

entretejidos

Revista de Transdisciplina y Cultura Digital



Gamificación para la colaboración
Sobre el uso de algunas estrategias de gamificación
para promover la colaboración desde el aula

Gamificación para la colaboración

Leonora Estrada

Gamificación para la colaboración

Resumen

Entre las diversas condiciones que existen para que una persona sea más o menos propensa a colaborar con los demás, se encuentra la tolerancia a la ambigüedad. Dicha condición permite al individuo sobrellevar periodos de incertidumbre y abordar situaciones problemáticas desde varios puntos de vista, además de que implica una importante disposición para realizar varios intentos en la búsqueda de soluciones.

La tolerancia a la ambigüedad se puede desarrollar de diferentes maneras. En particular, este texto expone algunos elementos tomados de la gamificación. Entre dichos elementos o características de la gamificación se encuentran: un sistema de reglas y restricciones, la exploración de diferentes rutas u opciones, el nivel de dificultad, el hábito de prueba y error, la resolución de problemas, la toma de decisiones y la sensación que tienen los jugadores de libertad y control.

Al contrastar estas características con las de un aula de clase tradicional, se muestra la utilidad de la adopción de estrategias de gamificación en la promoción de la colaboración, especialmente desde un ambiente educativo.

Palabras claves: gamificación, colaboración, tolerancia a la ambigüedad.

Gamification for collaboration

Abstract

Among the different conditions that exist to make a person more or less prone to collaborate with others, there is tolerance to ambiguity. Such condition allows the individual to cope with periods of uncertainty and to tackle problems from several points of view, besides that it implies an important provision to make several attempts at finding solutions.

Tolerance to ambiguity may be developed in different ways. In particular, this text presents some elements taken from "gamification". These elements or characteristics of "gamification" include: a system of rules and restrictions, the exploration of different routes or options, the level of difficulty, the habit of trial and error, problem solving, decisions taking and the feeling of freedom and control that players have.

By contrasting these characteristics to the ones in a traditional classroom, the usefulness of the adoption of gamification strategies to promote collaboration is shown, especially from an educational environment.

Keywords:

gamification, collaboration, tolerance to ambiguity.areas, young.

Introducción

Existen varias características o condiciones para que se logre la colaboración, y errores o actitudes que la obstaculizan. Entre las condiciones para promoverla, destaca el que las personas implicadas tengan un alto grado de tolerancia a la ambigüedad. En el presente ensayo se explora la posibilidad de utilizar algunos elementos basados en la gamificación, para promover la colaboración desde un entorno educativo, especialmente gracias a sus posibilidades para incrementar dicha tolerancia a la ambigüedad.

1. Tolerancia a la ambigüedad para la colaboración

Ma. Eugenia Walss y Uriel Valdés señalan que la colaboración consiste en "... lograr que se perciba que uno puede alcanzar sus metas, si y solo si, los otros integrantes del grupo colaborativo también alcanzan sus metas." (Walss y Valdés, 3) Los autores llaman a esta actitud 'interdependencia positiva', la cual "... significa realizar esfuerzos para que el equipo resulte beneficiado en su totalidad." (Walss y Valdés, 3) Esto representa que cada quien no solamente tiene un rol y una tarea que cumplir, sino que además se es co-partícipe y co-responsable de las actividades de los demás. Así, se genera un compromiso con el éxito de todos, cuando el individuo percibe que se logra el bien común y que en el proceso también hay un crecimiento personal.

Ahora bien, existen varias barreras que entorpecen la colaboración, impidiendo que las personas trabajen juntas de manera armónica. Los conflictos pueden surgir de muchas causas. Además, se debe recordar que no siempre son perjudiciales para el grupo. Todo depende de la forma en que los participantes decidan solucionarlos.

Anthony D'Souza señala que los individuos

"... que tienen mayor necesidad de prever los resultados y de estabilidad muestran mayor tendencia a 'decir' o 'vender' que a 'unir'." (D'Souza, 36) Es decir, que quienes tienen una preferencia por la certeza y son poco tolerantes con la ambigüedad también presentan cierta resistencia a la colaboración. La tolerancia a la ambigüedad se define como "... la capacidad para permanecer algún tiempo en situaciones confusas y no resueltas sin precipitarse por resolverlas forzando un cierre prematuro de la situación problemática." (Jiménez, 26) Ser tolerante ante la ambigüedad implica ir asimilando una situación o problema determinado, revisarlo desde diversos puntos de vista y saber que puede tener diferentes interpretaciones, lo cual involucra, a su vez, estar dispuesto a realizar varios intentos para resolverlo o abordarlo.

