

Eje:1. Tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje.

Relato de Experiencia

MASIVO NO ES SINÓNIMO DE PASIVO: DISEÑO DE ESTRUCTURAS NARRATIVAS GAMIFICADAS PARA EVENTOS SINCRÓNICOS.

Massive is not Synonymous With Passive: A Design of Gamified Narrative Structures For Synchronous Events

1 María Monserrat Pose

PENT Flacso, Argentina (mmpose@flacso.org.ar)

2 Mónica Trech

PENT Flacso, Argentina (mtrech@flacso.org.ar)

3 Tamara Blustein

PENT Flacso, Argentina (tblustein@flacso.org.ar)

Resumen

En este trabajo compartimos los principales desafíos, aprendizajes y logros obtenidos a partir de la experiencia de diseño e implementación de la Oca Pent, un dispositivo tecnopedagógico para eventos sincrónicos masivos, basada en una estructura narrativa gamificada. A través de este dispositivo, se buscó trascender la lógica transmisiva expositiva que suele primar en este tipo de eventos, donde los tiempos y las posibilidades de comunicación que brinda la tecnología se ven limitados por el número de participantes. La narrativa ludificada diseñada propone una dinámica para alternar las voces de los especialistas e incluir momentos de participación de la audiencia, poniendo en valor sus conocimientos y experiencias. Asimismo, la estructura, inspirada en el tradicional juego de la oca y convertida en metáfora del recorrido docente en pandemia, apuntó a captar el interés y la empatía de los participantes, organizando la exposición a través de distintos tipos de preguntas gamificadas. Romper con los márgenes de la convencionalidad nos permitió experimentar una nueva forma de abordar un tema tan visitado como la educación en pandemia y postpandemia, y crear un formato potente para organizar este tipo de eventos con una lógica interactiva y participativa.

Palabras clave: Gamificación, evento masivo, interacción sincrónica

Abstract

In this paper, we share the main challenges, learnings and achievements obtained from the experience of designing and implementing the Oca Pent game, a technopedagogical device for massive synchronous events, based on a gamified narrative structure. Through this device, we sought to transcend the expository transmissive logic that usually prevails in this type of events, where time and communication possibilities offered by technology are limited by the number of participants. The gamified narrative designed offers a dynamic to alternate the voices of the

specialists and to include moments of audience participation, highlighting their knowledge and experiences. Likewise, inspired by the traditional goose game and turned into a metaphor of the teaching practice during pandemic, the structure aimed at capturing the interest and empathy of the participants, organizing the presentation through different types of gamified questions. Going beyond the limits of conventionality let us experiment a new way of approaching a topic as visited as pandemic and post-pandemic education, and to create a powerful format to organize this type of events with an interactive and participatory logic.

Keywords: Gamification, mass events, synchronous interaction.

1. INTRODUCCIÓN

La gamificación educativa consiste en incorporar dinámicas lúdicas en procesos de aprendizaje (Marín, 2015). Este recurso metodológico, muy extendido y legitimado en los niveles inicial y primario, es usado con bastante asiduidad en el nivel secundario y en capacitaciones en ámbitos corporativos y empresariales; y se ha ido abriendo paso paulatinamente también en la universidad (Bastante Granell y Moreno García, 2020; Gómez-Ruiz, et al., 2020; Corsi et al., 2019). La bibliografía sobre gamificación educativa en el nivel superior parece coincidir en su valor para dinamizar los contenidos y así motivar y aumentar la participación (Pegalajar Palomino, 2021 Clerici, 2012), crear cohesión grupal (Savazzini, 2014, p. 190), fomentar habilidades para la resolución de problemas y desafíos (Vélez et al., 2019) y “simular la realidad ofreciendo un escenario para cometer errores y aprender de ellos en la práctica”. (Alvarez, 2010, p. 1). Sin embargo, según una revisión bibliográfica reciente sobre el tema (Clerici, et al., 2021), se trata de un campo incipiente y se necesitan generar más estudios que permitan conocer detalles del diseño o estructura de los juegos empleados y las decisiones en torno a su implementación.

