LA VIDA ES... ¿UN JUEGO?

Relatos de "gamificación" y aprendizaje

LA "GAMIFICACIÓN" CONSISTE EN PLANTEAR COMO UN JUEGO AQUELLO QUE NO LO ES, ES DECIR, UTILIZAR TÉCNICAS PROPIAS DE LOS JUEGOS EN ENTORNOS NO LÚDICOS, PARA CONSEGUIR LA MOTIVACIÓN Y EL COMPROMISO DE LOS PARTICIPANTES. UTILIZAR RETOS Y BARRERAS, AL SERVICIO DEL ESTUDIO, ES UNA TENDENCIA EN COLEGIOS, UNIVERSIDADES Y EMPRESAS.

JOSÉ MANUEL CHAPADO
DER'91 USP
Socio de ISAVIA Consultores

En la actualidad, los desafíos son mucho más que una oportunidad de hacer las cosas de forma diferente: son también un punto y aparte. Podríamos debatir largamente sobre la bondad o necesidad de muchos cambios, pero no podemos negar su dimensión, ignorar su fuerza irresistible y eludir sus consecuencias.

LAS TRES EVIDENCIAS

Las nuevas generaciones regalan su atención a lo que les agrada. Necesitan percibir que, al entregar su tiempo, reciben algo a cambio. No solo a los más jóvenes, también a los adultos nos ocurre algo parecido, aunque sea con distinta intensidad. Por eso, la lectura y el estudio requieren estímulos adicionales que los hagan atractivos.

En otro orden de cosas, la sociedad actual tiene prisa y demanda practicidad. Las disquisiciones racionales, mecidas en sesudas argumentaciones doctrinales, forman parte de otro tiempo. Huelen a pasado. A inutilidad. Los fines del aprendizaje actual no encuentran su razón en el saber, sino en la practicidad. O se percibe esta, o se cuestiona aquel.

Por último, las tecnologías han irrumpido en nuestras vidas abriendo una brecha intergeneracional que, a veces, parece insalvable. Los jóvenes se aferran a los móviles de última generación como canal de comunicación, y los mayores demandan la necesidad de conversación e interacción como alternativa necesaria. Así, entienden lo virtual como amenaza de lo real.

Por tanto, tenemos ante nosotros tres evidencias muy claras:

- Prestamos atención a lo que nos atrae.
- Invertimos tiempo si nos sirve para algo.
- Lo virtual es también real.

DISFRUTAR CON LO QUE HACEMOS

Insisto: esta triple observación describe un tiempo nuevo. Podemos debatir sobre su bondad, pero no podemos negar su realidad. Sería algo así como querer negar la globalización por indeseable. Visto así, o nos subimos a la ola e intentamos "surfear" sobre ella (disfrutándola incluso) o sucumbimos ante ella, intentando frenar lo que no está en nuestra mano. Porque también en esta metáfora hay un mensaje de calado: "surfear" no solo es gestionar las oportunidades que la ola ofrece, sino saber disfrutar de ellas.

La mirada apreciativa descubre el entorno y lo disfruta. La evaluativa lo cuestiona. Y cuando lo que se pone en duda es algo contra lo que nada se puede hacer, esa mirada genera frustración. Vemos lo que queremos, al igual que negamos lo que no nos gusta. Quizá esta sea mi primera propuesta: cambiar nuestra mirada. Solo con ojos nuevos podremos disfrutar esta nueva realidad, "surfeando" sobre ella y aprovechando lo que nos ofrece.

LA "GAMIFICACIÓN" COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

"Gamificar" es plantear como un juego aquello que no lo es. Es hacer divertido lo aburrido. Estudiar y aprender puede ser un juego si lo planteamos como tal. Así, el esfuerzo viene de la mano de la voluntad y el compromiso con la actividad se consigue gracias al entusiasmo del jugador, que compite en pos de un premio. →

"LA GAMIFICACIÓN NO TRATA DE SUSTITUIR LO TEÓRICO POR LO PRÁCTICO, SINO DE ENCONTRAR UN SENTIDO A LO QUE SE HACE Y APRENDE"

