

Contra la gamificación

Jesús Gallego Herranz

Así, de frente, sin paliativos. Ya tiene mucha buena prensa que se deshace en adjetivos y en hipérboles, en terminología técnica y palabros novedosos. Pero falta pasarle por la criba del pensamiento crítico y del análisis didáctico y de fundamentación. Esto nos pasa mucho en la educación. Nos tragamos con excesiva facilidad lo que nos dicen los gurús de la innovación y lo que nos gritan desde los boletines oficiales.

La gamificación se llama también, en castellano, ludificación o jugueterización. Con estas sonoridades y por el imperativo idiomático, se ha impuesto el término primero: gamificación.

Gamificación no es estrictamente un juego o jugar, aunque la palabra viene de ahí. Simple y llanamente se trata de aplicar los criterios de diseño del videojuego (este matiz es clave) a una actividad. En nuestro caso, a una actividad de aprendizaje, a una tarea para obtener unos conocimientos. Ni tan siquiera es necesario usar tecnología, es cuestión de que estén presentes los criterios que se han copiado del juego digital.

Estos criterios son:

- Diseño de un ambiente o una narrativa. Una realidad paralela, una narrativa de juego. Vamos, una fantasía, una situación... y ya nos vamos alejando de la realidad. En las situaciones más elaboradas se habla de avatares.
- Fragmentar los pasos, dividir. Simplificar. Descomplicar la situación desmenuzándola en porciones asequibles. Tratando que todo sea asimilable por el pensamiento concreto...el pensamiento abstracto que no se acerque. Se admite el error, pero que no llegue a trauma.
- Competitividad a saco. Si consultan las investigaciones (hay pocas, pero alguna hay) aquí hablan de colaboración y participación...pero suena a hueco.
- Gratificación constante e inmediata. Siempre inmediatez. Recompensa, premio, beneficio y rendimiento, economía de aprendizaje. Así olvidamos la intencionalidad final y nos quedamos tan a gusto con los premios de consolación.
- Individualización, perdón, que suena feo, personalización de la actividad. Adaptación a cada caso e incluso a la diversidad. Vamos, que los torpes podamos pasar de nivel.
- Y, por lo tanto, minimización del esfuerzo. La diversión como motivación.

Cuando hace unos años, lo escuché por primera vez, me vinieron inmediatamente las clases sobre conductismo de la universidad y los experimentos con ratones de Skinner. Se mire por donde se mire, la gamificación tiene una fundamentación conductista. Vamos, está más cerca de la domesticación que de la humanización.

Por supuesto, tiene sus ventajas y beneficios, y están bien ponderados en la literatura al respecto. Destaco tres:

- Resultados. Rendimiento. Las personas resuelven y aprenden. Y son inmediatos. Otra cosa es que sean consistentes y se mantengan en el tiempo.
- Se consigue una alta motivación. Enganchan. Aunque el jugar también cansa, la motivación desciende en el tiempo, sobre todo si se usa como metodología única.

- Facilita el control del ambiente del aula. Por el motivo anterior. Supone una importante inversión de tiempo y energía en su diseño, pero una vez implantado es una maravilla, incluso en lo disciplinario.

Y así las cosas. ¿Por qué oponerse a la gamificación? Por deshumanizadora. Porque daña a la persona y el bien común. Estas metodologías se diseñan pensando en los resultados, en el rendimiento fácil, sin medir la huella educativa en el tiempo. No tienen un planteamiento de sentido, una fundamentación en una concepción positiva e integral de la persona y de la sociedad. Los caminos fáciles y cómodos no son necesariamente educativos, aunque les llamemos innovadores. Todos los criterios que hemos citado para su diseño dañan la formación del pensamiento y la personalidad. Son criterios sin valor humanizador. No hay filosofía centrada en la persona que sustente estos criterios. Crean personas ansiosas, exigentes, con pensamiento superficial, no elaborado. No hay progresión madurativa, no hay valores de convivencia. Lleva a la depresión, al egoísmo y a la ansiedad. Las ratas estarían contentísimas, los educadores debemos estar preocupados.

La gamificación no es otra cosa que la didáctica obscena del videojuego, de la digitalización. ¿Podemos digitalizar y humanizar? ¿Podemos digitalizar y educar? ¿Podemos digitalizar y despertar a la persona completa a la vida, a lo humano y a lo espiritual?

El atontamiento al que estamos llegando el cuerpo docente, (el público, el concertado, el privado y el mediopensionista) se debe en parte, al mareo irracional de las metodologías. Estas se piensan según unos resultados y un rendimiento, no según una conciencia de la persona y un encaje con el bien común. De hecho, una vez trilladas las finalidades, los porqués y los para qué de la educación; ministerios, consejerías, directores generales, ilustres inspectores y el servicio de limpieza nos dictan las metodologías. Las justifican categóricamente (para eso tenemos unas sumisas siervas: las universidades) y nos las imponen para parecer innovadores, para mejorar resultados (numéricos) y para atiborrarnos a evaluaciones, autoevaluaciones y supervisiones por si nos salimos del redil propio del “ganado de la información” (Esto es de Byung Chul Han).

En otras ocasiones he aconsejado que los docentes, los maestros, debemos tener no una, sino varias metodologías. Eso es riqueza educativa. Valor de centro. Pero tienen que estar acordes a una fuerte fundamentación de la persona, la sociedad y la educación. Una fundamentación integral, positiva e incluso idealista. Por decirlo con otras palabras, con una mirada en la persona y otra mirada en el futuro. Futuro de cada persona y de la sociedad. Humanizar, desarrollar, crecer y construir pensamiento y personalidad. Cabeza, corazón y tripas. ¿No queríamos estar centrados en la persona?