El PENT Flacso, en su permanente búsqueda por experimentar con formatos innovadores (Milillo, Trech et al.; 2020), ha incursionado en la implementación de diferentes tipos de actividades ludificadas dentro del ámbito de su formación de posgrado: juegos de escape (Rogovsky y Arreguez, 2021), un módulo transmedia y gamificado (Odetti et al., 2019; Odetti y Bregazzi, 2019) y experiencias inmersivas en línea (Trech, Rogovsky et al.; 2019). En esta ocasión, nos proponemos compartir una experiencia gamificada que se diferencia de las ya presentadas tanto por su lógica y desarrollo como por el contexto en el que ha sido implementada. Se trata de un juego de la oca digital utilizado como estructura narrativa en la presentación del PENT Flacso “La realidad ¿virtual? supera a la ficción” en Enlighted 2021¹, un evento masivo internacional, destinado a la capacitación y actualización docente, organizado por Fundación Telefónica, IE University y South Summit. A continuación nos dedicaremos a compartir la experiencia de diseño del formato, así como también a analizar las posibilidades que habilitó el uso de la gamificación en ese contexto particular. A fin de organizar la exposición, hemos dividido la descripción y el análisis en diferente secciones: a continuación, describiremos la estructura gamificada que sirvió para organizar la exposición en el evento, y luego reflexionaremos sobre las posibilidades habilitadas por el formato gamificado aplicado al mismo.

¹ Disponible en <https://www.enlighted.education/>

2. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La presentación preparada por el equipo del PENT Flaco para Enlighted 2021 apuntó a un público docente de escuela primaria y media, y tuvo un doble objetivo: por un lado, reflexionar sobre las experiencias educativas vividas en la pandemia y por otro, sugerir recursos, ideas y posibles caminos para la post pandemia. El encuentro estuvo estructurado en un primer momento introductorio, que consistió en la presentación del equipo y la exposición de su posicionamiento respecto de la educación, a cargo de Fabio Tarasow; y otro segundo momento dinamizado por el juego digital, centrado en el análisis de la pandemia y la post pandemia, creado y ejecutado por Fabio Tarasow, Mónica Trech, Tamara Blustein y María Monserrat Pose. En esta comunicación, el foco estará puesto en la dinámica de este segundo momento.

El juego², presentado en la plataforma Genially, estuvo basado en el tradicional juego de la Oca, pero las reglas se modificaron para adaptarlas al objetivo de servir de guión narrativo para el evento. Seleccionamos este juego porque consideramos que el tablero podía representar el recorrido transitado por los docentes a lo largo de la pandemia. En el juego tradicional, existen diferentes casillas que impulsan o retrasan el avance marcado por el dado. De la misma forma, la pandemia ofreció oportunidades para aprender, pero también dificultades a superar. En Enlighted 2021, quisimos recuperar estos dos tipos de experiencias a través de preguntas disparadoras dispuestas en un botón interactivo en dos tipos de casillas diferentes: las “favorables”, marcadas en el tablero con una estrella y las “desfavorables” señaladas con una pila de piedras que tapaban el camino. De esta forma, en el grupo de “casillas favorables”, las preguntas fueron:

1. Tu escuela dispone de una plataforma educativa y tenés que diseñar tu aula virtual. ¿Cómo hacés para que sea variada e interactiva?
2. Se vuelve paulatinamente a la presencialidad. En esta fase, debés alternar virtualidad y presencialidad. ¿Qué tiene sentido hacer en cada espacio?

En el grupo de “casillas desfavorables”, en cambio, se incluyeron las siguientes preguntas:

1. Aíslan a tu grupo por 10 días por un caso de Covid positivo en el aula. ¿Cómo seguís sosteniendo el aprendizaje?
2. Notás poca cohesión en tu grupo de estudiantes después de la pandemia. ¿Cómo los ayudas a recuperar el sentimiento de grupalidad?
3. Tu escuela te pide que cubras una determinada cantidad de encuentros sincrónicos por semana pero tus alumnos están aburridos de verte por la pantalla. ¿Cómo podés motivarlos?
4. A lo largo del trimestre se aísla el curso varias veces por casos sospechosos. ¿Cómo evaluamos en la virtualidad?

