

Los Badges para un
aprendizaje ludificado

entretejidos

Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

Los badges para un aprendizaje ludificado

Roselena Vargas

Los badges para un aprendizaje ludificado

Resumen

El presente artículo es un primer acercamiento al fenómeno de la violencia mediática, como modelizadora de conductas violentas en la construcción de las relaciones sociales. ¿Qué elementos servirán como modelizantes para la cultura de la violencia? Uno de ellos, serán los medios de comunicación y todas sus ofertas de mediáticas, en particular los programas televisivos.

Palabras claves: *Insignias, Educación, Ludificación*

Badges for ludified learning

Abstract

The gamification it's a game mechanic that uses the badges, like a way to reach a achievement. It seems that this can be convert in a newacademic strategy, and inside of the classroom, can stimulate theinterest of the student to obtain different abilities and knowledge. Andthis is important in the profesional life.

Keywords: Badges, Education, Ludification

Introducción

La ludificación o gamification es un concepto que comienza a ser usado en el ámbito educativo, aunque fue concebido para una área de ocio: los videojuegos. El concepto nació en 2002 con Nick Pelling, pero es hasta en los últimos años que aumentó su popularidad. (Marczewski 6) Se le incluye en las técnicas de desarrollo de juegos, junto con el uso de los badges (insignias), puntos, niveles, misiones, retos y dinámicas de juego.

En su base, la gamification aplica mecánicas de juego a las actividades no lúdicas para modificar el comportamiento de las personas. Cuando se usa en el contexto de los negocios, la gamification es el proceso de integrar dinámicas de juego (y mecánicas de juego) en los sitios Web, los servicios de negocio, la comunidad en línea, el contenido del portal, o la campaña de marketing con el fin de impulsar la participación y el engagement.(Bunchball 2)

En ese sentido, la gamification o ludificación es trasladar dinámicas y estrategias de juego, a espacios o actividades que por si solos no son considerados lúdicos. Busca exaltar el esfuerzo, la concentración o la motivación, para que los usuarios persigan metas dentro de la aplicación o espacio en el que se encuentren. Debido a esto, es de vital importancia que antes de poner en práctica estas estrategias, se identifique por parte del desarrollador las dinámicas u objetivos que interesa exaltar.

Existen dentro de las mecánicas de juego las siguientes opciones: puntos, niveles, retos, bienes virtuales, tablas de puntos, regalos y caridad. Cada una de esas mecánicas de juego, satisfacen diferentes deseos humanos, como son: la recompensa, el estatus, los logros, la

auto-expresión, la competencia y el altruismo. En este momento interesa centrarnos en aquella mecánica que trata sobre los logros: las insignias. La razón es porque da cuenta de los alcances y habilidades que se obtienen en el juego.

Game Mechanics	Human Desires					
	Reward	Status	Achievement	Self Expression	Competition	Altruism
Points	●	●	●		●	●
Levels		●	●		●	
Challenges	●	●	●	●	●	●
Virtual Goods	●	●	●	●	●	
Leaderboards		●	●		●	●
Gifting & Charity		●	●		●	●

Imagen 1. Bunchball 2010. Tabla que ilustra la interacción de los deseos humanos (recompensa, estatus, logros, autoexpresión, competencia y altruismo) y las mecánicas del juego (puntos, niveles, retos, bienes virtuales, tableros de posiciones, regalos y caridad).

Para ejemplificar las insignias, se puede mencionar a Foursquare, que es un servicio de geolocalización. También es una red social, que tiene el propósito de marcar (check-in) los lugares que se visitan. Los usuarios al interactuar con esta red, obtienen recompensas (badges). Estas son equivalentes a las medallas que se ganan en los Boyscouts, es decir, forman parte de los:

Desafíos (también conocidos como trofeos, insignias o logros) que ofrecen a las personas misiones que cumplir y se les recompensa por ello. Los desafíos otorgan metas y la sensación de trabajar por algo. El enfoque en general consiste en configurar desafíos basados en acciones, a los cuales se les puede dar seguimiento y se les recompensa a los usuarios, por alcanzar hitos con trofeos, insignias y logros. (Bunchball 10).



Imagen 2. Badges o insignias en Foursquare y Boy Scouts.

Entonces los badges son distintivos, señales o medallas, que dan cuenta de alguna habilidad, interés o logro obtenido, y que aportan la sensación de trabajar hacia una meta. En síntesis, posibilitan el establecer objetivos claros dentro de un juego, de tal manera que el usuario pueda enfocarse en cumplirlos a través de reunir los aspectos enlistados. Entonces la meta se hace evidente.



Imagen 3. Captura de pantalla del videojuego Plantas vs. Zombies elaborado por PopCap Games.



