

Implementando una metodología de gamificación para motivar la lectura y escritura en jóvenes universitarios

Resumen

Este artículo presenta una síntesis de los resultados de un proyecto de investigación en el que se utiliza la gamificación como método para motivar la lectura y escritura en la asignatura Expresión Oral y Escrita, cuyo enfoque principal es el desarrollo de habilidades alrededor del lenguaje y la argumentación, de la que participan estudiantes de primer semestre de la Universidad Autónoma de Occidente.

Tomando como punto de partida una reflexión sobre el concepto de gamificación se presenta la experiencia de diseño e implementación de una plataforma en línea ambientada en un mundo de ficción prehispanico: El Palabrero, que sirve para administrar una dinámica de juego alrededor de los tipos de argumentación como un sistema de apoyo a las actividades del aula de los profesores del área de lenguaje.

Para el desarrollo de la investigación se plantearon cinco momentos: (1). Una fase de definición de necesidades con profesores del área de lenguaje de la Universidad Autónoma de Occidente y estudiantes de la asignatura; (2). Una exploración del concepto de gamificación y el planteamiento de una definición propia; (3). El diseño de la experiencia según los requerimientos establecidos; (4). Implementación del primer modelo de la metodología de gamificación y (5). Validación de la propuesta de gamificación con estudiantes de primer semestre y profesores del área de lenguaje.

Como resultado de este proceso se construyó una metodología para la creación de proyectos de gamificación en cinco etapas: análisis, gamificación, formalización, mediación y empaquetamiento.

Las conclusiones de este ejercicio sirven como referencia para alimentar la discusión sobre la gamificación aplicada como estrategia para motivar la participación de usuarios en contextos relacionados con la educación.

Andrés Felipe Gallego
Aguilar
MgSc., Profesor Centro de
Innovación Educativa en
Ingeniería
Universidad Autónoma de
Occidente
Cali-Colombia
afgallego@uao.edu.co
orcid: 0000-0003-4533-5130
Google Scholar

Andrés Fabián Ágredo
Ramos
MgSc., Profesor Departamento
Publicidad y Diseño
Universidad Autónoma de
Occidente
Cali-Colombia
afagredo@uao.edu.co
orcid: 0000-0001-9510-8628
Google Scholar

Recibido: Mayo 30 de 2016

Aprobado: Octubre 27 de 2016

Palabras clave:
Educación, *gamificación*,
interacción, lenguaje,
videojuegos.



Implementing a gamification methodology to motivate reading and writing in young university students

Abstract

This article presents a synthesis of the results of a research project conducted at Universidad Autónoma de Occidente that used gamification as a method to motivate reading and writing in the Oral and Written Expression course whose main focus is the development of skills around language and argumentation, and in which participate first semester students.

Taking as a starting point a reflection about the concept of gamification, the experience of design and implementation of an online platform is presented, *El Palabrero*, enliven in a pre-Hispanic world of fiction whose purpose is to administer a game experience around the different types of argumentation as a classroom tool for language teachers.

Five moments were proposed for the development of the research: (1) A phase of needs definition with Spanish Language Department professors and students taking the Oral-written Expression course at Universidad Autónoma de Occidente; (2) an exploration of the concept of gamification and an approach for its definition; (3) the design of the experience according to the established requirements; (4) implementation of the first model of the gamification methodology; and (5) validation of the gamification proposal with first semester students and Spanish language professors.

A methodology for the creation of gamification projects in five stages was designed as a result of this process: analysis, gamification, formalization, mediation, and packaging.

The conclusions of this exercise serve as a reference to feed the discussion on gamification applied as a strategy to motivate the participation of users in contexts related to education.

Key words:

Education, gamification, interaction, language, video games.

Introducción: entendiendo el concepto de *gamificación*

El desarrollo de estrategias innovadoras como complemento de los procesos de enseñanza-aprendizaje es uno de los retos que asumen quienes diseñan y crean contenidos digitales educativos en la actualidad. Técnicas emergentes aprovechan la convergencia de medios, el acceso a infraestructura tecnológica, y el poder de distribución de las redes para llegar a una mayor cantidad de personas. En este contexto una tendencia creativa se hace evidente y es reconocida formalmente como gamificación.