Según Jiménez, ser tolerante a la ambigüedad significa estar atento a una mayor cantidad de información, sobre todo porque ésta va aumentando conforme se va avanzando; "... poseer un comportamiento flexible ante los cambios; ser sensibles a las características internas, interpretar más datos y controlar el estrés, los conflictos y los mismos cambios." (Jiménez, 28) Por lo tanto, la tolerancia a la ambigüedad también se relaciona con ser observador, adaptable y sensible, así como con ser capaz de entender que determinada situación puede irse modificando conforme se va resolviendo. El mismo autor también señala que la tolerancia a la ambigüedad permite ser un tanto arriesgado, pues quienes la poseen son aptos de seguir adelante con sus planes y proyectos, a pesar de, en ocasiones, contar con pocos recursos o información, pues confían en sus ideas.

1.- A lo largo de este texto, el concepto de zombificación, acuñado por Jorge Fernández Gonzalo, pretende mostrar ciertas características del mundo actual, por ello se entenderá como aquel proceso en el que el entorno mediatizado, junto con la maquinaria capitalista, genera entre los miembros de la sociedad una cultura del espectáculo donde se busca banalizar la conversación, anular la conciencia y consumir lo improductivo. (Fernández Gonzalo 11, 129 y 152)

2. Gamificación y tolerancia a la ambigüedad

La gamificación se define como el "... uso de los elementos del diseño de juegos en contextos no recreativos." (Deterding, 2) Lo cual supone que puede ser la empresa o la escuela.

Según Keith Burgun, un juego (game) es "... un sistema de reglas en el cual agentes compiten tomando decisiones ambiguas." (Burgun, 3) El mismo autor también define juego como un sistema interactivo que incluye problemas, competencia y toma de decisiones. (Burgun, 4) Ambas definiciones o descripciones conllevan algunos elementos que vale la pena tomar en cuenta en la promoción de la colaboración, pues se les puede relacionar directamente con el aumento de la tolerancia a la ambigüedad.

En primer lugar están las reglas. Según Jesse Schell, estas "... definen el espacio, los objetos, las acciones, las consecuencias de las acciones, los límites de las acciones y los objetivos." (Schell, 144) En un ambiente educativo está claro que se debe contar con reglas respecto a la disciplina, la evaluación, fechas de entrega, etc. Sin embargo, la perspectiva de la gamificación añade que las reglas pueden ser claras desde el principio, o que el jugador puede ir las descubriendo poco a poco, lo cual las hace desconocidas, cambiantes o imprecisas. Como ya se ha señalado, una persona que es tolerante a la ambigüedad está atenta al aumento de información y es flexible ante los cambios. Las reglas en el salón de clase podrían irse modificando o aumentando paulatinamente, para exigir que los estudiantes se adapten a un entorno cambiante, tal como lo hacen en los videojuegos.

Volviendo con Burgun, el autor nos dice que las decisiones que tomamos en un juego son especiales porque, incluso después de ganar,

el jugador no puede asegurar que estas fueron las correctas o las mejores; sólo se es mejor jugador a través de la exploración y de la incorporación de las reglas generales (Burgun, 7). El autor enfatiza el hecho de que las reglas no siempre son absolutas y que muchas veces tienen excepciones, por lo cual la ingenuidad y la innovación se ven recompensadas en muchas ocasiones en los juegos.

Otra aportación ligada a las reglas es el nivel de dificultad, el cual depende de dos elementos: las mismas reglas y su balance. Si las reglas están balanceadas, se consigue una "dificultad balanceada", lo que significa que cada jugador tiene las mismas posibilidades de ganar; y un juego con dificultad balanceada es perfecto para las decisiones ambiguas. (Burgun, 37) En los juegos, los participantes tienen la sensación de poder ganar siempre. En el aula, por el contrario, las actividades en muchas ocasiones son percibidas como muy difíciles o sumamente pesadas, y es posible que ello se deba en parte a que las reglas o instrucciones no están balanceadas, o no se perciben así. Es necesario, por ello, adaptar el nivel de dificultad a cada grupo o, incluso, a cada individuo, cerciorándose de que todos asumen que pueden alcanzar la meta, es decir, que pueden ganar.

Por otro lado, Jeff Sandefer señala que, para aumentar nuestra tolerancia a la ambigüedad, las personas debemos buscar "... pequeños retos hacia una visión mayor y que acojamos los pequeños errores que nos hacen más fuertes." (Sandefer, 15) Este tipo de pequeños retos, que son cada vez más complicados e implican aprendizaje progresivo, son también una de las características de los games, pues le exigen al jugador en la medida que él mismo va progresando y no le permiten avanzar hasta tener dominado cierto nivel de dificultad.