² El juego se encuentra disponible en <https://view.genial.ly/6134b464a38a3c0d1175fb22/interactive-content-juego-de-la-oca>

Si bien en estos dos tipos de casillas las preguntas invitaban a imaginar distintas situaciones creadas por la pandemia, todas eran contestadas por uno de los especialistas del equipo con ideas y recursos posibles para resolver los escenarios planteados. A estos dos tipos de casillas que se planearon para una respuesta individual, se sumó un tercer tipo de casillas, que llamaremos “preguntas canasta”, donde todos podían hacer su aporte y sumar su experiencia o contribución. Ideadas para fomentar la participación de todos. En este tercer grupo, las preguntas demandaban respuestas más breves y concisas para dar lugar a la multiplicidad de voces no sólo de los cuatro especialistas encargados del evento, sino también del público participante. Estas casillas alentaban la participación del público a través del chat o por medio de Twitter con el hashtag #OcaPent. Las preguntas de este tercer grupo fueron:

3. Un colega te pide que le recomiendes una aplicación y le expliques qué uso valioso puede tener. ¿Qué le sugerís?
4. Mandan una encuesta del Ministerio de Educación y te piden que pienses en un aspecto de la educación que quieras conservar en forma virtual en la pospandemia. ¿Cuál nombrarías?
5. Tenés que diseñar una actividad virtual. ¿Qué características debería tener para lograr que tus alumnos aprendan?



FIGURA 1. Tablero del juego de la oca digital presentado en Enlighted 2021

La dinámica del juego estuvo organizada en torno a un avance por turnos alternados. El tablero incluía cuatro fichas digitales móviles, con la imagen de cada uno de los especialistas. Esas fichas se movían por turno hasta una de las tres casillas especiales, siguiendo el orden del recorrido propuesto por el tablero. La respuesta a la pregunta, habilitaba un avance de algunas casillas extras: las situaciones favorables, permitían avanzar dos casilleros, las desfavorables, tres y las colaborativas, cinco. El juego se ganaba colectivamente una vez que la primera de las fichas completara todo el recorrido.

A continuación, nos dedicaremos a presentar las posibilidades de interacción y comunicación mediadas por tecnología, en un evento masivo, propiciadas por el diseño de este dispositivo gamificado.

3. GAMIFICACIÓN COMO ESTRUCTURA NARRATIVA INTERACTIVA EN UN EVENTO MASIVO

Como equipo organizador del evento, tuvimos que enfrentarnos al desafío de trascender la lógica transmisiva expositiva que suele primar en eventos masivos sincrónicos, donde los tiempos y las posibilidades de comunicación que brinda la tecnología se ven limitados por el número de participantes.

El dispositivo tecnopedagógico creado logró atender varios de los retos presentados, a saber:

- 1) **Expandir las posibilidades de una presentación en un evento sincrónico masivo:** la experimentación con la estructura narrativa gamificada que describimos en el apartado anterior nos aportó un formato potente e innovador que rompió con otros formatos más tradicionales.
- 2) **Captar y mantener el interés de los asistentes:** a través de la estrategia gamificada, pudimos sostener la atención, apelando a la sorpresa, la incertidumbre sobre lo que sucedería a continuación y el dinamismo propio de este tipo de propuestas gamificadas.
- 3) **Abordar una diversidad de problemáticas interrelacionadas:** que fueron unidas y atravesadas por un hilo conductor común, dándole sentido y orden a la presentación sin perder la coherencia ni confundir a los asistentes.
- 4) **Incluir a un público diverso y amplio:** apelando a la participación individual pero colectiva, tanto en el chat del evento como en muros colaborativos y redes sociales, ofreciendo diversidad de opciones de comunicación, en múltiples dispositivos tecnológicos y partiendo de conocimientos y experiencias previas de los asistentes, como se evidencia en las preguntas-canasta.
- 5) **Posibilitar la polifonía de voces integrada y armónica:** la estructura gamificada resultó un recurso organizador de las intervenciones de los presentadores. Queríamos alternar las voces de los cuatro miembros del equipo que participaron del evento en una estructura que resultara clara y al mismo tiempo permitiera poner en juego y sacar partido de la experiencia profesional y personal de cada uno.
- 6) **Generar empatía e identificación entre los participantes:** la metáfora visual creada nos permitió hacer converger gráficamente las experiencias docentes en la pandemia con el recorrido propuesto en el tablero a través de las preguntas. El tablero del juego, con los tres tipos de casillas especiales, representaba de manera metafórica el recorrido experimentado por los docentes en la pandemia: un camino en el que tuvieron que sortear diferentes obstáculos, al tiempo que celebraban los aciertos y los ponían en común, compartiendo entre sí lo aprendido.

