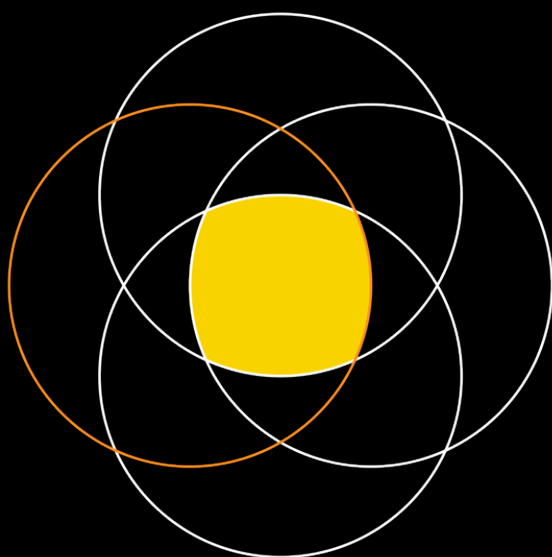




Las mecánicas del juego

Ciclos de Aprendizaje

Aprendizaje Basado en Juegos.

María Isabel Villa Montoya

Las mecánicas del juego

Las mecánicas en un contexto de aprendizaje ayudan al estudiante a comprometerse, motivarse y continuar con el juego. Son esenciales para que todos los elementos narrativos y estéticos operen de forma adecuada. Tekinbaş y Zimmerman (2004) nos invitan a ver los juegos como sistemas. Como ocurre en una máquina, la mecánica del juego marca las combinaciones de todas las partes para que funcionen y alcancen un objetivo deseado. En un sistema complejo, cada elemento obtiene su identidad en virtud de la relación que establece con otros elementos.

Los juegos replican de forma más simple lo que ocurre en la realidad, como eventos en un determinado periodo, ideas o conceptos abstractos, o incluso lugares reales. Las mecánicas definen un modo de operar en este entorno hipotético o ficcionado (Kapp, 2012). Estos entornos, abstraídos de la realidad, ofrecen al jugador un espacio para experimentar, mientras las mecánicas le ayudan a comprender qué va a pasar en el juego, minimizando la complejidad. Como ocurre en el juego de Monopolio o Ajedrez, el jugador adquiere conocimientos financieros o estratégicos sin enfrentarse al mundo real (Kapp, 2012).

Las mecánicas ayudan a visualizar la relación entre causa y efecto, además de subrayar las conexiones entre factores regidos por ciertas reglas (Kapp, 2012). Mientras la realidad puede ser confusa por la simultaneidad de eventos, en el universo del juego todo se simplifica o presenta de forma secuencial para facilitar la comprensión, suprimiendo elementos irrelevantes para que el jugador se concentre en ciertas acciones. Por ejemplo, es más fácil conducir un carro en un juego que en la vida real.

Las mecánicas se establecen en relación con el sistema que se requiere para alcanzar un objetivo. Mientras que en el entorno educativo los objetivos pueden ser abstractos, en los juegos no hay espacio para la ambigüedad: resolviste o no el puzzle, llegaste o no a la meta. Los objetivos pueden ser figurativos o literales. Por ejemplo, en Tetris se observa si logras el objetivo de evitar que los bloques se acumulen debajo de la pantalla. Estos juegos ofrecen feedback inmediato al jugador, incentivándolo al ver su progreso, pero es importante que tenga libertad para alcanzar el objetivo. Las mecánicas ofrecen alternativas para que el jugador elija un camino o realice diversas acciones.

En el entorno educativo, alcanzar el objetivo implica desarrollar las habilidades o el conocimiento necesario para hacerlo. Las reglas también expresan relaciones entre conceptos, generando constructos como "si x, entonces y" en una relación causa-efecto. Muchos juegos se utilizan en organizaciones para ilustrar procedimientos o comprender las consecuencias de un comportamiento o práctica. Esto es vital para los empleados que recién comienzan, para entender cómo resolver problemas que se les presentan.

En los juegos físicos, las reglas se presentan en un manual escrito y son evidentes, pero en el entorno digital a veces son difíciles de identificar, ya que se establecen mediante códigos

que describen la funcionalidad del sistema. En cualquier caso, las reglas determinan qué acciones pueden desarrollar los jugadores y están estrechamente ligadas con el resultado.

Bibliografía

- Tekinbaş, K. S., Zimmerman E. (2004). Rules of play [recurso electrónico] : game design fundamentals. MIT Press.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=2517892>.
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: John Wiley & Sons.