

Capítulo 9 - Gamificación y aprendizaje autodirigido: el uso de aplicaciones móviles en la educación y el aprendizaje permanente

Resumen

Uno de los principales aspectos del panorama tecnológico en el que nos encontramos y en el que se sitúa la evolución futura de las ciencias de la educación, es el cambio radical no solo en el *texto* de la enseñanza (el "libro de texto" que se convierte en un texto interactivo, del cual los videojuegos son la forma más completa en la actualidad) sino también en el *contexto* en el que se ubican.

La "red" de libros, que en el pasado era un contexto (con bibliotecas como lugares para explorar y bibliografías como herramientas de navegación, con todos los aparatos críticos y científicos conectados), se convierte en la red de microcosmos (hiper) textuales e interactivos en la nube, un lugar generalizado de almacenamiento de datos y conocimiento. Los periféricos más importantes de esta *Semiosfera* son, y lo serán cada vez más en el futuro, los dispositivos móviles, que a través de varias aplicaciones dedicadas tienen un acceso directo, continuo, receptivo e interactivo a esta "nube".

El personaje principal de este nuevo contexto de Gamificación del conocimiento consiste en su referencia a procesos que son más de autoaprendizaje que procesos de aprendizaje: tienen en el centro al usuario-alumno, en lugar del autor-maestro. Dentro de ella, además, la *imagen* es fundamental, ya que el pensamiento detrás de estos procesos es esencialmente un pensamiento simbólico y visual, así como interactivo. La nueva dinámica que se crea de este modo presenta aspectos operativos que tienen muchas fortalezas pero también muchos factores de riesgo. El desafío es poder gestionar estas dinámicas controlando sus aspectos problemáticos.

Palabras clave: teoría de juegos, herencia digital, artes visuales, aprendizaje visual, lenguajes simbólicos.

Introducción

Según la definición ahora clásica de Deterding (2011), la gamificación se caracteriza por " *el uso de elementos, dinámicas y mecánicas del juego en contextos distintos del juego* ". Más allá del hecho de aplicar esta metodología a la enseñanza a través de



herramientas informáticas, es necesario centrarse principalmente en el carácter y la función del *juego*. La actividad experimental y la investigación en este sentido de los últimos años nos han dado herramientas conceptuales y metodológicas que, si se comprenden y aplican adecuadamente, pueden contribuir en gran medida a la definición de un enfoque educativo adecuado para los videojuegos digitales y las tecnologías interactivas.

Sin embargo, el término "videojuego" incluye dos ideas: el concepto del juego, obviamente, pero también el concepto de la *imagen* (video). Por lo tanto, tendremos que centrarnos en ambos aspectos. Ciertamente sobre el de "juego", del análisis del cual derivan las diferentes experiencias de Gamificación; pero también sobre el "video", consciente del hecho de que la sorprendente "imagen en movimiento" que constituye la interfaz de los videojuegos y todas las aplicaciones digitales actuales, tiene en su "anatomía" estructural y simbólica aspectos importantes de lo que podemos llamar la "visión del mundo" de las nuevas generaciones.

Por lo tanto, identificaremos en las interfaces de la interacción y en la representación gráfica tridimensional, ambos elementos típicos de la "visibilidad pura" de la mayoría de las aplicaciones digitales, ese *componente inmersivo* que en el espacio de perspectiva 3D de muchos videojuegos y aplicaciones multimedia se expresa visualmente en su mejor momento.

Conclusiones

La gamificación de hoy representa un enfoque metodológico que se refiere tanto a los entornos de marketing de la empresa como a los educativos y humanísticos. De alguna manera podemos decir que constituye el denominador antropológico de la sociedad actual.

Desde un punto de vista metodológico, es necesario:

- 1 - proceder con la Gamificación móvil de los contenidos mediante su división en objetos de aprendizaje fácilmente reutilizables, también de acuerdo con los principios fundamentales del e-Learning;
- 2 - establecer puntos de conexión lo más "universal" posible entre estos objetos de aprendizaje, creando rutas indexadas (o hipertextuales) de contenido cultural relacionadas con los diferentes proyectos educativos, rutas que deben ser accesibles como "mapas" libremente transitables en todas las direcciones;



3: proporciona fases de verificación continuas que dan acceso a las fases, no necesariamente lineales, del proceso de aprendizaje, inspiradas en lo que sucede en el guión "abierto" de los videojuegos. Este método es obviamente efectivo no solo en las escuelas sino también en la dinámica diseñada para el aprendizaje permanente. El desafío es mantener el nivel filosófico del juego "como un símbolo del mundo" (Fink, 1960) sin caer en la trampa del reduccionismo infantil de la cultura y la sociedad.