La gamificación en su definición más popular se reconoce como el uso de elementos de juego en contextos ajenos a los tradicionalmente relacionados con el ocio y el entretenimiento (Deterding et al., 2011). Aunque esta referencia funciona como base para entender este fenómeno, el concepto se ha ido enriqueciendo en el tiempo de acuerdo con la recuperación de experiencias que amplían su alcance.

Huotari y Hamari (2012), desde una perspectiva del mercadeo, definen la gamificación como el diseño de un servicio para generar experiencias de usuario relacionadas con el juego, con el objetivo final de afectar su comportamiento. Zicherman y Linder (2013), desde este mismo campo de estudio, lo amplían a la posibilidad de resolver grandes retos y utilizar el descubrimiento y la estrategia como motores de la experiencia, enfatizando en el uso de los métodos de diseño de los juegos como fundamento para su desarrollo.

Kapp (2013) lo aplica desde el campo de la instrucción y el aprendizaje y la define como el uso de mecánicas, la estética y el pensamiento de juegos con el propósito de comprometer a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas. Domínguez et al. (2013) lo reconocen como la incorporación de elementos del juego para incrementar la experiencia de

usuario y la conexión de estos en un sistema que administra e integra estas mecánicas.

Burke (2014) cita al grupo Gartner quien plantea la gamificación como el uso de mecánicas de juego y el diseño de experiencias para comprometer y motivar digitalmente a las personas a alcanzar sus objetivos. Lo novedoso de esta definición es la incorporación de lo digital como elemento indispensable para el desarrollo de una experiencia de este tipo.

El común denominador de las anteriores definiciones se concentra en tres características fundamentales: la aplicación de elementos estructurales de los juegos, la necesidad de comprometer a quienes participan de estas dinámicas, y el planteamiento de una experiencia derivada de la interacción en un entorno que funciona como interfaz para alcanzar un objetivo y no solo como un medio de entretenimiento.

Al ser el juego la referencia principal que soporta esta experiencia, es necesario el reconocimiento de cuatro cualidades que según McGonigal (2011) son esenciales para definir su estructura: (1).Objetivos: que representan el propósito que se quiere alcanzar, enfocan la atención y reorientan la participación al generar sentido. (2). Reglas, que limitan las acciones de los jugadores y las opciones obvias para alcanzar el objetivo; liberan la creatividad y promueven el pensamiento estratégico. (3). Sistemas de retroalimentación, que brindan información al usuario sobre lo cerca que se encuentran de alcanzar el objetivo. (4). Participación voluntaria, necesaria para que quienes intervengan en el proceso acepten las reglas que han sido definidas para interactuar con el sistema.

Un quinto elemento se agrega a este planteamiento y es el relacionado con las recompensas, que sirven como motivos para participar de los retos planteados.

Estas cualidades representan la estructura que actualmente es utilizada en los proyectos que recurren a la gamificación como soporte para su implementación en áreas relacionadas con la educación, las organizaciones y la vida misma. Recalcando en este sentido, que en la gamificación el juego por sí mismo no es el objetivo, sino un medio para alcanzar un resultado. El proceso de interacción depende de un propósito que generalmente se alimenta de una premisa sencilla: quiero cambiar el comportamiento de mi público objetivo, motivar a las personas a realizar ciertas actividades, generar empatía, entre otras.

En el marco de esta investigación la postura de los autores sobre el concepto de gamificación se concibe como el uso de los componentes estructurales de los juegos: objetivos, retos y recompensas en un sistema que permita la creación de soluciones a problemas para generar experiencias de cambio en los usuarios motivando la acción, el aprendizaje y la cooperación, utilizando el entorno real como contexto de actuación.

Desde esta perspectiva, esta definición se descompone de la siguiente manera:

- *El uso de componentes estructurales de los juegos: objetivos, retos y recompensas en un sistema.* Elementos fundamentales para la generación de procesos de abstracción que colaboren con la transformación de situaciones complejas o cotidianas en mecánicas de juego en una estructura que recupere requerimientos propios de quien diseña el sistema y los alcances potenciales que vinculen al público objetivo.
- *Que permita la creación de soluciones a problemas que generen experiencias de cambio en los usuarios.* La idea de la gamificación se concentra en plantear alternativas de solución a los problemas del entorno para generar nuevos puntos de vista en el usuario que faciliten la visualización de oportunidades según sus habilidades e intereses.

