

La educación gamificada en el marco de la economía de la atención¹

J. Sebastián Mejía Rendón

El coronavirus (covid-19) impone el reto de pensar la educación en tiempos de crisis. Debido al cierre preventivo de las universidades y de los colegios, la educación se ha vertido (con sus pros y sus contras) a la virtualidad. La pregunta por el aprendizaje en línea es recurrente entre los maestros; tanto para aquellos que enseñan en secundaria como en las universidades. Entre las preguntas que generan las clases virtuales se destaca la siguiente: ¿Cómo sabemos que los estudiantes están aprendiendo? Esta pregunta, que entre otras cosas ha sido discutida por algunos pedagogos (*cfr.* Anijovich, 20 de mayo de 2020), adquiere especial relevancia a partir del concepto de atención. En el año 1969, Herbert Simon propuso el concepto de *economía de la atención* para explicar el creciente valor de la atención en un mundo con abundante información (Simon, 1969). Con el uso masivo de las plataformas virtuales, este concepto adquiere especial relevancia para entender las ideas de ciertos tecnófobos que sostienen que el trastorno de déficit de atención, la hiperactividad y la procrastinación son diagnósticos asociados a la virtualidad. En este sentido, la pregunta por la atención en el marco de la educación virtual es relevante en el contexto pedagógico y didáctico, en tiempos en que la mayoría de las clases se dictan de forma remota: ¿acaso la educación virtual logra captar la atención de



Luis Camnitzer. *The perception of oneself*. 1981

los estudiantes permitiendo el aprendizaje de los contenidos dictados? o, por el contrario, ¿es un generador más de desatención entre los estudiantes?

En la presente nota sostengo la hipótesis según la cual la “gamificación” de la educación permite una captación de la atención de los estu-

diantes. Por gamificación entenderé el proceso mediante el cual se aplican los mecanismos de los videojuegos a la enseñanza con el fin de incrementar la motivación entre los estudiantes. En particular, herramientas como *Classcraft*² es un ejemplo de gamificación en la medida en que permite construir diversas oportunidades de aprendizaje, construir la cooperación, la motivación y el gusto por aprender por parte de los estudiantes. De esta forma, con una educación gamificada, los profesores pueden orientar la atención de los estudiantes a los contenidos de sus respectivas asignaturas de forma didáctica. Así, pues, en lo que sigue esbozaré un argumento en contra y uno a favor de la gamificación de la educación.

1. Economía de la atención: los videojuegos como amputadores de la percepción

El concepto de *economía de la atención* fue propuesto por Simon en los años 70 para referirse a la dinámica económica de algunas sociedades postindustriales que aprovecharon oportunamente los avances tecnológicos para hacer del conocimiento y de la información parte central de su proceso económico. De tal forma, Simon afirma que dichas sociedades presentan una “economía cognitiva” (*knowledge-based economy*) en la cual la información es abundante (Simon, 1969, p. 6). Pero, cuatro décadas después de la propuesta de Simon, nos encontramos con sobreabundancia de información; el bombardeo de información en la actualidad hace que nuestra atención se diluya en clics e hipervínculos.

En el ámbito latinoamericano, el argentino Sebastián Touza ha concentrado parte de sus esfuerzos en analizar y desarrollar la economía de la atención en un ámbito antropológico-pedagógico al preguntarse por la función de los aparatos electrónicos y su rol en la conformación de nuevas subjetividades. En su texto “La corporalidad de la atención y el deseo de

dispositivos”, Touza sostiene que “si nuestro motor, y por lo tanto el de nuestra atención, son los afectos y el deseo, cuando estos son reconducidos hacia el deseo de otro, pueden aparecer líneas de fuga” (Touza, 2020, p. 211). Para sostener esta tesis, él distingue entre varios tipos de atención en los cuales “la atención normalizada” diferencia una forma de atender “correctamente” de aquella que está por fuera de lo establecido; esto es, atenciones (o más bien, desatenciones) que fluctúan debido al uso de aparatos electrónicos. Al respecto, Touza es pesimista tecnológico en el sentido en que él piensa que, con la radio, la televisión y el ordenador, la atención del “aquí y el ahora” se disolvió en beneficio de una atención cuyos vectores se orientan hacia afuera de la situación que envuelve a nuestro cuerpo. Touza avanza en su análisis pesimista al punto de señalar —al estilo Marshall McLuhan— que la permanencia de los usuarios frente a un dispositivo que ofrece entrada al mundo de los videojuegos o a las redes no haría más que a “entumecer o bloquear de la percepción” hasta el punto de amputarla (Touza, 2020, p. 215; cfr. McLuhan 1996, p. 42).

No obstante, en este punto yo tomo distancia de los planteamientos de Touza a propósito del rol que tienen los aparatos electrónicos como las computadoras: ¿acaso todos los aparatos amputan la percepción? A continuación, ofreceré un argumento a favor de la gamificación.