Ahora bien, Sandefer también indica que



1.- Imagen Distintos elementos de la gamificación pueden ser usados para promover la tolerancia a la ambigüedad. blog.prodware.es

“... la mejor manera de desarrollar una tolerancia a la ambigüedad es cometer errores de manera temprana, barata y frecuente. Aprender que el error es una bendición, si te ayuda a crecer.” (Sandefter, 12) Por lo tanto, generar hábitos de prueba y error, de experimentación y de auto-reflexión es clave para que las personas aumenten su tolerancia a la ambigüedad y, por ende, sean más flexibles y adaptables.

En relación con esto, otro elemento importante de la gamificación es el de los problemas, los cuales están estrechamente ligados a la toma de decisiones. Un problema o meta implica la existencia de algo que resolver y, por lo tanto, tiene una solución. En el diseño de videojuegos, el creador sabe de antemano la manera más óptima de resolver el problema, al igual que el maestro conoce la respuesta a una tarea que asigna a sus estudiantes.

En la gamificación, el jugador puede realizar el número de intentos que sea necesario para resolver el problema. En contraste, los contextos educativos no siempre operan así, ya que sancionan (a veces con gran dureza) a quien se equivoca. Debemos recordar que los ambientes educativos son justamente el lugar ideal para promover estos hábitos, puesto que los errores ocurren en una etapa en la que no son demasiado graves o costosos. A fin de cuentas, la persona está aprendiendo.

Siguiendo nuevamente a Burgun, nos dice que, incluso si se sabe qué se debe hacer, muchas veces hay más de una manera de realizar cierta acción o más de una ruta para llegar a la meta. (Burgun, 32) Así, la gamificación nos recuerda que puede haber más de una forma de dar con la respuesta y que debemos brindar al estudiante no sólo la posibilidad de fallar cuantas veces sea necesario, sino también la oportunidad de trazar nuevos



2.- Imagen Distintos elementos de la gamificación pueden ser usados para promover la tolerancia a la ambigüedad. blog.prodware.es

caminos. Aunque éste consiga resolver cierto problema o finalizar una actividad, es valioso hacerle ver el valor de buscar diversos modos de llegar a la solución, para así animarlo a seguir explorando.

Ahora bien, la posibilidad de tomar diferentes decisiones está vinculada con la sensación de libertad que los jugadores sienten: "... esta libertad le da al jugador el maravilloso sentimiento de control, y hace fácil para ellos proyectar su imaginación en el mundo que has creado." (Schell, 284) Esta sensación de control y libertad es muy poco común en el aula, por lo que vale la pena reflexionar sobre las oportunidades que damos a los estudiantes de experimentarla.

No obstante, aunque la libertad nos anima a ser creativos y puede también fomentar la tolerancia a la ambigüedad, demasiada libertad llega a ser contraproducente si genera temor. Para contrarrestar esto, Schell propone varias maneras de intervenir en la toma de decisiones de los jugadores, entre las cuales se encuentran las restricciones y las metas.

Las restricciones son límites que se dan al jugador respecto a las opciones de las cuales puede elegir. El autor pone el ejemplo entre preguntarle a una persona por un color y darle a escoger entre sólo unos cuantos. En cuanto a las metas, la toma de decisiones se debe simplemente orientar hacia la consecución de un objetivo muy claro. (Schell, 285-286) Así, el jugador o el estudiante irán sin vacilar por el camino que los lleve hacia cierta meta, evitando de ese modo elegir cualquier otro que pueda desviarlos, distraerlos o incluso confundirlos. Aunque, como ya se ha señalado, es valioso que se halle más de una manera de resolver un problema planteado, pero también es importante que el propio docente no se pierda en el mar de opciones que nos da la gamificación. Es claro, entonces, que hay que

dar a los estudiantes cierto nivel de libertad y decisión, pero siempre dentro de un margen que los lleve a cumplir con el objetivo de enseñanza-aprendizaje fijado previamente.

Conclusión

La perspectiva de la gamificación aporta una amplia variedad de recursos e ideas que pueden ser integradas en la práctica docente que pretende promover la colaboración.

Una de ellas es la de dotar a los estudiantes con suficientes posibilidades de exploración, ensayo y error, animándolos a probar y equivocarse hasta dar con la solución, sin que los errores cometidos tengan consecuencias graves.