Y por último y más importante, desde los propósitos que nos planteamos con este diseño:

- 7) **Fomentar la participación e interacción del público** para quebrar la naturaleza expositiva del evento, poniendo en valor los conocimientos de todos los participantes. La interacción propuesta para los asistentes, permitió que expresaran sus diferentes puntos de vista en forma dinámica y

sincrónica, mientras se jugaba, y que intercambiaran ideas en torno a una temática que escapa de respuestas únicas.

4. CONCLUSIONES

El diseño de una estructura gamificada para organizar la exposición buscaba romper los márgenes de la convencionalidad y de las lógicas tradicionales (Rogovsky y Arreguez, 2021) para encontrar nuevas maneras de presentar reflexiones sobre un tema tan visitado como la educación durante la pandemia. Apuntábamos a encontrar una nueva forma de abordar, enlazar y relacionar conceptos, en un formato que resultara novedoso y atractivo para el público objetivo. Si lo que proponíamos desde el discurso era pensar en formatos que se salieran de los márgenes de lo convencional, queríamos acompañar ese mensaje con una nueva manera de exponer la temática, que hiciera coincidir las ideas transmitidas con la forma en que se exponían. Por otra parte, buscábamos, en un tiempo acotado de menos de dos horas, lograr la participación e interacción entre los asistentes, a pesar de que su número ascendiera a más de cien.

Consideramos la divulgación de esta experiencia por la naturaleza de estas problemáticas, a las que nos hemos enfrentado infinidad de veces en los últimos dos años, y por la cantidad de eventos sincrónicos masivos que se fueron reproduciendo a partir de la pandemia. Esta comunicación tiene dos objetivos bien claros: en primer lugar sistematizar lo realizado con vistas a compartir los aprendizajes que son muchos y diversos, y ponerlos a dialogar junto a colegas del campo. Asimismo, nos proponemos deconstruir y reflexionar sobre el diseño de eventos sincrónicos masivos, para lograr instancias de aprendizaje activo, con variadas posibilidades de interacción e involucramiento de los asistentes.

El tipo de formato creado es nuestra contribución para integrar instancias de aprendizaje gamificadas interactivas en conferencias o eventos masivos. Esta modalidad podría crecer y desarrollarse en el futuro con mejores posibilidades tecnológicas, pero también, de la mano de equipos tecnopedagógicos que busquen alternativas menos tradicionales, y sobre todo, pongan el foco en la experiencia de aprendizaje de los participantes, más que en la necesidad de comunicar cierta temática o saber del expositor.