Imagen 4. Badge creado por Mozilla Webmaker <https://badges.webmaker.org/#>

Otro uso que se da a los badges es en los sitios de desarrollo Web, que han optado por incorporar secciones que ayudan al aprendizaje de código de programación y en el cual al término de los ejercicios, se le otorga a los participantes insignias de lo que han desarrollado o superado. Ejemplo de lo anterior es la imagen que pertenece a Thimble, de Mozilla Firefox, donde se otorga una medalla a la actividad que ofrece comentarios dentro del código.

Se aprecia en la imagen anterior tres datos: insignia, nombre y descripción, los cuales son fundamentales para indicar lo que se debe de realizar. En resumen, las insignias o badges, facilitan el identificar objetivos claros y alcanzables, para una mejora constante de los usuarios, a través de su participación y colaboración en la generación de nuevos contenidos, con el fin de conseguir una meta.

Pero ¿qué le agrega los badges a la educación?

En la educación para el siglo XXI, donde los estudiantes son cercanos a las nuevas tecnologías, a la nube y a las redes sociales, es posible pensar en la incorporación de los badges como auxiliar en las estrategias de aprendizaje. Es decir, con su uso en las dinámicas de clase, se presume que las mecánicas de juego, motivan a los estudiantes a alcanzar sus logros.

De acuerdo con Fernando Santamaría, los badges requieren de las siguientes acciones y recursos:

- Plasmar los niveles de logro.
- Tener la plataforma: tablas de clasificación.
- Disponer de una barra de progreso o de otros elementos visuales, para indicar qué tan cerca está de completar una tarea de una empresa o de superar a tal persona.
- Algunos disponen de una moneda virtual.
- Con sistemas para la concesión, regalos y posible intercambio de puntos entre usuarios.
- Un tema más bien de affordance, con la posibilidad de intercambiar objetos y utensilios entre los usuarios.

- Posibilidad también de solucionar los problemas entre ellos con una buena retroalimentación de lo ocurrido.
- Y también, la incorporación de pequeños juegos ocasionales en otras actividades. (Santamaría 3)

Cabe señalar que, por sí solas, las insignias no van a proveer de ludificación a la interacción que ocurre dentro del aula. Ya que en ese proceso se requiere de una estrategia que entrelace el espacio didáctico, los objetivos de la materia y las metas que se estén persiguiendo dentro del curso. Es por ello que un elemento relevante, para una correcta inserción de los mecanismos de ludificación es el contar con un espacio académico, en el que haya apertura y una ecología del aprendizaje.

En su artículo *Learning Ecology, Communities, and Networks*, George Siemens comenta sobre el término ecología del aprendizaje que:

Una ecología es un entorno que fomenta y apoya la creación en comunidad. Una ecología del aprendizaje es un ambiente que es consistente con (no antagonista) la manera en cómo los estudiantes aprenden. John Seely Brown [...] define la ecología como un sistema abierto, dinámico e interdependiente, diverso, parcialmente auto-organizado, adaptativo y frágil. (Siemens 19)

Es decir, la ecología del aprendizaje está encaminada a generar espacios donde se den intercambios auto-organizados y dinámicos. En ese sentido se debe contribuir a una interacción entre el estudiante y el espacio académico, de manera adaptable y flexible, a partir de las necesidades que se presentan en el aula. Entonces, un espacio puede proveer de flexibilidad cuando los roles de docente y estudiante permiten la experimentación, así



Imagen 5. Creado por Ismurg para Teambox <http://www.narizpuntiaguda.com/ismurg3/2010/badges/>

como el incorporar nuevas herramientas de apoyo en el aula. Este enfoque favorece una interacción con libertad y compromiso, dando cabida a herramientas de ludificación como son los badges.

Si las insignias se incorporan a un ambiente educativo con estas características, es probable que se logren dos resultados de la interacción en el aula con ellas:

El primero es el que se construye entre los estudiantes y el docente.-reconociendo el desarrollo de habilidades, mediante los logros obtenidos. Esto conduce a motivar la flexibilidad, la diversidad y la descentralización del conocimiento, ya que constantemente se están aportando datos por todos los participantes.

El segundo es aquel que se da una vez que el estudiante obtiene las insignias.- debido a que construye un récord sobre su práctica en el ámbito educativo; eso permite una medición precisa, la cual puede recuperarse en otros espacios educativos y como información de un perfil laboral.

En la imagen podemos observar íconos, que identifican de una manera ludificada las interacciones laborales. De ese modo se establecen logros o retrasos en los procesos de trabajo.

En un proyecto colaborativo, podríamos elegir algunos de esos badges, para resaltar o indicar los momentos por los cuales están pasando los integrantes del equipo. Es decir, se puede reconocer al integrante nuevo, al cuál se le da la insignia de "First Steps" o al elemento más productivo del grupo, quien tendría la insignia de "Sargeant".

Por lo tanto, si bien hasta ahora los grados académicos han proporcionado una imagen general de las habilidades que debió desarrollar

el individuo en cuanto a sus estudios -licenciatura, especialidad, maestría-, lo cierto es que no se puede comparar un candidato con otro, sobre todo cuando lo que importa es conocer sus habilidades y destrezas. Entonces ¿cómo saber las áreas de conocimiento que cursó? ¿En cuál de ellas realizó procesos o proyectos con tiempos acotados? O ¿cuándo fue la creatividad el centro de la solución de problemáticas? Eso requiere ampliar la granularidad de la información e incluir elementos como el siguiente:

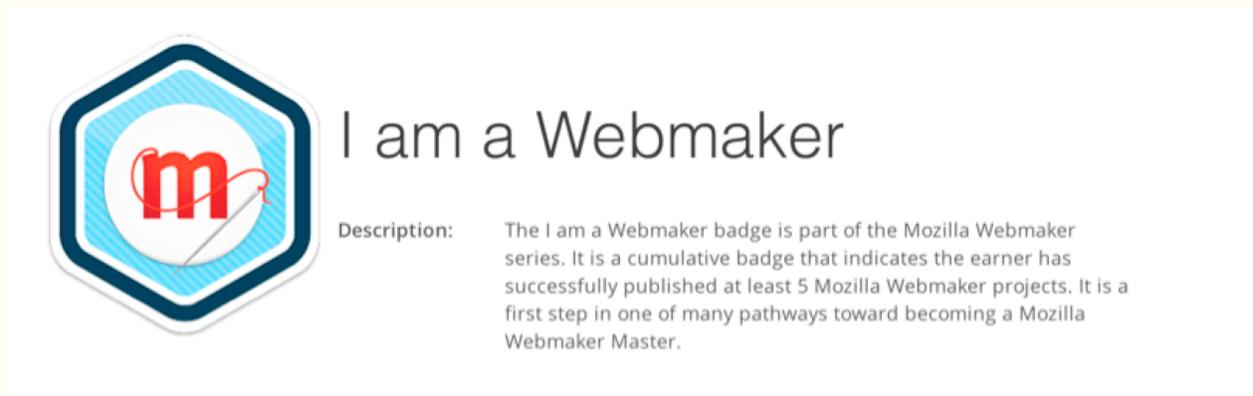


Imagen 6. Badge creado por Mozilla Webmaker <https://badges.webmaker.org/#>

Este tipo de información describe la habilidad y el proceso que desarrolla una persona. Y en ese sentido, aporta más datos que un currículum o certificado tradicional, ya que da cuenta de las circunstancias bajo las cuales se obtuvo el badge. Es decir, las insignias complementan la información sobre los perfiles profesionales, ya que precisan la información de candidatos a puestos laborales.

En conclusión, los usos que se le dan a los badges, generan nuevas fuentes de información sobre la situación del estudiante o el profesional. En cuanto a los estudiantes y en relación con el contenido académico, obliga a encontrar nuevas maneras de orientar la dinámica escolar, mediante el análisis de pequeñas partes de la dinámica docente-estudiante, para la reconstrucción de los objetivos del curso. En relación con el ámbito profesional, permiten seleccionar a los

prospectos laborales con más cuidado, por la información detallada que ofrecen en relación con sus habilidades, destrezas y actitudes, al revisar sus hojas de vida o currículum.

Fuentes de consulta

Bunchball. «Gamification 101: An Introduction to the Use of GameDynamics to Influence Behavior». Bunchball.com. N.p., Oct. 2010. Web.

Marczewski. Gamification. A Simple Introduction & a bit more 2013 6N.p., Oct. 2010. Web.

Martin, Sergio. «Cátedra UNESCO de Educación a Distancia (CUED)». Cátedra UNESCO de Educación a Distancia (CUED). Gamification: ¿Cómo puede afectar a la educación? N.p., 18 Jun. 2011. Web.

Lane, Justin. «Ludificación mejor que Gamificación como traducción de Gamification.» Fundación BBVA. N.p., 22 Jun. 2012. Web.

Santamaría, Fernando. «Algunos apuntes sobre insignias o badges en educación.» Fernando Santamaría. N.p., 27 Dic. 2011. Web.

Santamaría, Fernando. «Ecologías del aprendizaje». [Ampliación] Fernando Santamaría. N.p., 22 Ago. 2011. Web.

Siemens, George. «Learning Ecology, Communities, and Networks». Elaernspace. N.p., 17 Oct. 2003. Web.

Entretejidos.

Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS, año 1, volumen 1, No. 1, Septiembre 2014 a Marzo 2015, 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: Septiembre 2014 a Marzo 2015

Año: 1

Volumen: 1

Número: 1-2014/15

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 de proyectos: Mtra. Luvia Duarte.

Editor de desarrollo: Mtro. Tiberio Zepeda

Editora Web: Mtra. Roselena Vargas

Diseño Web: ICONOS Diseño

Corrección de estilo: Luis Chirinos

Relaciones Públicas: Mtro. Francisco Mitre