- *Motivando la acción, el aprendizaje y la cooperación utilizando el entorno real como contexto de actuación.* La gamificación busca que la participación directa de los usuarios se transforme en acciones que permitan el cumplimiento de objetivos propios que se traduzcan en cambios de comportamiento utilizando como límite sus necesidades y requerimientos en contexto.

Aplicando la gamificación para promover la lectoescritura: Caso Expresión Oral y Escrita

Los profesores del área de lenguaje ven la lectoescritura como una forma de ayudar al individuo a interactuar con el mundo. Es una condición sin la cual las personas no cuentan con una competencia esencial para enfrentar los obstáculos comunicativos de la actualidad. Esta capacidad no se asocia a una disciplina específica sino que hace parte de un conocimiento transversal e indispensable para el desarrollo multidisciplinar.

66

¿Cómo lograr que los estudiantes se interesen por entender más del contexto y motivar el análisis de la información que consumen? Los jóvenes de hoy hacen parte de la generación de los videojuegos, la conectividad de las redes informáticas y la computación ubicua, han sido testigos del despliegue tecnológico que virtualmente amplía sus posibilidades creativas. Es en este contexto en el que la gamificación funciona como estrategia de apoyo para motivar el desarrollo de la lectoescritura y aprovechar el potencial tecnológico disponible.

En la Universidad Autónoma de Occidente (UAO), los diferentes programas académicos cuentan en sus planes de estudio con asignaturas que buscan que los estudiantes reconozcan el valor de la lecto-escritura para motivar el pensamiento crítico, la argumentación y la construcción de sentido.

Tomando como referencia la problemática de los bajos índices de lectura, comprensión y escritura de los estudiantes universitarios, esta investigación se concentró en el desarrollo de una metodología de diseño que utiliza la gamificación como una estrategia que colabora con el fomento de la lecto-escritura en la UAO y cuya aplicación pueda ser apropiada en espacios con características similares.

La pregunta guía de la investigación fue:

¿Cómo diseñar una metodología de gamificación mediante la creación de una experiencia enfocada al reconocimiento de la lecto-escritura como factor fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico en jóvenes universitarios de primer semestre de la UAO?

Las actividades que se llevaron a cabo para responder esta pregunta se realizaron de manera multicíclica e iterativa utilizando el *design thinking* como proceso creativo con la aplicación de sus pasos: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar; elementos que fueron confrontados de acuerdo con los hallazgos que se hicieron visibles durante el avance del plan de trabajo.

La investigación utilizó una metodología distribuida en cinco fases:

- *Fase 1: definición de necesidades y análisis de información para el desarrollo de la metodología de gamificación.* Se concentró en el levantamiento de requerimientos con los profesores del área de lenguaje y estudiantes de primer año de comunicación social, para identificar los principales conceptos relacionados con el desarrollo de la lecto-escritura. Se tuvieron en cuenta las estrategias pedagógicas que los profesores actualmente utilizan para cumplir con los objetivos de clase. Los instrumentos utilizados en esta etapa incluyeron entrevistas en profundidad y grupos focales.

- *Fase 2: entendiendo el concepto de gamificación.* A partir de una recuperación bibliográfica se hizo una búsqueda de métodos, técnicas y proyectos relacionados con este tema para reconocer las características principales del concepto y su abordaje en diversas áreas del conocimiento. Se utilizaron fichas de estudio para documentar esta información.
- *Fase 3: diseño de gamificación a partir de requerimientos y creación de plataforma de administración.* Las conclusiones de las fases anteriores sirvieron como base para el diseño de una metodología propia de creación de proyectos de gamificación que incluyó el desarrollo de una plataforma en línea como soporte de una experiencia de gamificación llamada El Palabrero. En este punto se construyeron documentos de diseño como material de referencia para entender el alcance del proyecto.
- *Fase 4: Implementación de metodología de gamificación.* Una vez definido el diseño de la plataforma se realizó su implementación con la colaboración de jóvenes estudiantes vinculados a semilleros de investigación de la universidad, quienes desde sus disciplinas, colaboraron con el desarrollo de interfaces, la programación y documentación del proceso. Adicionalmente, se inició un trabajo de socialización con profesores y estudiantes¹ del área de lenguaje para poner en marcha la experiencia de gamificación. Se utilizaron técnicas de prototipado para materializar estas propuestas.
- *Fase 5: Evaluación de estrategia de gamificación.* Se realizó la validación de la propuesta con estudiantes de primer semestre y profesores de la asignatura Expresión Oral y Escrita para identificar oportunidades de intervención y mejoramiento hacia el futuro. Se hicieron sesiones de prueba que fueron documentadas para su análisis.

