



UNIVERSIDAD DEL SALVADOR

Facultad de Ciencias de la Educación y de la Comunicación Social

Licenciatura en Publicidad

Tesis Monográfica

Educación 3.0: Gamificación y redes sociales



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Director de la carrera: Prof. Lic. Natalio Steconi

Asesor metodológico: Prof. Leonardo Cozza

Tutor: Lic. Esteban Candia

Alumna: Carla Bonomini

Buenos Aires, 29 de agosto de 2013

carlabonomini@gmail.com

AGRADECIMIENTOS

A mamá y papá: en la vida por haberme brindado absolutamente todas las herramientas que me hicieron ser como soy hoy, y en este caso en particular por haberse interesado por mi tesis tanto o más que yo, y por haber aprendido a respetar mis tiempos en este proceso.

A Susana Cigolini, por haberme ayudado a destrabar mi bloqueo.

A mis amigos más cercanos: por haber sido parte del proceso de una forma u otra, ya sea indagando activamente sobre el desarrollo del trabajo, incitándome a terminarlo o acompañándome en silencio meriendas de por medio mientras lo escribía. En especial a: Micaela Sánchez, María Pía Lachari, Agustina Vidal y Joaquín Labado.

A mi tutor Esteban Candia: por su paciencia, honestidad, predisposición y proactividad. A Natalio Stecconi, por la confianza que me transmitió cuando la necesité y por haber asignado un tutor tan adecuado para mí.

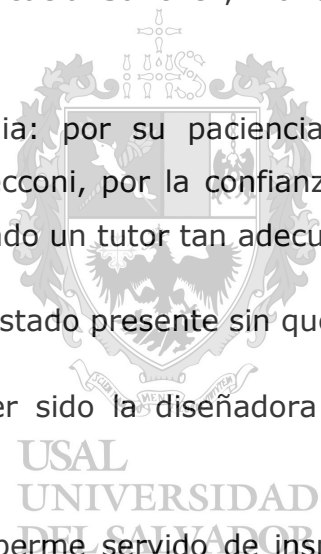
A Matías Pinto: por haber estado presente sin que fuera su obligación.

A Valeria Stepa: por haber sido la diseñadora más paciente que Pickle y yo podríamos haber pedido.

A Jane McGonigal: por haberme servido de inspiración y haber hecho que me interese por el fascinante mundo de la gamificación.

A internet: por ser un portal a todo lo bueno.

Y a todos los que formaron parte de este proceso de alguna manera, motivándome a seguir, escuchándome hablar del tema sin parar y tolerando mis momentos de crisis.



INDICE

1. Introducción	p. 3
2. Generación Y	p. 10
3. Esparcimiento	
3.1 El Entretenimiento.....	p. 19
3.2 El juego	p. 22
4. La ludo-educación.....	p. 26
5. Gamificación	
5.1 Definición.....	p. 33
5.2 Funware.....	p. 35
5.3 Mecánicas de la gamificación.....	p. 36
5.3 a. Puntos.....	p. 37
5.3 b. Niveles.....	p. 38
5.3 c. Misiones y retos.....	p. 39
5.3 d. Ranking de puntajes.....	p. 40
5.3 e. Logros/insignias.....	p. 40
5.3 f. Recompensas/ premios.....	p. 41
5.4 Valor virtual.....	p. 41
5.5 Ejemplos de gamificación	p. 44
5.6 Los juegos tienen la capacidad de cambiar el mundo	p. 50
5.7 ¿Por qué podría no funcionar un sistema de gamificación?	p. 61
6. Propuesta de gamificación.....	p. 65
6.1 Propuesta de red social universitaria: Pickle	p. 67
6.2 Interfaz de Pickle	p. 69
6.3 Experiencia.....	p. 71
6.4 Medallas.....	p. 73
6.5 Niveles.....	p. 75
6.6 Capacitación y carga de contenido.....	p. 76
7. Conclusiones	p. 80
8. Apéndice.....	p. 86
9. Glosario	p. 93
10. Bibliografía	p. 99

CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Hay muchas instancias en la vida de las personas en las que se encuentran a sí mismas desmotivadas, sin ganas de llevar a cabo determinadas tareas u obligaciones. En referencia a esto, existe una forma de obtener logros increíbles en muchos aspectos, incrementando a su vez la motivación a niveles inusuales: gamificar. Según se expondrá a lo largo de este trabajo, al gamificar los aspectos de la vida cotidiana que necesiten motivación se logrará que las personas dejen de ver a la realidad como una obligación y comiencen a verla como un juego en sí, como un desafío personal cuya recompensa mental y espiritual será muy reconfortante a corto y largo plazo. En el presente trabajo de tesis se expondrán los motivos por los cuales un plan de estudios universitario actual se vería ampliamente beneficiado por la incorporación de aspectos que motiven a los estudiantes a seguir la carrera y esforzarse en la misma, los cuales que deberían corresponderse con la modernidad actual y las formas de comunicarse que los jóvenes prefieren hoy en día. Esta propuesta implica la inclusión de aplicaciones web y técnicas de gamificación en las prácticas universitarias como complemento de los servicios digitales ya utilizados para convertir a la educación en algo más *engaging** y entretenido.

A lo largo de este trabajo se buscará explicar por qué hoy en día la incorporación de mecánicas de juego al sistema educativo universitario puede representar un arma de batalla contra la deserción estudiantil y un importante elemento para lograr una fidelización del alumnado para con la institución universitaria, previamente definiendo todos los conceptos nuevos mencionados y brindando ejemplos para cada uno de los mismos, para finalmente exponer una aplicación digital y móvil de creación propia en estado BETA (es decir un modo de prueba, un pequeño prototipo de lo que sería la versión final). Dicha aplicación engloba todos los aspectos mencionados anteriormente y podría ser incorporada al sistema educativo universitario actual.

La deserción universitaria es un problema muy grande que aqueja al sistema educativo argentino. En la realidad actual de nuestro país es muy común ver a jóvenes empezar y abandonar carreras universitarias velozmente, y este hecho está naturalizado entre los jóvenes. Una encuesta realizada por Interuniversidades.com (una red social gratuita para estudiantes y

* los asteriscos remiten al Glosario que se encuentra al final del trabajo, en la página 93.

universidades) a 5.000 alumnos de facultades públicas y privadas de todo el país revela que sólo en el primer año de cursada el 58,2 por ciento de los estudiantes abandonan la carrera elegida, y uno de cada tres de estos jóvenes directamente deserta de la educación universitaria.

Hay diversos motivos por los cuales se da tal gran deserción por parte de los jóvenes, y los mismos van desde lo social hasta lo económico y lo pedagógico. Uno de estos factores es que la gran mayoría de los ingresantes a una carrera (el 86 por ciento según el sondeo anteriormente mencionado) no tienen un referente profesional del área que les explique de qué se trata la profesión, cómo es un día laboral para ellos o qué salida laboral tienen. Entonces los jóvenes eligen su carrera en base a lo que su imaginario les indica, idea que no suele concordar con la realidad que conocen una vez que ingresan a la universidad y tienen contacto con otros alumnos y docentes. Esta falencia debería solucionarse durante el período de educación secundaria, mostrándoles a los jóvenes el abanico de posibilidades que tienen y ahondando en aquellas que les sean de interés, así como también brindándoles la posibilidad de interactuar con referentes del campo elegido. En la gran mayoría de los casos esto no se realiza durante el secundario, y los chicos egresan sin saber de qué se trata la universidad o la carrera que están eligiendo siquiera.

Además, muchos jóvenes no están bien preparados para las exigencias de la universidad, por lo tanto cuando se topan con las mismas se asustan, determinan que no van a poder lograrlo y la abandonan. Esta es otra falencia del sistema educativo secundario que muchas veces resulta insuficiente o desperejo, pero también de la propia universidad que debería siempre ofrecer cursos nivelatorios para que todos los estudiantes comiencen el primer año en igualdad de condiciones y posibilidades. Esto se da en ciertas universidades pero no en todas, y en muchos casos el curso no suele resultar completamente efectivo en la nivelación.