Aunque los resultados obtenidos han sido auspiciosos, al equipo de diseño se le presentan variados interrogantes para seguir explorando: ¿Es posible establecer comunicaciones genuinas, escuchar y leer todas las voces en eventos masivos? ¿Sirve que esa lectura, tanto de los participantes como de los expositores se dé en forma posterior al evento (por ejemplo al recuperar participaciones en redes sociales)? ¿Cómo lograr aprovechar más el intercambio y los vínculos establecidos? ¿Cuáles son los formatos más apropiados para este tipo de eventos? ¿Cómo sistematizar el proceso de creación de este tipo de dispositivo, más allá de la narrativa y el juego creado?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, M. M. (2010). El juego en la Universidad: relato de una experiencia. *Quaderns digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad*, 62, 10. http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_1/nr_809/a_10931/10931.pdf
- Bastante Granell, V., y Moreno García, L. (2020). Plataforma digital «ludoteca jurídica»: una apuesta por la «gamificación» en derecho. *Revista jurídica de investigación e innovación educativa*, 21, 25-44. <https://doi.org/10.24310/REJIE.2020.v0i21.7531>
- Clerici, C. (2012). El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el nivel superior. *Revista Diálogos Pedagógicos*, 10(19), 136-140. http://revistas.bibdigital.uccor.edu.ar/index.php/dialogos/article/view/19_9
- Clerici, C., Naef, E. F y Eckerdt, M. C (2021) El juego en la educación superior: una revisión sistemática Integración + Divulgación de trabajos científicos, *Espacio Editorial Institucional UCU*, 1(1), 1-19. <http://revistadigital.ucu.edu.ar/index.php/secytucu/article/view/25>
- Corsi, D., Revuelta Domínguez, F. I., y Pedrera Rodríguez, M. I. (2019). Adquisición de competencias emocionales mediante el desarrollo y uso de Serious Games en educación superior. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 56, 95-112. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i56.05>
- Gómez-Ruiz, M. Ángel, Ibarra Sáiz, M. S., y Rodríguez Gómez, G. (2020). Aprender a Evaluar mediante Juegos de Simulación en Educación Superior: Percepciones y Posibilidades de Transferencia para los Estudiantes. *Revista Iberoamericana De Evaluación Educativa*, 13(1), 157-181. <https://doi.org/10.15366/riee2020.13.1.007>
- Marín, V. (2015) La gamificación educativa: una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Journal*, 90, 1-4. <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433/pdf>
- Odetti, V.; Schwartzman, G.; Bosch, M. E. (2019). Formatos innovadores para propuestas de educación en línea: una experiencia transmedia y gamificada. *Boletín SIED. N° 1. Mar del Plata. Mayo de 2020.* Disponible en <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/formatos-innovadores-para-propuestas-educacion-linea-una-experiencia-tra>. Publicación original en <http://sied.mdp.edu.ar/revista/index.php/boletin>
- Odetti, V. y Bregazzi, J. M. (2019) Una experiencia de transmedia educativo: construcción de un contenido abierto, colaborativo y con participación de los estudiantes. En 8vo Seminario Internacional RUEDA 2019. Tilcara. Argentina. Disponible en <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/una-experiencia-transmedia-educativo-construccion-un-contenido-abierto-c>
- Pegalajar Palomino, M. del C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>

- Rogovsky, C. y Arréguez Manozzo, S. (2021) Narrativas lúdicas en el aprendizaje en línea: el juego de escape y su potencial para aprender junto a otros en Correa, E, Luna, M y Tarasow, F (ed) De la emergencia a la estrategia. Experiencias y aprendizajes sobre educación híbrida en México y Argentina, D. R. Universidad de Guadalajara. Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas,. 245-256.
- Savazzini, M. (2014). Reflexiones acerca de la utilización del juego como estrategia en Educación Superior: El cuerpo docente en juego. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación, 15(23) 189-193. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/484_libro.pdf
- Trech, M. y Rogovsky, C. (2019) Sumergirse en el diseño de nuevos formatos para el aprendizaje: experiencias inmersivas en línea. En 8vo Seminario Internacional RUEDA 2019. Tilcara. Argentina.
<http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/sumergirse-diseno-nuevos-formatos-para-aprendizaje-experiencias-inmersiv>
- Trech, M; Milillo, C.; Rogovsky, C. y Odetti, V. (2020) Formatos innovadores para propuestas de educación en línea. En El Jaber, G. I. (comp.) Actas de IV Jornadas Educación a distancia y Universidad, Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Flacso Argentina, 2020.
<http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/formatos-innovadores-para-propuestas-educacion-linea>
- Vélez, O. A., Palacio López, S. M., Hernández Fernández, Y. L., Ortiz Redón, P. A., y Gaviria Martínez, L. F. (2019). Aprendizaje basado en juegos formativos: caso. Universidad en Colombia. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 21(12), 1-10.
<http://dx.doi.org/10.24320/redie.2019.21.e12.2024>