¹ Para este caso particular el trabajo involucró a tres profesores del Departamento de Lenguaje de la UAO y 30 estudiantes distribuidos en grupo de 10 personas.

Utilizando un sistema en línea como interfaz para la gamificación

La experiencia de gamificación para este proyecto involucra dos actores principales: profesores del área de lenguaje y estudiantes de primer semestre. Ambos se aprovechan de una plataforma en línea llamada El Palabrero² que funciona como mediación técnica de su interacción con mecánicas de juego que fomentan el reconocimiento de la argumentación como medio esencial para la comprensión de textos y el planteamiento de una posición propia frente a temas de debate.

El proceso de desarrollo de esta plataforma digital permitió el reconocimiento de cinco momentos: análisis, gamificación, formalización, mediación y empaquetamiento (ver imagen 1). La evaluación se realiza de manera iterativa y es permanente en el paso a paso metodológico.

Hay que considerar en este punto que el hecho de contar con un sistema como plataforma de juego, no convierte automáticamente la experiencia de su ejecución en una propuesta de gamificación. Son las mecánicas aplicadas en el contexto específico las que guían este proceso, siempre y cuando cumplan con los criterios de comprometer a los usuarios y lograr acciones de cambio.



Imagen 1. Representación gráfica del método de creación de proyectos de gamificación. Fuente: elaboración propia.

² Para conocer más detalles sobre El Palabrero, se recomienda visitar la URL www.elpalabrero.co

En el método presentado, cada momento representa una serie de actividades que son esenciales para la materialización de la propuesta:

Análisis: se caracteriza por identificar la relación sujeto-objeto-contexto, gracias al planteamiento de una serie de interrogantes que facilitan la definición de múltiples puntos de vista para reenmarcar el problema y visibilizar oportunidades de intervención. Se alimenta de la observación para entender las dinámicas de participación del público objetivo en su entorno, identificando sus rituales y la información verbal y no verbal como mecanismo de recuperación de datos para articular el proyecto.

Gamificación: utiliza la información recuperada durante el análisis de la situación problema y desarrolla diversas mecánicas de juego. Se tiene en cuenta el planteamiento de un objetivo que depende de los intereses de quienes van a experimentar la propuesta de gamificación (usuario) y de quienes la diseñan (desarrollador); estas mecánicas se sostienen con reglas, retos y recompensas que están asociadas a respuestas motivacionales intrínsecas y extrínsecas.

Formalización: involucra el desarrollo de documentos formales en los que se registran características relacionadas con el diseño de un sistema como mediación.

Mediación: se concentra en la creación de contenidos de apoyo según el tema de interés. Solo se utiliza en el caso de requerir de material de soporte.

Empaquetamiento: en esta etapa se concluye el proceso con el montaje de la plataforma de apoyo.

Aunque la distribución del método es representada de manera lineal no funciona necesariamente de esta manera. Las fases de análisis y gamificación

se encuentran encadenadas una a otra y son esenciales para definir el punto de partida del proyecto. Las etapas de formalización y mediación se pueden ejecutar paralelamente y sólo si se planea crear material de soporte. Al ser un esquema iterativo está abierto a los ajustes que se consideran pertinentes para realizar mejoras durante todo el proceso.

Hay que tener en cuenta que para el caso particular de esta investigación, el resultado de implementación del método para crear la plataforma de El Palabrero por sí solo no genera la experiencia de gamificación, es su puesta en marcha en el contexto del aula de clase el que lo valida.

Aplicando el método de gamificación en el diseño de El Palabrero

La plataforma en línea El Palabrero hace parte de la experiencia de gamificación dentro del aula y su principal función es la de servir como mecanismo de entrenamiento para la administración de la clase entre profesores de lenguaje y estudiantes de la asignatura Expresión Oral y Escrita. Quien se vincula con este sistema tiene la posibilidad de reconocer cómo se sustenta una tesis y cuáles son los argumentos más fuertes para soportar un debate y definir una postura individual frente a los hechos planteados.