Otra de las causas del abandono universitario es que en la actualidad tener un título no significa lo mismo que significaba unos años atrás. A mediados del siglo pasado tener un título era una garantía. Hoy en día hay una gran tasa de desempleo y, si bien el título universitario ayuda, dejó de ser un pasaporte seguro al mundo laboral. En mayo de 1990 la desocupación en Capital y Gran

Buenos Aires ascendía al 8,6 %, a la vez que el índice entre quienes poseían título universitario era sólo del 1,6 %. Diez años después, con una tasa de desempleo de 16,1%, la desocupación entre los que tenían el universitario completo era del 7,8 %, según la investigación "Perfil ocupacional de los graduados de la educación superior", cuyos resultados fueron difundidos por el Ministerio de Educación en agosto del año 2000. Es lógico que estos números no resulten motivadores para los estudiantes, que pueden ver que existe la posibilidad de que tanto su esfuerzo como su estudio no den frutos, y por lo tanto decidan dejar de esforzarse para conseguir terminar una carrera. Esta es una realidad de nuestro país y excede a los educadores la posibilidad de solucionarlo.

Además está el factor económico, muchas familias no pueden cubrir los estudios de sus hijos y a su vez muchos chicos tienen que trabajar durante la etapa universitaria y les resulta difícil mantener el equilibrio entre ambos aspectos. Esto puede influir a que el progreso normal de la carrera se vea lentificado o incluso abandonado. En este caso otra vez la solución a este problema no está al alcance de las instituciones educativas al tratarse de un problema social y económico.

Otro factor muy importante que contribuye a la deserción universitaria es que los jóvenes son ansiosos y quieren obtener resultados rápidos. El buscar resultados inmediatos y encontrarse con un proceso lento como el universitario que conlleva varios años de esfuerzos, sumado a la baja tolerancia a la frustración que los jóvenes estudiantes poseen hacen que ante un fracaso momentáneo (por ejemplo reprobado algunos finales) los alumnos sientan que es el fin de su carrera, sin siquiera considerar que todo fracaso es temporal y que se puede salir adelante del mismo.

Ante el problema de la ansiedad y desmotivación que aqueja a los jóvenes en etapa educativa, podríamos lograr motivar a los estudiantes a estudiar por motus propio, buscando constantemente la auto superación. Hay muchas formas de motivar al alumnado, pero hay una en particular que está comenzando a ser cada vez más desarrollada e implementada en dicho campo y que ha probado ser muy útil en otros ámbitos: incorporando mecánicas de juego en el contexto educativo, precisamente en este caso en el universitario. Incorporar mecánicas

de juego en ámbitos no lúdicos es una tarea que requiere tener una idea general sobre diseño de juegos, conocer el target al que se está buscando alcanzar y saber cómo incorporar las dinámicas sin perder de foco el objetivo inicial del ámbito a intervenir. Bien lograda dicha acción, las personas que de ella participen van a tener como resultado un mejor entendimiento de las cosas que pueden hacer para mejorar cualquier aspecto del mundo, conociendo bien cuáles son sus fortalezas y objetivos personales, poniendo esfuerzo y ganas en la tarea que tengan que emprender y sintiéndose *engaged*, positivos y motivados con dicha actividad.

Otro punto a considerar cuando analizamos el sistema educativo universitario actual es que la forma en que los jóvenes se comunican ha cambiado mucho en los últimos años, y esto se debe a la incorporación de las denominadas TIC (tecnologías de la información y la comunicación), a veces denominadas NTIC (nuevas tecnologías de la información y de la comunicación). Se denominan Tecnologías de la Información y la Comunicación al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Las TICs incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual. Son el conjunto de recursos necesarios para el procesamiento, almacenamiento y transmisión de la información, los cuales son necesarios para convertir dicha información, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla.

Las TIC se clasifican en redes, terminales y servicios. Las redes hacen referencia a todos los distintos puntos de acceso para llegar a la información y a la comunicación, tales como la telefonía fija, la banda ancha, la telefonía móvil, las redes de televisión y las redes en el hogar. Los terminales, en cambio, son las que actúan como punto de acceso de los ciudadanos a la información, es decir por ejemplo la computadora personal, el navegador de internet, los sistemas operativos para ordenadores, el teléfono móvil, el televisor, los reproductores portátiles de audio y video y las consolas de videojuego. Por último, los servicios son el correo electrónico, la búsqueda de información, los sistemas de banca online, de audio, música, cine y tv.

