modo en la actualidad), las innumerables aplicaciones y plataformas webs que, además de permitir hacer a coste cero un proyecto de estas características, aumentarán la significatividad y motivación de nuestro alumnado, por lo que tendremos un 2x1, como en las ofertas del supermercado. En realidad, sería como hacer un **zum**o exprimiendo las naranjas a mano o con un exprimidor (encima regalado), por lo que cada cual que saque sus conclusiones.
9. “No hay evidencia científica”. ¿Ciegos? ¿Sordomudos? Ya lo decía Shakira en su canción, aunque más bien sería lo de ciegos y sordos, porque lo de mudos, por desgracia, muchos se lo saltan. De hecho, esta es otra afirmación que deja en evidencia a más de dos y de tres, porque no es que cada vez haya más (que la hay), sino que el mejor *feedback*, siguiendo con la analogía docencia-cocina, serían las

reseñas de los “comensales” (el alumnado), o el hecho de querer “repetir”. Esto último es un claro ejemplo de motivación intrínseca, cuando quieren colaborar en años posteriores en otros proyectos, sin recompensa de créditos ni de nota, sino “simplemente” por su deseo de seguir aprendiendo. No hay evidencia más *sabrosa* que esa.

En este sentido, un gran problema son las publicaciones que llegan a decir, y aquí respiro para no hiperventilar, que la *gamificación* puede llegar a provocar desmotivación. Lo más triste es que se le da difusión sin poner en práctica la, más que saludable, conciencia crítica. Vendría a ser como aceptar que algo que parece un **tomate** es un tomate, sin molestarse en mirarlo con detalle, o darle un mordisco (es decir, leer el artículo), y comprobar que en realidad podría ser, por ejemplo, una tarta de queso, es decir, un trampantojo, que de tomate tiene poco. Como poco, por no decir nada, tienen de *gamificación* muchas publicaciones en las que se identifica con el uso de *Kahoot!*, de juegos en el aula o con el desarrollo de un *escape room*. Y no digo más para que no os dé un *corte de digestión*.

No obstante, por si algún *comensal* de los que esté leyendo esto se queda con *hambre*, voy a dejar media docena de ejemplos de “cocina de autor”, donde se evidencia lo que la *gamificación* puede llegar a generar en quien la prueba: <https://bit.ly/3ED1Cwx>

Y acabamos con 2 mitos más que no podemos dejar pasar, como son:

10. **“Toda seguida cansa”** ¿Alguien entendería ver solo media hora de un Madrid-Barca que esté siendo apasionante y dejar para la semana que viene el resto del partido? ¿Verdad que no? Pues en *gamificación* es igual, se pierde la intensidad, la inmersión, te desconectas. Es como ver una película a trozos. Pues bien, este falso mito da lugar a una circunstancia que también es muy habitual y que no se sostiene, no tiene sentido, como es lo de hacer *gamificación* al final de clase, 1 día a la semana, o cada 2 semanas, y el resto del tiempo, o de los días, hacer otra cosa.

En estrecha relación con ello, tampoco tiene sentido hablar de actividad *gamificada*, dado que como ya he comentado, la *gamificación* se plantea para objetivos complejos, trascendentes, y en una sesión es imposible lograr, por ejemplo, que mi alumnado descubra el placer de la lectura o que adquiera hábitos de vida saludables. Por tanto, la *gamificación* precisa de tiempo y continuidad, como el buen queso. ¿Cuánto? Pues tanto

como requiera la consecución de nuestro objetivo, ni más ni menos. No es lo mismo que queramos queso semicurado, curado, viejo o añejo. Cada uno necesita un tiempo concreto de maduración. En el mundo quesero, eso de que *el tiempo todo lo cura* es muy cierto y, además, lo hace mucho más sabroso.

11. “La **gamificación es sota, caballo y rey**”. Por último, este es otro gran error, pensar que *gamificar* es como seguir una receta. ¿Por qué no logramos hacer las **croquetas** como las hacía nuestra abuela? Es muy importante tener presente que el simple uso de los ingredientes no te lleva a obtener el plato deseado, sino que dependerá del cocinado que realices y, de forma especial, del chef, es decir, del docente. Es el ingrediente más DETERMINANTE; marcará la diferencia, como a la hora de hacer unas buenas croquetas. Normalmente, no es lo mismo cuando las hacemos nosotros a cuando las hace nuestra abuela. Al menos, en mi caso, sin duda, no hay manera de cogerle el mismo punto. Y mira que las hacía sin receta. Pero ¿por qué? Pues muy sencillo, porque ella, como suele decirse *tenía mano para la cocina* y, además, la experiencia le permitía no tener ni que seguir una receta, le valía con echar las cantidades a ojo, según iba viendo que requería el cocinado.

A modo de conclusión de estas dos últimas creencias erróneas, es importante decir también que por: 1. Utilizar niveles (que ayudan a tener sensación de progreso), 2. Hacer actividades en grupo (que favorecen la conexión entre el alumnado), y 3. Dar la posibilidad de elegir qué hacer al final de clase (que se relaciona con la autonomía), NO estaré incidiendo en la motivación intrínseca, aunque sean tres aspectos claves en ella. Al igual que el queso curado requiere tiempo, y unas buenas croquetas la mano para la cocina que tenía mi abuela, la motivación intrínseca, en particular, y la *gamificación* en general, también.

En definitiva, la *gamificación* requiere de un cocinado a fuego lento, a partir de un propósito apasionante (donde mi objetivo como docente no deberá ser el de ellos, sino el medio que dé lugar a aquello que les interpela, que los lleva a la acción), y una narrativa (elemento clave en *gamificación*) que no sea un simple envoltorio, como el de un Chupa Chups, sino como un huevo en una tortilla, que está en toda ella. Por tanto, no tiene sentido hablar de que algo tiene una capa de *gamificación*: o lo es o no lo es. Es más, al igual que el verbo aprender no se debe conjugar en imperativo, la *gamificación* no debe usarse como adjetivo.

Antes de llegar a lo que podría ser el final de este viaje gastronómico, quisiera llamar la atención sobre dos peligros en torno a la *gamificación*.

- 1º. Por muy defensor de la *gamificación* que sea, no me gusta engañar a nadie, y he de decir que no es una receta mágica que todo lo soluciona. Son muchos los aspectos a tener en cuenta. En especial, es determinante que el docente sea una persona de mentalidad abierta, sin miedo a equivocarse y con actitud lúdica. Y, además, dependerá de las necesidades y particularidades de los comensales (alumnado y contexto).

- 2º. La finalidad de la *gamificación* (y aquí habrá *gamificadores* a los que también moleste hoy), no es otra que “desaparecer”. Esto significará que hemos logrado nuestro objetivo, incrementar la motivación y compromiso de nuestro alumnado y, por tanto, lo interesante será aprovechar muchísimas otras metodologías activas con las que seguir enriqueciendo su formación. Si no tenemos esto claro será fácil caer en la tentación de alguno de los siete *pecados capitales* existentes en torno a la *gamificación*, como la *gula* o la *lujuria*. Por si alguien tiene curiosidad por saber algo más sobre ello os dejo el siguiente enlace (<https://bit.ly/3X3Ds4C>).

* *Take away*: Ya sí hemos llegado al final, pero os dejo algo *para llevar*, por si esta noche o mañana queréis seguir *picando* un poquito más: <https://bit.ly/4gEkMj6>

Isaac J. Pérez-López

Facultad de Ciencias del Deporte. Universidad de Granada
isaacj@ugr.es