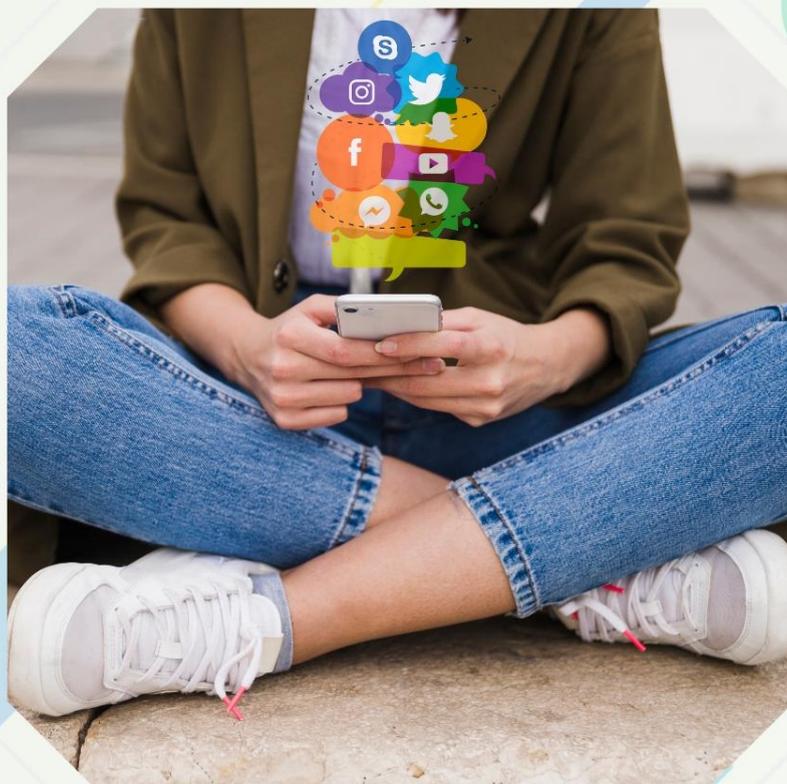




I CONGRESO INTERNACIONAL DE TECNOLOGÍAS EMERGENTES EN EDUCACIÓN



15-16-17 Mayo 2019

**Facultad Ciencias de la Educación
Universidad de Málaga**



 **#CITEE19**

<https://gteavirtual.org/citee/>

Organizan:



FACULTAD DE
CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN
Universidad de Málaga

**PUBLICACIONES GTEA – TECNOLOGÍAS EMERGENTES Y ESTILOS DE APRENDIZAJE
PARA LA ENSEÑANZA EN STEAM – LIBRO DE ACTAS**

MAYO 2019

COORDINACIÓN:

RUIZ-REY, F.J.; QUERO-TORRES, N.; CEBRIÁN-DE-LA-SERNA, M. & HERNÁNDEZ-
HERNÁNDEZ, P., (2019)

EDICIÓN:

© GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA
EDUCACIÓN JUNTA DE ANDALUCÍA (SEJ-462)

I.S.B.N.: 978-84-09-08809-6

NO ES LO QUE CUENTAS; ES CÓMO LO CUENTAS. APROXIMACIÓN A LA NARRATIVA EN GAMIFICACIÓN

Miguel Ángel Suvires García
Universidad Internacional de Valencia
masuvires@universidadviu.com

Palabras clave:

Gamificación, narrativa, ludificación, motivación.

Resumen:

De las tendencias tecnológicas y metodológicas, relacionadas con la innovación educativa, la gamificación es una de las que mayor crecimiento ha tenido en los últimos años, en cuanto a prácticas realizadas y también en bibliografía escrita sobre el tema. Resulta necesario pararse a reflexionar sobre ella, evaluar las experiencias realizadas y analizar qué puede aportar al ámbito educativo.

Muchas de las experiencias de gamificación en Educación que hemos conocido se reducen a una mera repetición de metodologías tradicionales de aprendizaje pasivas y conductistas, aunque adaptadas a los nuevos formatos y lenguajes. Con frecuencia, las experiencias educativas gamificadas recurren al uso de los elementos más básicos de los juegos para alcanzar objetivos específicos. Estos elementos de los juegos tales como las insignias, los puntos y las recompensas son denominados como convenciones iconográficas y tienen el riesgo de reemplazar las motivaciones intrínsecas hacia el aprendizaje con motivaciones extrínsecas.

Este tipo de prácticas son una reinención del conductismo, que no transforman la experiencia educativa, sino que están fundamentadas en la motivación extrínseca que se ha venido utilizando en Educación: premiar a los alumnos mediante sus notas y comportamientos. Se debería focalizar la gamificación hacia la motivación intrínseca, aquella que nace en el individuo y lo activa hacia aquello que le apetece, le interesa y le atrae. El juego es una actividad intrínsecamente motivadora en la que nos implicamos por puro placer.

Defendemos que el valor fundamental que puede aportar la gamificación a las prácticas educativas reside en dos elementos intrínsecos de los juegos: la narrativa y la experiencia de juego.

La narrativa forma parte de la estética de los juegos. Es uno de los elementos que se consideran que hacen divertido un juego, con la finalidad de estimular la motivación en los estudiantes y la repercusión positiva que conlleva en el proceso de aprendizaje.

Las narrativas implican la necesidad de crear un argumento a partir del cual los alumnos vayan superando retos con el objetivo de llegar a la meta final. La narrativa consiste en entender el juego como drama. El uso de las narrativas para gamificar una experiencia educativa debe entenderse

como la creación de una historia en la cual se establezca un desafío concreto que implique un mínimo de curiosidad en los participantes por realizar las actividades.

Esta historia es uno de los fundamentos del juego que debe contemplar cuatro componentes: fantasía, entendida como una realidad alternativa a la que se desarrolla el proceso de aprendizaje-enseñanza; control, el jugador toma sus propias decisiones; desafío, en cuanto al nivel adecuado de dificultad; y curiosidad, el jugador explora el entorno y encuentra elementos con los que interactuar.