Como parte del mejoramiento permanente de los prototipos y previo al lanzamiento de la propuesta de gamificación se realizó una evaluación con la primera versión estable del sistema de administración de la experiencia de juego, el cual se encuentra en una fase funcional, pero que aún requiere de mejoras de usabilidad y de contenidos de contexto.



Imagen 2. Interfaz de plataforma en línea El Palabrero. Fuente: elaboración propia.

72

Con el estado actual del sistema se plantearon casos de aplicación con el público objetivo, profesores y estudiantes, para indagar sobre sus preferencias frente al uso de plataformas digitales como apoyo al reconocimiento de temas complejos, posibilidades de intervención en el aula de clase y su relación con los objetivos de la asignatura Expresión Oral y Escrita.

La validación se concentró en reconocer criterios de interacción, motivación y experiencia de juego. La interacción enfocada en la relación que el usuario establece con el sistema para administrar las actividades propuestas; la motivación, relacionada con las recompensas recibidas al utilizar el sistema; y la experiencia de juego como conclusión de este contacto.

Con la primera versión de la plataforma digital, se hizo un trabajo con un grupo de jóvenes de primer semestre del programa de comunicación social.

El objetivo principal fue reconocer el potencial de uso de herramientas de gamificación como parte del desarrollo de la clase. Se compartió la URL del modo de juego: <http://3dgen.uao.edu.co/palabrero/game/> y se explicaron las instrucciones básicas del sistema para completar la primera misión. Se realizaron cuatro pruebas de este tipo con jóvenes de primer semestre.



Imagen 3. Cuarta validación de versión preliminar de sistema de El Palabrero. Fuente: elaboración propia.

Inicialmente, este ejercicio permitió tomar el tiempo que los jóvenes necesitaban para cumplir con las actividades y el grado de dificultad de las mismas. En el primer grupo, esta prueba se realizó sin contextualizar El Palabrero como una herramienta de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Expresión Oral y Escrita. Se realizó de esta forma para evaluar el nivel de representación que el sistema tenía por sí mismo: interfaz de juego, personajes y mecánicas.

Después de realizar este ejercicio, los siguientes grupos recibieron las instrucciones que permitieron poner en marcha la experiencia de gamificación,

incluyendo la presentación de material de apoyo como soporte documental y pedagógico: un video introductorio de la historia de El Palabrero y los videos de explicación de conceptos de argumentación ambientados en el mundo de ficción llamado *Ixmalan*.

La experiencia en el aula funciona de la siguiente manera:

- En la primera sesión el profesor presenta en clase la unidad temática correspondiente a la argumentación. Posteriormente, invita a los estudiantes a que ingresen a la plataforma en línea de El Palabrero donde deben registrarse y completar el modo de campaña, que ha sido diseñado con ejercicios de preparación para entender diversos tipos de argumentación con los que se tiene la posibilidad de sustentar diversas tesis sobre temas complejos.
- Para la siguiente sesión, el profesor recrea en clase las mecánicas de la plataforma en línea haciendo que cada uno de los estudiantes represente un personaje para iniciar un debate sobre un tema libre que es seleccionado por el profesor. En este punto se les recuerda a los participantes que todas las interacciones cuentan con una evaluación numérica en forma de puntos.
- Para la primera actividad el profesor propone una tesis, por ejemplo: “Tener calles más limpias y ordenadas, espacios públicos iluminados y bien mantenidos puede desalentar a criminales y pandillas.” El profesor define quién debe defender y quién refutar esta tesis. A su vez, plantea el tipo de argumento principal con el que deben sustentar su respuesta.
- Los estudiantes cuentan con tres minutos para presentar sus argumentos. Una vez culminen sus intervenciones el profesor, en colaboración con

otros miembros del grupo, definen al ganador al analizar los argumentos presentados.

- El ganador recibe una recompensa de puntos que al ser acumulados, y según los criterios del profesor, pueden ser aprovechados en las calificaciones que hacen parte de la evaluación del curso. En el transcurso de una sesión de clase se pueden generar hasta 10 rondas dependiendo de la duración de la misma.

Este ejercicio se convierte en una actividad que se desarrolla durante tres semanas mientras los estudiantes utilizan la plataforma en línea como un medio de entrenamiento.