La incorporación constante de nuevas TIC a nuestra cotidianidad y la forma en que nos comunicamos generó que las nuevas formas de comunicarse estén inmersas en todos los aspectos de la vida de las personas, especialmente en la de los jóvenes. Con estas nos referimos a la gran cantidad de cambios que trajo internet en las comunicaciones interpersonales en los últimos años, incorporaciones tales como el chat o las redes sociales que modificaron radicalmente la forma en la que las personas se comunican. Estas incorporaciones de tecnologías brindan herramientas para propagar conocimientos y facilitar la comprensión mutua, y es atinado pensar que un buen plan de estudios debería incluirlas. Hoy en día los jóvenes viven hiper conectados desde el momento en que se despiertan hasta que se van a dormir. Se informan sobre las novedades del mundo minuto a minuto vía Twitter*, comparten fotos y contenido en Facebook*, expresan sus gustos mediante imágenes en Pinterest* y se geolocalizan para mostrarle a sus amigos dónde están físicamente mediante Foursquare*, entre tantas otras redes sociales y aplicaciones que utilizan día a día. La vida sin todos estos elementos es para los jóvenes inconcebible (refiriéndonos siempre a aquellos con determinadas características sociales que les permitan tener un Smartphone y acceso a internet).

Estos cambios en la forma de informarse, comunicarse y entretenerse, como era de esperarse, se han empezado a incorporar al sector educativo. Un ejemplo de esto es que en la actualidad exista lo que se denomina e-learning, que implica un tipo de enseñanza caracterizada por la separación física entre alumno y profesor, que utiliza internet como canal de distribución del conocimiento y medio de comunicación. Así se le dan posibilidades de estudio a personas que viven lejos de la universidad, o que no tienen tiempo para asistir a clases presenciales, lo cual demuestra el alto poder de impacto que las nuevas tecnologías tienen sobre la educación.

Los nuevos medios de comunicación, además, favorecen a facilitar el acceso a la cultura y la educación para todos. Hoy en día aparte del e-learning las universidades incorporan a los nuevos medios de distintas maneras. Hay portales online de servicios, a los cuales el estudiante accede con una contraseña y puede anotarse en materias, llevar un registro de en cuáles ya se anotó, qué finales rindió, etc. También pueden bajarse contenidos y apuntes de

clase o leer novedades sobre la universidad. Además, las universidades se subieron al tren de los nuevos medios de comunicación mediante el uso de redes sociales: la gran mayoría tiene un perfil en Facebook y en Twitter, en los cuales mantienen al alumnado informado sobre clases suspendidas, cursos nuevos, defensas de tesis entre otros aspectos. Se busca que las nuevas tecnologías apoyen cambios en las prácticas pedagógicas tradicionales, perspectiva que indica que una buena práctica de uso de las mismas es aquella que además de reemplazar prácticas previas contribuye al cambio entregando un valor agregado al proceso pedagógico (Kozma, 2003)

Todos estos aspectos demuestran que el sector educativo en general, y en este caso el universitario que es en el que me voy a basar a lo largo de este trabajo, ha tenido que adaptarse a los cambios de la época moderna. Lo que hace unos años no existía y no se consideraba necesario es hoy un aspecto clave para la educación, que en dichos años se ha replanteado sus objetivos, metas, pedagogías y didácticas, haciendo que el aprendizaje sea algo más práctico y agradable. La educación es un reflejo de lo que está sucediendo en la sociedad, nos encontramos inmersos en una época de cambios y con la inclusión de nuevas tecnologías debemos repensar la forma en la que la universidad se comunica con el alumnado, para que la misma se corresponda con dichos cambios.

Cabe aclarar que la solución planteada a lo largo de este trabajo para enfrentar el problema de la deserción estudiantil sólo es inherente a dos de los factores de deserción universitarios anteriormente mencionados (la desmotivación y la búsqueda de resultados inmediatos), por lo tanto ésta resulta una solución a complementar con otras modificaciones para disminuir más significativamente el abandono de la carrera universitaria por parte de los jóvenes estudiantes.

CAPÍTULO 2. GENERACIÓN Y



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR