INNOVACIÓN EN EL AULA. PROFUNDIZACIÓN EN EL ELEMENTO LÚDICO: FACTORES Y APLICACIÓN DIDÁCTICA

Paula Redondo Juárez
Universidad Complutense de Madrid, España

INTRODUCCIÓN

Proponer, preparar y crear juegos no es solo hacer disfrutar, sino conseguir que se disfrute mientras se aprende una serie de valores y normas. Una de las premisas y de las funciones más destacadas que tiene un monitor de ocio y tiempo libre, así como cualquier creador de juegos o videojuegos, es conseguir aunar diversión y educación. El juego es una herramienta pedagógica que permite poner en práctica las teorías educativas más innovadoras como son, principalmente el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje activo, como se comentará en el tercer apartado del artículo, pero también el aprendizaje basado en proyectos o el aula invertida. "Es conocido de qué forma se ha introducido el juego como factor indiscutible en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera. El juego vino a ayudar positivamente a recorrer el camino en busca de una auténtica comunicación en la enseñanza de idiomas" (Del Hoyo, Dorrego y Ortega, 2006, p. 6). Esta es la opinión de otros autores como Díaz Antillanca (2016) y Huizinga (1980). Surge, así, la idea de aplicar esta metodología en el aula de español como lengua extranjera o segunda lengua, añadiendo la dificultad de dirigir el elemento lúdico a cualquier contexto. Es decir, si el juego es una herramienta de aprendizaje debería ser posible su adaptación a cualquier entorno educativo y a cualquier fin. Sin embargo, la preparación de una actividad lúdica verdaderamente útil para un grupo concreto requiere una compleja preparación previa y una evaluación posterior que sea capaz de reconocer los beneficios, pero también los retos y dificultades que esa actividad suponen durante su desarrollo en clase.

Para ello se plantea a continuación una breve explicación del estudio conjunto de la gamificación y la metodología del juego aplicado a contextos didácticos. Este estudio forma parte de un trabajo mayor en el que se incluyen también una

reflexión sobre el juego como elemento cultural y un apartado sobre motivación. Para el presente artículo se ha elegido centrar el tema en la revisión de estas dos tendencias y la unión de sus componentes, de tal forma que el objetivo principal es introducir y exponer brevemente los factores más importantes de las metodologías citadas y aportar una reflexión sobre algunos de los componentes que influyen en la realización y en la positiva o negativa resolución de una propuesta de gamificación.

El desarrollo del artículo será como sigue. En el primer apartado se realiza una presentación del concepto de gamificación y su diferencia con lo que en la bibliografía se conoce como juego serio. A continuación, en un segundo punto, se introduce y se explica la metodología del juego, sus elementos y se incluye una justificación sobre cómo puede contribuir a la creación de secuencias gamificadas. Los dos siguientes apartados tratan de resumir los aspectos positivos y negativos de la utilización de estas metodologías en el aula. Se divide en dos partes debido a que se procede primero, en el punto tres, al tratamiento de los aportes de la gamificación mientras que, en segundo lugar, la cuarta sección del trabajo intenta mostrar una serie de problemas o retos que se deben tener en cuenta en la planificación, ejecución y evaluación de una secuencia didáctica gamificada. Por último, a modo de colofón, se incluye un apartado con el fin de, por un lado, explicar brevemente las conclusiones y reflexiones obtenidas a lo largo de la creación del artículo y la planificación y posterior ejecución de algunas secuencias didácticas y, por otro, se pretende también dejar abiertas puertas y consideraciones para futuras investigaciones sobre el tema.

1. INTRODUCCIÓN AL JUEGO Y A LA GAMIFICACIÓN

Sin rechazar las explicaciones y las actividades tradicionales, que también son necesarias en algunos momentos, dentro del aula parece más útil un aprendizaje inductivo y dinámico, en el que el alumno sea capaz de participar, equivocarse, dar a conocer al profesor su interlengua y hacer uso de la lengua que está aprendiendo. Para que se dé este funcionamiento en la clase la introducción del elemento lúdico puede ser muy adecuada. Así se explica en el texto *La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje* de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (2017): “el juego es una actividad intrínsecamente

motivadora, en donde existe compromiso con el trabajo, con el equipo y con el aprendizaje, no es jugar por jugar". Sin embargo, dentro del concepto de juego hay que diferenciar los tipos de herramientas didácticas lúdicas que se pueden aplicar en la enseñanza. Por ello, en este primer apartado del artículo se va a presentar un acercamiento a diferentes conceptos mediante la definición de gamificación y juego serio y su diferenciación.