Otra aportación es que las reglas de clase o de cada actividad sean balanceadas, para que todos tengan (y perciban) la misma posibilidad de alcanzar la meta. A la vez, las reglas pueden tener cierta flexibilidad, para que los estudiantes vayan tomando decisiones conforme avanzan, o bien, para que deban adaptarse a las nuevas circunstancias.

Si se siguen estas y otras ideas propuestas por la gamificación, será más fácil promover que los estudiantes aumenten su tolerancia a la ambigüedad. Esto les generará mayor confianza en sí mismos y en los demás, y, con ello, es muy probable que aumenten sus habilidades para trabajar con otros de manera armónica y productiva.

Fuentes de consulta

Burgun, Keith. Game Design Theory: A New Philosophy for Understanding Games. Boca Raton, FL: A K Peters/CRC Press, 2012. Impreso.

D'Souza, Antony. Descubre tu liderazgo. Bilbao: Sal Terrae, 1997.

Deterding, Sebastian, et al. "Gamification: Toward a Definition." 07-05-11. Web. 30-11-15. <URL>

Jiménez, Francisco Gallegos. Habilidades directivas I. Web. 04-10-15. <URL>

Moya López, Mónica. "Los Pilares de la Educación y la Interculturalidad. Una aplicación práctica para trabajar la educación intercultural desde las imágenes y la música." Global Education Magazine. Noviembre 2014. Web. 30-11-15. <URL>

Sandefor, Jeff. "The One Key Trait for Successful Entrepreneurs: A Tolerance for Ambiguity." Forbes. Mayo 2012. Web. 30-11-15. <URL>

Schell, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2008. Impreso.

Walss Auriolés, Ma. Eugenia y Valdés Pérezgasga, Uriel. El trabajo colaborativo como herramienta de los docentes y para los docentes. ITESM Campus Laguna. Web. 26-02-15. <URL>

Semblanza curricular

Leonora Estrada Flores

Formación académica: Candidata a maestra en Comunicación y Estudios de la Cultura por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, y licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad La Salle Pachuca. Ha tomado diversos cursos y diplomados en Fotografía, Historia de la Cultura Universal, Creatividad, Inteligencia Emocional, Análisis cinematográfico, entre otros.

Actividad laboral: Docente en la Universidad La Salle Pachuca en las áreas de Idiomas y Formación, así como en la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Fue coordinadora de Comunicación Social y Eventos Especiales del Sistema DIF Municipal, y asistente del fotógrafo César Damián. Formó parte del consejo editorial de la revista cultural RUIDOS y fue miembro del grupo FRONDA, organizador del proyecto SiMBiOSiS SyMBiOSiS-Confluencia de Artistas Visuales México-Canadá en 2010.

Correo: leonora_ef@yahoo.com

Entretejidos.

Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS, año 3, volumen 1, No. 4, Abril 2016 a Septiembre 2016, es una publicación electrónica semestral editada por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Tel. (55) 57094370, www.iconos.edu.mx, entretejidos@staff.iconos.edu.mx. Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales. El objetivo de esta publicación es exponer los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afín al espíritu y temática de esta publicación electrónica digital, orientada a difundir aportaciones de investigaciones relacionadas con la epistemología del pensamiento complejo y que reflexionen entorno a la cultura, así como con las producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diferentes campos de estudio y a través de artículos originales, artículos de divulgación, revisiones críticas, estudios de casos, trabajos históricos, actualizaciones, reseñas y críticas.

Aparición: Abril 2016 a Septiembre 2016

Año: 3

Volumen: 1

Número: 4-2016

ISSN: 2395-8154

Comité Editorial

Dr. Jorge Alberto Manrique (UNAM)

Dra. Julieta Haidar (ENAH)

Dr. Julio César Schara (UAQ)

Dra. Teresa Carbó (CIESAS)

Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco)

Dra. Graciela Sánchez (UACM)

Dr. Félix Beltrán (UAM-Azcapotzalco)

Dr. Ignacio Aceves (UAM-Azcapotzalco)

Equipo Editorial

Editor en Jefe: Dr. J. Rafael Mauleón

Editores: Mtra. Adriana Barragán Nájera y
Dr. Miguel Ángel Ixta Ayala.

Editor de desarrollo: Mtro. Tiberio Zepeda
Prats

Editora Web: Mtra. Roselena Vargas

Diseño Web: ICONOS Diseño

Corrección de estilo: Mtra. Ileana Díaz
Ramírez y Mtra. Lourdes Chávez Sandoval

Relaciones Públicas: Mtro. Francisco Mitre

Traducción: Diego Pineda Hernández