LA FORMACIÓN FINANCIERA PUEDE SER DIVERTIDA

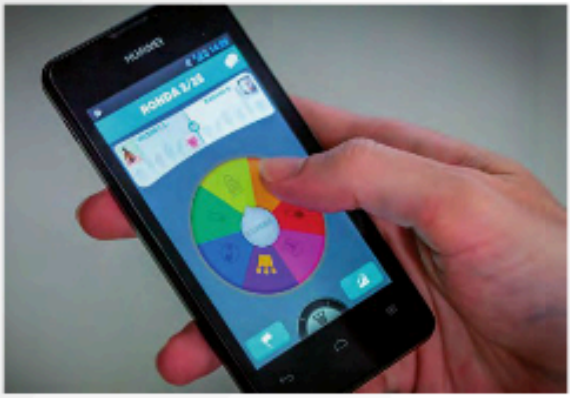
Es triste la pobreza metodológica con la que son planteados los cursos financieros. Habitualmente las herramientas pedagógicas se reducen a… ¿dos? Exposiciones teóricas y ejercicios prácticos. Algunas escuelas de negocios hablan de la "metodología del caso". En realidad, no suman nuevas herramientas, aunque en el diseño secuencial se procure que el caso no sea el ejemplo final demostrativo de la teoría, sino que la acompañe e incluso permita o facilite su descubrimiento inducido. Pero sigue siendo insuficiente. Un curso financiero puede ser dinámico, participativo, interesante e, incluso, divertido. Basta proponer la construcción de los balances de distintas empresas al modo de un puzzle; o distribuir la valoración de empresas en cuatro áreas al modo de cuatro barrios de conocimiento.

1

Lo he comprobado una y otra vez en numerosos talleres y seminarios dirigidos a directivos sobre temas aparentemente tediosos como puedan ser, por ejemplo, los de la formación financiera. Basta dividir a los adultos en equipos y plantear las preguntas tipo test como una sencilla competición entre ellos. Entonces, surgen grupos de niños con corbata que pelean con ardor por los puntos.
La formación no reglada, que desde empresas consultoras privadas realizamos para profesionales y empresas, es una extensa muestra de "gamificación". ¿Por qué debiera ser distinto en el caso de la formación reglada? La educación en colegios y universidades discurre en el mismo sentido. Un *tsunami* en forma de juego nos invade.
No se trata de sustituir el estudio por el juego, sino de sumarlos, poniendo el juego al servicio del estudio. No se trata de eliminar lo teórico por lo práctico, sino de integrar y encontrar un sentido a lo que se hace y aprende. No se trata de combatir lo virtual para que lo real subsista, sino de aceptar que lo real hoy es virtual. Ambos mundos son uno solo. Súbete a la ola y disfruta. E invita a otros para que lo hagan también.

2

LO VIRTUAL GENERA LO REAL



En el debate entre lo virtual y lo real, las generaciones viven mundos diferentes. Como padres, podemos intentar "gamificar" la generación de cultura general en nuestros hijos a través del célebre juego del Trivial. Los resultados seguramente serán limitados.
La aplicación virtual "Preguntados" nos ofrece el mismo juego, pero con resultados muy diferentes. A través de ella, nuestros hijos juegan y compiten con especial intensidad. Se trata de un juego para *smartphones* donde un jugador le hace a otro preguntas divertidas y didácticas sobre geografía, historia, arte, literatura, ciencia y tecnología, entretenimiento y deportes.

8

"LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS PONEN EL JUEGO AL SERVICIO DEL ESTUDIO PARA LOGRAR MAYOR MOTIVACIÓN Y COMPROMISO"

4

ES VALORADO LO QUE SE RECONOCE COMO ÚTIL

Hay otras maneras de hacer lo mismo. En un programa sobre "Análisis de Inversiones", en lugar del tradicional caso práctico soportado en papel, se puede proponer la construcción de un castillo. Con un pliego de condiciones, y tras un ejercicio de presupuestación del proyecto, los participantes proceden a la construcción física del mismo. Al final, ellos mismos obtienen su propia reflexión, derivada de las desviaciones que su proyecto experimentó.
Este juego reúne los condicionantes financieros más clásicos de una inversión: materiales, gastos de personal, servicios exteriores, costes financieros, impositivos, etc. Más de 6.000 piezas, diversos proveedores con diferentes condiciones y plazos, *rappels*, descuentos por pronto pago, intereses de préstamos, seguros de cambio y anticipaciones de certificaciones de obra.
Las conclusiones justifican lo vivido. Nada hay tan visual para poder demostrar la virtud de las políticas *just in time*: castillos finales similares con resultados muy dispares. La diferencia está en el ritmo de los aprovisionamientos.