En primer lugar, se va a realizar una aclaración sobre la terminología de la palabra gamificación y se va a definir el término en base a la bibliografía consultada. En la mayoría de los trabajos se puede afirmar que se utilizan los términos gamificación y ludificación indistintamente, siendo el primero la palabra más empleada. Parece ser más propio de contextos educativos el término *ludificación*, aunque se sigue prefiriendo y predomina también en estos la utilización de la palabra *gamificación*, mientras que, si se habla de la aplicación de esta en el sector empresarial (donde tiene su origen), comercial, sanitario u en otros ámbitos en los que pueda ser aplicada, se utiliza tan solo el término *gamificación*. Esto se debe a la etimología de la palabra, que procede del vocablo inglés *game* (aunque la mayoría de los artículos relacionan su origen con la palabra *videogame* es más adecuado considerar que la raíz es *game*, porque *videogame* también es una palabra derivada y no toda actividad gamificada es virtual). *Game*, a su vez, da lugar a *gamification,* que traducida y adaptada correctamente al español daría *ludificación,* procedente de la raíz latina de juego *ludus*. *Gamificación* sería el término adaptado gráfica y fonéticamente, pero considerado un calco o extranjerismo por las normas académicas del español (Fundéu, Fundación del Español Urgente; Foncubierta y Rodríguez, 2015).

Dicho esto, se puede afirmar, tal y como hacen Foncubierta y Rodríguez (2015), que la única diferencia entre las dos voces es formal y normativa, por lo que los dos significantes hacen referencia a un mismo significado y, por tanto, ambos pueden y van a ser utilizados como sinónimos a lo largo del trabajo presentado.

En cuanto a este significado, en la bibliografía seguida encontramos definiciones similares sobre estos términos. En la página web de la Fundéu, donde se aclara la palabra que se prefiere normativamente en español, se encuentra la siguiente definición:

> En inglés, *gamification* se refiere a la aplicación de mecánicas de juego a entornos no lúdicos; para denominar esta técnica en español se ha empezado a utilizar el calco *gamificación* que, sin embargo, no parece adecuado, ya que los derivados de *juego* se forman a partir de la raíz latina *ludus* (*lúdico, ludoteca, ludópata*, etc.).
>
> Se propone entonces utilizar el término *ludificación* tanto como traducción del término inglés, como en un significado ampliado referido a las iniciativas que pretenden la motivación a través de la diversión en ambientes no propios para ello (como las empresas, la educación o la salud) (Fundéu, s. f.).

Otra explicación muy similar a la anterior de estos vocablos se puede encontrar en el artículo de Paz Prieto (2014), donde la autora recoge una selección de las definiciones más aceptadas para el término ludificación, como "el uso de elementos del diseño de juegos a contextos no lúdicos" (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011, p. 9). Y, concretamente, aplicado al ámbito educativo, elige como acepción la "aplicación sistemática de elementos del juego a un programa de enseñanza con el objetivo de mejorar el proceso de aprendizaje" (Prieto, 2014, p. 66). Previamente a esta selección de significados encontrados en su bibliografía, la autora introduce el término ludificación con una definición adaptada al ámbito educativo, pero muy similar a la definición que da de *gamification* la Fundéu, sobre todo, en cuanto a la aplicación de las técnicas del diseño de juegos a otros contextos: "Trasladar el diseño de juegos y su capacidad facilitadora del aprendizaje al ámbito educativo con el fin de enriquecer las experiencias de aprendizaje de nuestros alumnos" (Prieto, 2014, pp. 65-66).

Finalmente, habría que añadir que la definición más específica y amplia encontrada, más adaptada al ámbito del aprendizaje que las anteriores, es la que dan los autores ya mencionados anteriormente, Foncubierta y Rodríguez (2015), en la que señalan que la gamificación es

> [una] técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, datos, etc.) y su pensamiento (retos, competición,

> etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula (Foncubierta y Rodríguez, 2015, p. 2).

De tal forma que se pueden completar y sintetizar todas estas citas anteriores diciendo que los términos ludificación y gamificación hacen referencia, en cualquier contexto, a la técnica empleada en el diseño de una actividad con elementos y mecánicas del juego, con una finalidad motivadora, pero en entornos no lúdicos.

Definido el término clave de la comunicación (*gamificación*), se procede ahora, en segundo lugar, a matizar la diferencia entre la utilización en el aula de una actividad lúdica o gamificada y la realización de juegos en clase. Tanto Prieto (2014) como Foncubierta y Rodríguez (2015) se ven en la necesidad de aclarar que no es lo mismo utilizar, llevar y adaptar un juego tradicional (como puede ser el parchís, la oca o las cartas) al aula, que plantear, programar y realizar una actividad lúdica en la que se usan elementos del diseño del juego para dar otro enfoque a esa tarea. De hecho, se hace más patente la diferencia cuando en la bibliografía se habla, por un lado, de juego serio o *serius game* para referirse a cualquier juego y, por otra parte, de actividad gamificada.

Según Alejaldre Biel y García-Jiménez (2015, p. 74) la diferencia principal está en que "el *juego serio* es aprender jugando", mientras que "la *gamificación* es aprender usando elementos y técnicas del juego". Sin embargo, este matiz puede ser insuficiente si entendemos que al gamificar una actividad también hacemos que nuestros alumnos jueguen y, por tanto, aprendan jugando.

El juego es una actividad acabada que se adapta para un momento concreto de la clase, frente a esto, una actividad gamificada es una herramienta que parte de un contenido concreto de aprendizaje. Es decir, sin negar que con la adaptación de algunos juegos nuestros alumnos aprenden, adquieren competencias y fijan contenidos, no es el fin del juego, mientras que con la gamificación de una actividad se prepara una tarea concreta, con un contenido teórico, con el objetivo final de que el usuario aprenda esos contenidos, a la vez, realice esa tarea. En otras palabras, el objetivo principal de cualquier juego es entretener, en cambio, con la gamificación se busca aumentar la motivación de los participantes, al tiempo que adquieren, amplían y aplican conocimientos teóricos. En

el primer caso, se introducen en el juego empleado los contenidos del aula que se quieren repasar o reforzar, pero se siguen unas normas fijas y aceptadas. En el caso de la gamificación, son los elementos del juego los que son introducidos a unas actividades o tareas que trabajan una serie de contenidos para hacerlas más divertidas e intentar involucrar más a los alumnos.

Realizada esta aclaración principal, para cerrar este primer apartado, se da paso a una breve exposición de cuáles son los elementos del juego que pueden ser aplicados y se deben tener presentes a la hora de diseñar una actividad lúdica. La ejemplificación más adecuada de estos componentes (utilizada también en la comunicación) se encuentra en la siguiente pirámide, incluida tanto en el artículo de Foncubierta y Rodríguez (2015) como en el de Alejaldre Biel y García-Jiménez (2015), muy similar a la propuesta de Marczewski (2015a), debido a que los elementos más importantes de la gamificación son expuestos de una manera jerarquizada y relacionada:

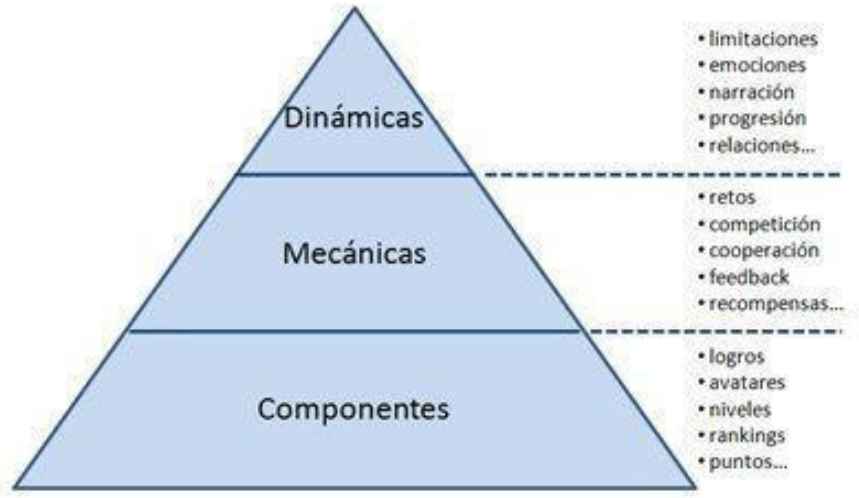

Imagen 1 - Pirámide jerárquica de elementos de una gamificación

A pesar de que seguramente ninguna de las actividades que se realicen en clase a partir de la gamificación incorporen todos estos elementos, si se quiere llevar al aula esta técnica, hay que tenerlos en cuenta e incorporar algunos que son esenciales como los puntos, los desafíos, los niveles, los regalos, la progresión, la narrativa y las emociones, con el fin de potenciar la motivación y el compromiso de los participantes. Por otro lado, coinciden muchos autores

en la necesidad de plantear desafíos e ir poniendo retos nuevos para que los alumnos no pierdan la atención ni el interés (Cordero Balcázar, 2018). Hay una necesidad de equilibrar el juego, proponer nuevas metas, pero siempre dentro del nivel de los alumnos, de tal forma que las pruebas no sean muy fáciles como para que los participantes se aburran y pierdan el interés, ni muy difíciles para no crear frustración y que se produzca un abandono del juego por no poder llegar a la meta.

Por último, se debe mencionar el componente que se puede considerar prioritario: el jugador o participante, en nuestro caso, los alumnos. Hay que tener muy en cuenta las necesidades del alumnado y los tipos de jugadores que son los alumnos. Estos tipos han sido estudiados principalmente por el ámbito más psicológico que pedagógico y están más centrado en jugadores virtuales. Sin embargo, están presentes en la mayoría de las obras de consulta y en las ponencias y talleres sobre gamificación. Este aspecto, debido a la extensión del artículo, se va a nombrar simplemente haciendo hincapié en la importancia de conocer al público para el que se va a crear la actividad. La bibliografía de consulta principal sobre los tipos de jugadores y sus características es la taxonomía que realiza Bartle (1996) conocida como *Bartle's Taxonomy of Player Tipes* y el hexágono desarrollado por Marczewski (2015b). A pesar de que no todos los alumnos se adapten al cien por cien a las descripciones que se dan, el conocimiento de estos tipos y comportamientos puede ayudar a la hora de guiar el juego, de intervenir para un mejor desarrollo de este, de observar cómo se da el trabajo en equipo y mejorar la actividad en función de cómo se comporten los alumnos. Queda, por lo tanto, definido el término principal de la ponencia, *gamificación*, y caracterizado con los factores principales que hacen posible su adaptación al aula, así como la diferenciación entre la introducción en el aula del elemento lúdico como juego serio o como actividad gamificada. A continuación, se procede a explicar el segundo marco teórico y otro de los factores que sirve de gran ayuda a la aplicación didáctica de cualquier actividad lúdica: la metodología del juego.

2. GAMIFICACIÓN Y METODOLOGÍA DEL JUEGO

Para potenciar los elementos de la gamificación y crear una actividad más productiva es interesante tener en cuenta y utilizar también como base teórica complementaria la metodología del juego. Esta metodología se conoce a partir de la realización del curso de monitor de ocio y tiempo libre y gracias a la explicación que realizó un profesor de cómo se debía crear, preparar y dinamizar cualquier actividad. Se procede así en este segundo punto, como se ha dicho en la conclusión del anterior, a exponer resumidamente qué es esta metodología, sus fases y su utilidad a la hora de crear y llevar la gamificación al aula.

La metodología del juego es una técnica empleada en la planificación de proyectos tomada, como ya se ha mencionado, del ámbito del ocio y tiempo libre. Esta metodología se ha tomado de las explicaciones proporcionadas en el curso de monitor de ocio y tiempo libre. El profesor que las realizó fue Litxi Triskel, especializado en teatro de la fantasía y dinámica de grupo. Sin ser nombrado así, este método ya es expuesto en el artículo Gamificación de los autores Pujolà y Herrera (2018) cuando explican las pautas que se deben seguir para una enseñanza gamificada. Se basa principalmente en la división de la actividad en tres momentos: fase de planificación o preimpacto, fase de desarrollo o impacto y fase de evaluación o postimpacto. Estos tres momentos sirven para crear, guiar y, finalmente, observar y evaluar cómo ha resultado la actividad lúdica propuesta. En el primer momento, de planificación, que corresponde a la introducción que se suele realizar cuando se explica una propuesta didáctica, hay que tener en cuenta: el grupo al que va dirigido (edades, características del grupo, contexto, el tiempo que lleva el grupo junto), el tiempo del que se dispone, el espacio, los materiales, el personal (si es un único profesor el que guía la actividad o hay varios encargados de ella) y, primordialmente, el objetivo. Es importante destacar que el objetivo final del juego es la clave de cualquier actividad que propongamos. La elección y creación de un tipo de juego u otro va a depender siempre del objetivo que se persiga con un determinado grupo y al que se pretenda llegar. Además, esta debe ser una meta alcanzable. Dentro de la planificación hay que tener en cuenta también otros factores para mejorar el resultado final del juego. Tal vez no todos puedan ser controlados en todo momento, pero está bien pensar en ellos previamente y tenerlos en cuenta para ayudar al desarrollo de la actividad. Se puede decir que la planificación de cualquier juego consiste en:

- Seguir un orden determinado. Considerar cómo queremos que sea la secuencia y cuál es la mejor estructura para llegar a conseguir los objetivos planteados.

- Pensar en las variantes que se quieren, se pueden necesitar o se van a tener que aplicar del juego, según se vaya desarrollando la actividad, para conseguir el objetivo y mantener la atención de los alumnos en la prueba. Las variantes del juego permiten tener alternativas por si un juego no está saliendo como se esperaba o se había planificado, y son importantes porque estas alternativas hacen posible que todos jueguen, cada uno a su nivel, con la alternativa con la que más cómodo se sienta.

- Colocar al grupo. Hay que tener en cuenta también la disposición del grupo tanto para explicar como para jugar. Es importante que a la hora de explicar un determinado juego el grupo se coloque de manera que todos los miembros de este vean al profesor. El profesor debe estar situado en un lugar donde todos puedan verle y la proyección de la voz llegue a todos por igual.

- Preparar el material. Otro de los componentes principales de la preparación y del desarrollo del juego es el material que se va a utilizar. Tanto para el juego, como para posibles alternativas que puedan necesitarse. El diseño de una actividad consiste también en saber dónde se tiene que colocar el material, cuándo lo voy a colocar y cuándo lo voy a usar. Si hay que dar algo, también hay que pensar cuál es el momento más adecuado para darlo, si lo van a saber usar o si solo va a ser una distracción en el momento de repartirlo, etc.

- Observar las transiciones del grupo. Pensar e ir viendo durante el desarrollo cómo mover al grupo, el tiempo que tarda el grupo en moverse, la rapidez o lentitud en el cambio y recogida de un juego a otro.

En segundo lugar, dentro de esta metodología, hay que hablar de la segunda fase de todo juego: el desarrollo o impacto. Es el momento de llevar a cabo la actividad, lo que se ha planificado en el preimpacto y, a la vez, observar cómo se va desarrollando para después evaluar los resultados. Para el desarrollo de

cualquier juego, lo primero que hay que hacer es preparar (y si es necesario crear) todo el material que se va a necesitar. Una vez se tiene el material, también hay que colocarlo en el lugar que debe estar durante el juego, si es posible y, si no lo fuese, tenerlo ordenado, en un sitio donde no moleste, pero en el que pueda ser fácilmente alcanzable en el momento de ser usado. En cuanto a la presentación del juego, el procedimiento es similar al de una clase. Se debe ser puntual y se debe hacer una recepción positiva del grupo. La recepción de un grupo es esencial debido a que es lo primero que permite crear vínculos y ganarse la confianza de las personas con las que se va a trabajar. En caso de no conocer al grupo, lo primero que debe hacer el encargado de la actividad es presentarse. Dentro del contexto del ocio y tiempo libre es importante intentar hacer un juego de presentación o una primera actividad para conocer los nombres de los niños con los que se trabaja porque es una manera de incluirlos como parte del grupo, pero también porque cuando llamamos a un niño por su nombre lo hacemos sentir y saberse importante, son personas y se identifican. Esto mismo se puede traspasar a cualquier clase de ELE/L2. La esencia de cualquier actividad que se prepara son los alumnos. Se vuelve así, de alguna manera, a destacar la necesidad de saber que los protagonistas son ellos.

Una vez conocido el grupo, se procede a la presentación del juego. Se entra así en la disposición del grupo a la hora de explicar el juego. Se ha dicho que es importante que todos vean al profesor (o monitor) y este proyecte la voz hacia todos igual. En una clase, generalmente, la disposición se impone por las mesas y los materiales que hay en ella. Sin embargo, hay que apuntar aquí que existen dos tipos de juego: juegos de campo o por equipos, o juegos individuales. En el primer caso, de campo, es recomendable hacer primero la división por grupos, colocar los grupos y, después de esta transición, presentar el juego. Mientras que, en el segundo caso, como no hay que hacer división, lo ideal es que los participantes se coloquen en círculo o media luna para que todos vean a la persona que explica.

Una vez se ha presentado el juego, es decir, se da un nombre al juego y se presenta de una manera activa, positiva y motivadora (nuestra actitud es muy importante porque repercute en el grupo), se procede a explicarlo. Es importante saber que durante la explicación de una actividad no se reparte el material porque distrae la atención de la explicación. Para realizar una buena explicación de un juego lo primero que hay que decir es la finalidad: qué hay que hacer, en

qué consiste en juego, el objetivo final. A continuación, si es un juego dinámico hay que marcar bien los límites de este. Después se explican las normas (de la manera más sencilla posible) y, siempre, se debe dar un ejemplo visual. En el ámbito del ocio y tiempo libre es muy importante el ejemplo visual debido a que muchas veces los niños no son capaces de entender las explicaciones conceptualmente. Esta pauta es indiscutiblemente aplicable al ámbito de la enseñanza de lenguas, sobre todo en niveles básicos, de manera que cuanto más visual sea una explicación, más posibilidades de éxito tendrá. Dentro de las normas se debe incluir: cómo se juega, qué se puede y qué no se puede hacer, los roles de los participantes, las partes del campo (si lo hay) y el material que tienen que utilizar, dónde está, para qué sirve y si lo tienen que devolver.

Por último, se especifican los peligros, es decir, aquello a lo que tienen que prestar atención o con lo que deben tener más cuidado, el tiempo de la actividad y, antes de jugar y entregar el material, se debe dar pie a que pregunten si no han entendido algo. Es recomendable utilizar preguntas del tipo *¿Me he explicado bien? ¿necesitáis que repita? ¿he ido muy rápido? ¿vuelvo a explicar?* Estas cuestiones resultan menos agresivas que *¿lo habéis entendido? ¿os habéis enterado?* o *¿alguien no se ha enterado?* debido a que no atacan directamente a la individualidad e inteligencia de cada uno.

Una vez entregado el material y empezado el juego, el profesor debe controlar, cumpliendo la función de árbitro imparcial. Animar y, en el caso del aula, ayudar a los alumnos para aumentar la implicación y la motivación. Observar si la actividad está gustando también permite que el guía de la actividad pueda introducir variantes en función de la dificultad, del tiempo o de la competitividad que quiera dar a la actividad y que los alumnos puedan alcanzar. Todo esto es lo que se conoce como cuidar el juego para que, sobre todo, no se pierda la motivación que se quiere conseguir a través de él. Una vez finalizado el juego, se procede a recoger el material, a repartir los puntos porque para los participantes es importante saber quién ha ganado y es interesante realizar un resumen del juego. Esto sirve para que el encargado de la actividad reciba una retroalimentación o *feedback* sobre el juego y pueda analizar los resultados para añadir variantes o alternativas que ayuden a mejorar el juego.

En tercer lugar, el último momento dentro de la metodología del juego es la evaluación de este o el postimpacto. Esta evaluación, debido a toda la observación que se ha realizado previamente, consiste simple y principalmente en analizar si se ha cumplido el objetivo del juego que se había marcado en la planificación. Procede del análisis de los resultados obtenidos durante la observación y el cuidado del juego, de la retroalimentación proporcionada por los alumnos y, como se ha dicho, de la comprobación del cumplimiento del objetivo último al que se pretendía llegar. Como es posible observar, esta metodología puede ser un complemento base muy útil para cualquier actividad que se quiera llevar al aula debido a la profunda reflexión que realiza sobre la creación, planificación, ejecución y posterior evaluación de cualquier proyecto. Resulta especialmente favorable en el caso de la aplicación didáctica de la gamificación porque está fundamentada en la creación de juegos dentro del ámbito del ocio y tiempo libre que, como se dice al principio del trabajo, tiene como objetivo principal aunar diversión y educación, finalidad que comparten ambas metodologías. Se pueden así crear y desarrollar actividades gamificadas para el aula como yincanas, e*scape rooms* o búsquedas del tesoro destinadas a contextos muy diferentes: adultos migrantes, universitarios, niños, etc.

3. APORTES DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA

El objetivo principal de la aplicación de la gamificación en el aula (mencionado al final del párrafo anterior) es, por tanto, motivar y hacer que los alumnos disfruten al tiempo que aprenden. Por lo que se puede afirmar que el aporte fundamental de estas metodologías es la motivación. Se considera, en este caso, que la motivación es, sin mayor profundización, la estimulación positiva hacia algo, es decir, se pretende crear en los alumnos un interés hacia el aprendizaje. Si los alumnos tienen ese interés participarán e interactuarán más en las actividades y su aprendizaje será más productivo. Abio (2006) afirma que hacer que el alumno disfrute, de la misma manera que lo hace cuando juega a un videojuego, es el principal objetivo de la ludificación. Por ello, "buscar el estado de 'flujo' a través del aprendizaje es una forma más humana, natural y probablemente más eficaz de ordenar las emociones al servicio de la educación" (Abio, 2006, p. 7). La teoría del flujo está muy relacionada con la motivación en el aula y es interesante conocerla, sin embargo, no la vamos a desarrollar más

porque no es el objetivo del trabajo. Se ha dicho que si se consigue motivar a los alumnos, se conseguirá también su participación. La gamificación proporciona la posibilidad de que los alumnos interactúen y participen activamente tanto de manera individual como grupal. Generalmente, las actividades gamificadas van emparejadas al trabajo en equipo y la cooperación. Este tipo de aprendizaje (conocido principalmente como cooperativo) puede ser muy beneficioso debido a que su principal interés está en la participación directa y activa de los estudiantes y no solo en la observación (Johnson, Johnson y Holebuc, 1994). Además, el trabajo en grupos permite que los aprendientes puedan aprender los unos de los otros y puedan apoyarse mutuamente. Cassany (2004) explica que con este método (el aprendizaje cooperativo) se pretende que los alumnos sean capaces de desarrollar habilidades sociales también y fomentar la interacción entre aprendientes diferentes, lo cual permite potenciar la interculturalidad de estos para una mayor integración de todos en el aula.

Es importante destacar que el trabajo cooperativo busca favorecer la cooperación y, para ello, el profesor debe cuidar muy bien la actividad, estar atento al desarrollo de esta y al funcionamiento de los grupos para que esta cooperación sea real y la competitividad o las personalidades de los alumnos no influyan negativamente en el desarrollo de la secuencia. Si los alumnos interactúan, participan y tienen que resolver y superar retos juntos, como se ha adelantado ya, la interculturalidad estará mucho más presente en el aula, de manera que otro de los aportes positivos de la introducción del elemento lúdico es el mayor desarrollo de la interculturalidad en la clase, sobre todo si los grupos son heterogéneos, tanto en niveles de lengua como en lenguas y culturas maternas.

Por último, hay que mencionar que la ludificación es una manera también de dinamizar la clase tanto para los aprendientes como para el profesor. La superación de retos para llegar a una meta alcanzable antes que el resto y conseguir algún tipo de premio o insignia implica esa motivación, participación e interacción que se viene mencionando y esto puede proporcionar mucha agilidad, energía y dinamismo en el aula.

Principal y resumidamente se puede decir, por tanto, que la gamificación es una metodología acorde con las teorías educativas más innovadoras porque persigue motivar al alumno para hacerlo protagonista de la clase a través de la participación y la interacción con el resto de los aprendientes, al tiempo que

potencia otros aspectos positivos que deben estar presentes en cualquier clase, sobre todo de lengua extranjera, como son el dinamismo, la interculturalidad y el trabajo cooperativo.

4. RETOS QUE PLANTEA LA GAMIFICACIÓN

A pesar de todo lo expuesto anteriormente, se quiere también dejar constancia de las limitaciones y los retos que se tienen que superar cuando se quiere aplicar didácticamente la gamificación. La utilización del elemento lúdico en el aula puede tener muchos beneficios, pero, por otro, también recibe algunas críticas que deben ser tenidas en cuenta y, por otra parte, su empleo no siempre es aceptado y percibido como eficaz y provechoso en el contexto educativo tanto por alumnos como por otros profesionales de la enseñanza. El profesor debe ser consciente de que muchos estudiantes no van a querer jugar por muy diversas razones. A pesar de que el juego es una característica común a todas las culturas (Huizinga, 1980), no todos jugamos igual y no todas las culturas consideran y aceptan el juego como un elemento lúdico. De hecho, la principal oposición al juego va a proceder de estudiantes que consideran que el juego es ocio y, por tanto, externo a la clase. Esto es, no van a concebir una actividad lúdica como algo serio y efectivo, por lo que se van a resistir y la actividad no va a ser positiva. Díaz Antillanca (2016) explica que la concepción de la enseñanza de cada cultura va a influir en la percepción que se tenga del juego y, a veces, hace que el juego no pueda entrar dentro del sistema educativo. Escuela, muchas veces, es sinónimo de orden, mientras que las actividades lúdicas son generalmente caóticas, ruidosas, dinámicas y opuestas a la visión de una educación estática y planificada.

Otra de las razones por las que las secuencias gamificadas pueden no salir del modo deseado es que las experiencias vitales de los aprendientes les impidan cumplir alguna norma del juego. Por ejemplo, alumnos migrantes que han tenido que pasar muchas dificultades y no son capaces de jugar a ningún tipo de adivinanzas por miedo a no ser entendidos y lo primero que dicen a sus compañeros es la respuesta a la adivinanza que deben formular. Por todo esto, el profesor debe prever que, en algunos casos, los primeros retos que se va a encontrar al aplicar la gamificación son la necesidad de cambiar la concepción

que tienen del juego los estudiantes y la obligación de enseñar a jugar de nuevo a sus alumnos, sobre todo, si son adultos. Además de esto, se debe tener en cuenta también que el juego, como se ha mencionado ya, implica desorden, movimiento, ruido y el profesor debe saber que el control del aula es más difícil y tiene que prepararse para ello. Esta preparación incluye también una constante y profunda observación de cómo está funcionando la actividad, de cómo se comportan los grupos y de cómo se están distribuyendo los papeles y la participación los alumnos. Todo ello es parte del cuidado del juego y va a favorecer la dinamización del aula que suele ser, también, difícil de controlar y lograr. Unido a esta planificación (más mental), hay que contar con el tiempo que conlleva preparar una buena secuencia gamificada. Como toda elaboración de un curso o de una secuencia, la aplicación del elemento lúdico implica mucha preparación previa: hay que pensar en los objetivos que se quieren cumplir, cómo se quiere llegar a ellos, qué elementos del juego pueden ser más beneficiosos para el grupo, cuáles se van a utilizar y por qué, cómo y cuándo proporcionar las herramientas necesarias para que los aprendientes puedan superar los retos propuestos, crear los materiales y adaptarlos a las necesidades de los alumnos, etc. Muchas veces, el tiempo de preparación es mayor si la actividad no funciona y se tiene que evaluar y reorganizar.

Por último, continuando con el tema del tiempo, se debe también temporalizar el juego y marcar unos límites temporales para que, en caso de que la actividad funcione, sepamos cuándo pararla. En esta temporalización hay que incluir también el ritmo en el que se mueve el grupo, la velocidad a la que responden, la introducción de variantes del juego, así como de las explicaciones necesarias tanto de contenido como de normas de la actividad que se realiza. Por otro lado, además de los retos de organización que debe afrontar el profesor o guía de la actividad, algunas otras críticas que el elemento lúdico en el aula recibe (y sobre lo que se debe reflexionar también) son, por ejemplo, la inclusión del contenido y las explicaciones, es decir, existe una necesidad de proporcionar explicaciones lingüísticas para que nuestros alumnos tengan las herramientas para poder superar la actividad, sin embargo, no se suele incluir el momento en el que se realizan en las explicaciones del funcionamiento de una actividad gamificada. Otra crítica, que ya se ha comentado al hablar de la oposición al juego por parte de los estudiantes, es la creencia y concepción del elemento lúdico como una actividad ociosa y no seria para el contexto educativo también por parte de otros profesores. Se suele argumentar que el juego implica

descontrol, que no es eficiente a la hora de obtener resultados numéricos, que los alumnos tienen que aprender que el aburrimiento es parte de la vida, que no siempre van a pasarlo bien y que la competitividad generada puede ser negativa.

Se han comentado previamente ya algunos de estos factores negativos, el descontrol es un elemento del juego que se prevé cuando se crea una actividad lúdica. En cuanto a la eficiencia, a pesar de que se sabe que el juego, como se ha dicho ya, implica aprendizaje (los niños aprenden jugando), es verdad que queda aún por demostrar en algunos casos la evaluación conceptual o numérica de lo que alumnos aprenden con la actividad gamificada preparada, puede deberse en parte también a que la evaluación de los alumnos después de un juego rompe con la dinámica de ese juego.

Por último, es muy interesante pensar y reflexionar sobre la competitividad que implica el juego. Es cierto que puede ser un elemento negativo en el aula debido a las personalidades de los alumnos, pero parte del cuidado del juego conlleva observar y aplicar variantes para hacer que esa competitividad sea positiva. El papel del profesor como guía implica modelar el juego, conocer a los alumnos y, mediante la observación, intentar deducir los tipos de jugadores que son (de esta manera se pueden adaptar las pruebas) los grupos y hacer que la competitividad sea un factor motivacional y no de frustración para algunos alumnos. Es necesario introducir la competitividad positiva en el aula, como elemento complementario a la cooperación, con juegos que enseñen a ganar y perder a todos los aprendientes y proponer actividades que permitan a todos los tipos de alumnos participar, de tal forma que se den cuenta de que el objetivo se cumple en equipo y no individualmente. Superar y cumplir toda esta serie de factores es, en sí, un gran reto para cualquier profesor. El objetivo principal de este apartado es, por tanto, mostrar una serie de críticas que también se han de tener en cuenta sobre la aplicación del elemento lúdico en el aula y dejar abierta la puerta a las reflexiones y análisis sobre cómo se podrían solventar estos retos y comentarios para hacer que las secuencias gamificadas creadas y llevadas al aula sean más beneficiosas para los alumnos.

CONCLUSIONES

Durante todo el desarrollo del artículo se ha pretendido realizar un acercamiento a la introducción de la gamificación en el aula y exponer qué implica crear y llevar a cabo una actividad gamificada. Junto a esta presentación de la gamificación se ha introducido también la metodología del juego y los beneficios que implica su utilización para la planificación y el desarrollo de cualquier actividad lúdica que se haga. Por último, se han resumido las aportaciones principales del uso de la gamificación en clase de ELE/L2 y, por otro lado, se han tenido en cuenta todos los factores que hay que superar para que la secuencia, actividad o juego que realicemos sean útiles para los aprendientes. Como se ha dicho en el apartado anterior, quedan reflexiones y análisis por hacer para mejorar y defender la utilización del elemento lúdico, sin embargo, como gran parte de la bibliografía consultada opina y, en base a mi experiencia previa, considero que la creación de este tipo de actividades o secuencias puede ser un método muy beneficioso para cualquier aprendiente. Díaz Antillanca (2016, p. 14) lo defiende diciendo que "el juego reúne los conocimientos, nunca los separa. Tiene la capacidad de satisfacer las inquietudes del ser humano creativo y en constante búsqueda. A través del juego el aprendizaje es grato, alegre, divertido, significativo y dinámico". De manera que se puede concluir afirmando que es un reto para cualquier profesor ya que lleva mucho tiempo preparar una actividad gamificada que sea útil y buena, pero si se consigue y se logra implicar y motivar al alumno, puede resultar muy favorable y productiva para nuestras clases.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alejaldre Biel, L. y García-Jiménez, A. M.ª (2015). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. En M.ª P. Celma Valero, M.ª J. Gómez del Castillo y C. Morán Rodríguez (Eds.), *Actas del L Congreso Internacional de la AEPE. La cultura hispánica: de sus orígenes al siglo XXI*. Burgos: Universidad Isabel I de Castilla, pp. 73-83. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

Abio, G. (2006). El modelo de "flujo" de Csikszentmihalyi y su importancia en la enseñanza de lenguas extranjeras. *RedELE-Revista Electrónica de Didáctica-Español Lengua Extranjera* (6), 1-12. Recuperado de https://cutt.ly/GhkAn2U

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, *1*(1), 19.

Cassany, D. (2004). Aprendizaje cooperativo para ELE. En Pastor Villalba, C. (Coord.), *Actas del programa de formación para profesorado de Español como Lengua Extranjera del Instituto Cervantes de Múnich 2003-2004*. Múnich: Instituto Cervantes de Múnich, pp. 8-25.

Cordero Balcázar, C. (2018). Gamificación: Una oportunidad para aprender. En *XV Seminario de investigación permanente TIC-ETL Current research in CALL: trending topics and best practices*. Madrid: UNED.

Del Hoyo, M., Dorrego, L. y Ortega, M. (2006). *Propuestas para dinamizar la clase de E/LE*. Madrid: Edelsa.

Díaz Antillanca, O. F. (2016). Niño, juego y dimensión lúdica: primeros niveles bio-epistémicos de limitación. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje, 2*(2), 94-105.

Foncubierta, J. M. y Rodríguez, C. (2015). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid: Edinumen.

Fundéu RAE (Sin fecha). Recuperado de https://www.fundeu.es

Johnson, D. W., Johnson, R. T. y Holebuc, E. J. (1994). *Cooperation in the Classroom*. Edina, MN: Interaction Book Company.

Marczewski, A. (2015a). Game Thinking. En *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design* (p. 15). CreateSpace Independent Publishing Platform. Recuperado de https://www.gamified.uk/gamification-framework/differences-between-gamification-and-games/

Marczewski, A. (2015b). User Types. En *Even Ninja Monkeys Like to Play Gamification, Game Thinking and Motivational Design* (pp. 65-80). CreateSpace Independent Publishing Platform. Recuperado de http://gamified.uk/user-types/

Prieto, P. (2014). La aplicación de la ludificación y las TIC en la enseñanza de español en un contexto universitario japonés. *Cuadernos Canela*, *25*, 65-83.

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (2017). *La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Unidad de Mejoramiento de la Docencia Universitaria PUCV. Recuperado de http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_continua.pdf

Pujolà, J. T. y Herrera Jiménez, F. J. (2018). Gamificación. En J. Muñoz-Bassols, E. Gironzetti y M. Lacorte (Eds.), *The Routledge Handbook of Spanish Language Teaching* (pp. 583-595). Londres: Routledge.