Adicionalmente, como refuerzo temático, se plantean actividades en las que se presentan textos de opinión de columnistas de medios de comunicación nacionales, para que los estudiantes con la experiencia de clase y el uso del sistema identifiquen los principales tipos de argumentos utilizados por los columnistas.

En tres rondas realizadas, a igual número de grupos, los estudiantes que participaron identificaron la idea principal y los subargumentos del texto. Este ejercicio hizo evidente la necesidad de crear formatos de evaluación para validar el impacto de El Palabrero en el cumplimiento formal de los objetivos de la asignatura Expresión Oral y Escrita.

Sin embargo, para cumplir con este requisito se necesita de un trabajo colaborativo con los profesores del área de lenguaje, pues son ellos desde su experticia, quienes cuentan con el bagaje conceptual y profesional para estructurar este sistema de evaluación.

La experiencia anterior conecta la relación tecnología y práctica académica, con un punto de vista como el que plantea Veletsianos (2011), quien reconoce el valor de la tecnología como medio para generar oportunidades de transformación relevantes y significativas en el estudiante desde dos perspectivas: 1. Reconociendo que las actividades de aprendizaje no pueden ser impuestas. 2. Viendo las propuestas como oportunidades de transformación con resultados que pueden ser positivos o negativos.

Desde esta perspectiva, este proceso generó las siguientes conclusiones:

- Aplicación de sistemas *gamificados* como apoyo al reconocimiento de temas complejos: los estudiantes manifestaron su aprobación con el uso de sistemas gamificados como mecanismos que promueven prácticas didácticas.
- Posibilidades de intervención en el aula de clase: los estudiantes manifestaron su interés por el uso de mecánicas de juego como parte de las actividades de estudio en asignaturas como Expresión Oral y Escrita, y otras que hacen parte de su plan como Inglés. También, plantearon que se sienten más motivados a participar de las actividades presentadas en comparación con el despliegue tradicional. Los estudiantes sienten que estos temas de estudio, aunque son importantes para su perfil profesional, muchas veces no logran conectarse con sus motivaciones.
- Objetivos de la asignatura Expresión Oral y Escrita: la implementación de preguntas relacionadas con la argumentación permitió que los jóvenes entendieran la relación de la experiencia vivida con la asignatura y sus objetivos de clase.

Lo más interesante para los jóvenes es la combinación entre la lúdica y la didáctica, pues mientras interactúan con la experiencia de gamificación en el aula, no sienten directamente que están trabajando con un concepto complejo como el de argumentación.

Puntos de vista de profesores del área de lenguaje respecto a la gamificación

El contacto con profesores del área de lenguaje fue permanente durante el desarrollo de la propuesta de gamificación y desde esta perspectiva se pudieron realizar ajustes en cada uno de los momentos claves del diseño metodológico. Los profesores de lenguaje confirmaron la viabilidad de implementar el sistema como un laboratorio de estudio independiente que colabore con el desarrollo de sus clases. Para ellos, experimentar con El Palabrero como una alternativa didáctica puede brindar nuevas rutas para el cumplimiento de los objetivos de la asignatura.

Adicionalmente, reconocieron que para que un sistema de estas características funcione, es necesario su compromiso permanente para fomentar su uso y servir como guías metodológicos en la creación de actividades. Ante esta perspectiva, algunos aceptarían cumplir con este trabajo adicional siempre y cuando cuenten con el apoyo de sus coordinadores o jefes inmediatos y de un equipo técnico.

Este ejercicio generó los siguientes comentarios generales:

- Aplicación de sistemas gamificados como apoyo al reconocimiento de temas complejos: los profesores vieron el potencial de aplicación de la gamificación en contextos como los que ellos lideran en sus asignaturas como un ejercicio viable. Eso sí, manifestando que el uso de esta técnica sea un apoyo adicional para las labores de clase pero no un reemplazo de estas.

- Posibilidades de intervención en el aula de clase: El Palabrero se concentra en la argumentación como tema principal de desarrollo. Sin embargo, no se aplican otros temas de estudio de la asignatura. Para los profesores sería ideal poder contar con mecánicas adicionales que trabajen estos temas para contar con diversos elementos didácticos que colaboren con su propuesta de clase.
- Objetivos de la asignatura Expresión Oral y Escrita: para los profesores todas las intervenciones que propendan por generar nuevas alternativas para el cumplimiento de los objetivos de la asignatura siempre serán bien recibidas. Eso sí, dando importancia a los temas de estudio y no a la mediación tecnológica.