2. Hacia la didáctica virtual: apuntes para la gamificación de la educación

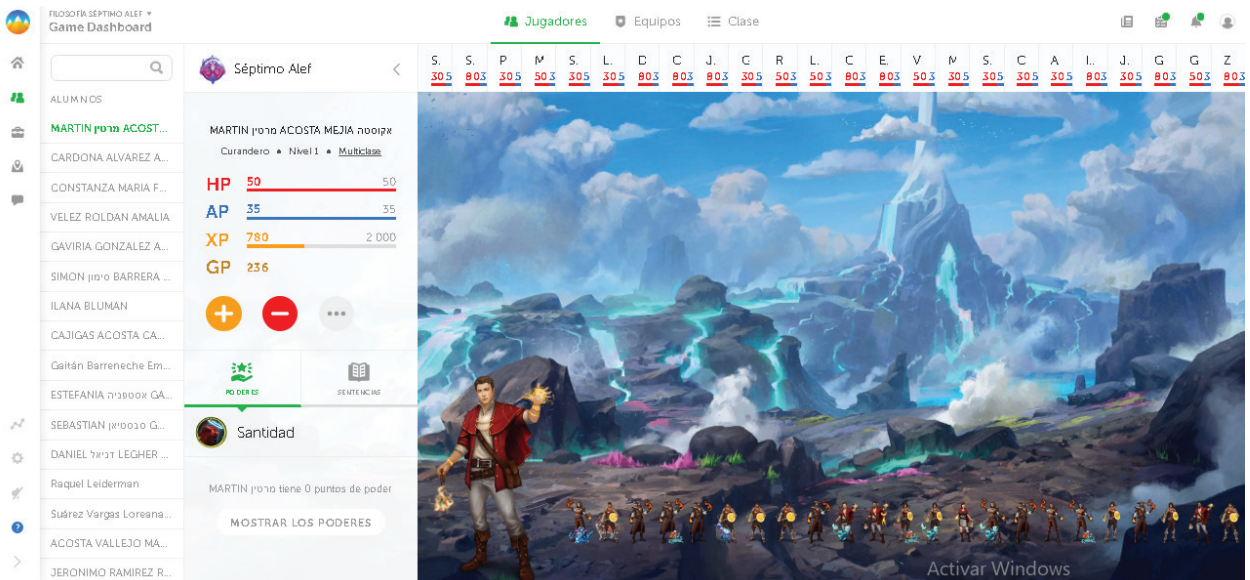
La *gamificación* de la educación o la educación gamificada es una propuesta de didáctica virtual que orienta la atención de los estudiantes hacia los contenidos de los cursos específicos. Particularmente hablando, la *gamificación* se refiere a un proceso de aplicación de los mecanismos de los videojuegos a la enseñanza,

con el fin de incrementar la motivación entre los estudiantes por aprender de una manera autónoma (Papadakis & Kalogiannakis, 2017). Algunos autores consideran que la educación gamificada es una excelente herramienta de la didáctica del siglo XXI pues promueve un desarrollo intelectual a través del juego en ambientes simulados y no-distractores (McClarty, Orr, Frey, Dolan, Vassileva, & McVay, 2012). Incluso, algunos autores afirman que los videojuegos de rol tienen un efecto muy importante sobre el desarrollo de competencias en inglés, puesto que estos incrementan el nivel de dedicación de los estudiantes en actividades basadas en tareas fundamentales para la adquisición de una lengua. Juegos como *Final Fantasy VIII*, *Mass Effect*, entre otros, estimulan competencias de lectura, escucha y vocabulario sin las cuales sería imposible la adquisición de cualquier lengua (Miranda, 2015).

Classcraft es una plataforma desarrollada por Classroom que tiene el objetivo de ofrecer clases divertidas que promueven el trabajo en equipo. Presentado brevemente, *Classcraft* es

un juego virtual (presente también en Apps) en el cual los estudiantes acceden con un rol (mago, hechicero o curandera) para resolver misiones individuales y grupales.

Lo interesante del juego es que es el maestro quien crea misiones en torno a distintas temáticas de sus clases, las cuales deben ser superadas por los estudiantes para recibir recompensas que pueden ser canjeadas para subir de nivel. Las recompensas son convenciones que oscilan entre 60 XP por actividades entregadas, 75 XP por ayudar a otro estudiante y 10 XP por responder correctamente una pregunta. Precisamente, en este punto de las recompensas está el fuerte de la plataforma: *Classcraft* promueve los refuerzos positivos en vez de los castigos (malas notas), pues los errores en el juego pueden ser salvados con estrategias grupales, con los cuales se estimularía la cooperación entre los estudiantes. Pero, dado el caso de “perder”, se imponen divertidas penas a los estudiantes como enviar una carta de excusas al grupo, grabar un vídeo de despedida o hacer un meme.



La imagen muestra una de las interfaces de *Classcraft*. Allí se puede observar a un personaje (curandero) de unos de mis estudiantes. Adicionalmente, se observan en rojo los “puntos de vida” (HP), en azul “los puntos de habilidad” (AP), dorado “los puntos de experiencia” (XP) y en ocre “las monedas de oro” (GP). Foto tomada de mi cuenta personal de *Classcraft*.

La idea anterior se alinea con la tesis de algunos investigadores de la plataforma, según la cual *Classcraft* crea un *espacio flexible de educación* que permite integrar aspectos del juego (lúdica) y el aprendizaje (Sánchez, Young & Jouneau-Sion, 2017, p. 3). De acuerdo con algunos estudios llevados a cabo en contextos educativos franceses y canadienses, *Classcraft* desarrolla habilidades sociales en la medida en que las decisiones de los estudiantes/jugadores se traducen inmediatamente en puntos a su equipo (Sánchez *et al*, 2017: 15; *cfr.* Ke, 2011). En este sentido, el uso de este tipo de videojuegos captura la atención de los estudiantes en la medida en que aviva su motivación para aprender a través de constantes pruebas que involucran el pensamiento complejo y la resolución de problemas (Jalongo, 2007).

En últimas, parece que la gamificación contravierte la afirmación de los tecnófobos según la cual la falta de atención se vincula a la virtualidad. Particularmente, *Classcraft* se establece como una alternativa pedagógica y didáctica en tiempos de pandemia en el cual las clases se dan de manera remota a través de las computadoras. Esta plataforma promueve los refuerzos positivos a través de recompensas individuales y grupales que, incluso, pueden ser traducidos en las notas de los estudiantes. Además de su agradable interfaz, su dinámica de misiones construye oportunidades de aprendizaje, promueve la cooperación y la motivación. Así, la *gamificación* es una estrategia de los profesores para orientar la atención de los estudiantes ante una virtualidad cargada de información que amenaza con diluirla.

Notas

1. Agradezco a Roi Lezer y a Rafael Miranda Echavarría por sus comentarios y sugerencias
2. Tomé como ejemplo la plataforma *Classcraft* no porque piense que representa la gamificación *per se*, pues *Classcraft* ha recibido suficientes críticas tanto de los estudiantes como los profesores. Esta elección corresponde, más bien, a que esta plataforma ilustra correc-

tamente el proceso de gamificación al cual aludiré en este texto.

Referencias

- Anijovich, R. (20 de mayo, 2020). ¿Cómo sabemos que nuestros estudiantes están aprendiendo? [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=UAqQbeus2dc>
- Jalongo, M. R. (2007). Beyond benchmarks and scores: Reasserting the role of motivation and interest in children's academic achievement. *Association for Childhood Education International*, 83(6), 395-407.
- Ke, F. (2011). *A qualitative meta-analysis of computer games as learning tools*. In *Gaming and simulations: Concepts, methodologies, tools and applications* (pp. 1619-1665). IGI Global.
- Papadakis, S., & Kalogiannakis, M. (2017). *Using gamification for supporting an introductory programming course. The case of Classcraft in a secondary education classroom*. In *Interactivity, game creation, design, learning, and innovation* (pp. 366-375). Springer, Cham.
- Miranda, R. (2015). Interacción virtual: Adquisición de Segunda lengua usando Videojuegos de rol. Recuperado de: https://www.academia.edu/32380777/Interacci%C3%B3n_virtual_Adquisici%C3%B3n_de_una_segunda_lengua_por_medio_de_videojuegos_de_rol
- McClarty, K. L., Orr, A., Frey, P. M., Dolan, R. P., Vassileva, V., & McVay, A. (2012). *A literature review of gaming in education*. *Gaming in education* (1-35). Pearson.
- Sánchez, E., Young, S., & Jouneau-Sion, C. (2017). *Classcraft: from gamification to ludicization of classroom management*. *Education and Information Technologies*, 22(2), 497-513.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Simon, H. A. (1969). Designing organizations for an information-rich world. En: M. Greenberger (Ed.), *Computers, communications, and the public interest* (pp. 38-72). The Johns Hopkins Press.
- Touza, S. (2020). "La corporalidad de la atención y el deseo de dispositivos". En: Tello, M. A. (2020). *Tecnología, política, y algoritmos en América Latina* (pp. 209-221). Cenaltes Ediciones.

J. Sebastián Mejía R. es filósofo egresado del Instituto de Filosofía de la Universidad de Antioquia. Actualmente, es maestrando de la Maestría en Tecnología, Políticas y Culturas de la Universidad Nacional de Córdoba (Argentina). Además, se desempeña como docente en el colegio Theodoro Hertzl.