Consideraciones para proyectar mejoras a partir de la validación de El Palabrero

El trabajo con estudiantes de primer semestre y profesores del área de lenguaje sirvió para tomar decisiones sobre el alcance del proyecto y visualizar actividades a futuro. A pesar de que el análisis no se realizó con la totalidad del sistema implementado, sino con su versión preliminar, esta labor fue significativa pues se identificaron oportunidades de intervención para mantener el proyecto.

Uno de los puntos que más causa atención es el del valor pedagógico de estos sistemas. Aunque se diseñó una plataforma digital que motiva la participación de los estudiantes, este ejercicio por sí solo no es suficiente para lograr los objetivos de aprendizaje. Se requiere de la intervención del profesor en el aula para proyectos de gamificación como El Palabrero, pues estos sistemas no reemplazan la intervención docente de preparar, complejizar y retar al estudiante para alcanzar sus objetivos.

La gamificación como técnica genera cambios en los usuarios pero requiere de un proceso permanente de seguimiento y no debe considerarse como un objetivo por sí mismo. Las iniciativas de este tipo deben tener claridad sobre estrategias adicionales de intervención que apoyen el propósito de su implementación.

Conclusiones

La creación de proyectos que incorporen la gamificación responde a intereses de exploración que utilizan la estructura de diseño de los juegos para motivar la participación de las personas en el cumplimiento de sus objetivos, utilizando estas técnicas en sus entornos de actuación. Este concepto está ligado con las prácticas y avances de la modernidad y es por eso que se manifiestan intereses permanentes por su estudio. Actualmente es considerado como una tendencia y su consolidación debe ir más allá de la concentración en sus efectos, que como mediación, puede generar al incorporar tecnología para su materialización.

Lo más significativo del proceso fue lograr el desarrollo de un método que puede ser utilizado por personas o equipos de trabajo interesados en implantar iniciativas de estas características. Diseñar, construir y evaluar el impacto de una metodología de gamificación requiere de un seguimiento permanente y la interacción transdisciplinar en el que el discurso tecnológico, los formatos y flujos de trabajo, deben coincidir en un diálogo que permita la evolución de estos sistemas.

La gamificación ofrece una oportunidad de generar nuevas propuestas didácticas que sirven como apoyo a los esquemas tradicionales de trabajo. Sin embargo, la complejidad de los temas seleccionados siempre va a ser un factor que influye directamente en el alcance y arquitectura de estas iniciativas. Para el caso particular de esta investigación, lo construido: método y proyecto

El Palabrero, se convierten en un producto macro que funciona como una plataforma para desarrollos futuros.

El desarrollo del proyecto de gamificación revistió una gran complejidad por las características implícitas y explícitas del tema seleccionado. Aunque se construyó un sistema de gamificación que tiene como objetivo motivar procesos de lectoescritura, las conclusiones en relación a su impacto futuro requieren de un seguimiento permanente que involucra pensar en una segunda etapa de la investigación para continuar con el estudio de estos fenómenos.

Referencias

Burke, B. (2014). *Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things*. Bibliomotion, Inc.

Deterding, S. Dixon, D. Khaled, R. y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining 'gamification'. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (MindTrek '11). ACM, New York, NY, USA, 9-15. DOI=10.1145/2181037.2181040 Disponible en: <http://doi.acm.org/10.1145/2181037.2181040>

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C. & Martínez Herráiz, J.J. (2013). Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–92.

Huotari, K. & Hamari, J. (2012). *Defining Gamification - A Service Marketing Perspective*. Disponible en:<http://www.hubscher.org/roland/courses/hf765/readings/p17-huotari.pdf>

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. The Penguin Press.

Veletsianos, G. (2011). Designing opportunities for transformation with emerging technologies. *Educational Technology*, 51(2), 6.

Zichermann, G & Linder, J. (2013). *The gamification revolution*. New York: McGraw Hill Education.

Cómo citar este artículo: Gallego, A.F. & Ágredo, A.F. (2016). Implementando una metodología de gamificación para motivar la lectura y escritura en jóvenes universitarios. *Revista Kepes*, 14, 61-81. DOI: 10.17151/kepes.2016.13.14.4