

Gartic Phone: Gamificando las clases creativamente

Por Javier Eduardo Mejía Taba & Angélica María Suárez Toro · 2022-06-23

En el tradicional y entretenido juego del Teléfono Roto, las personas se pasan entre sí un mensaje que poco a poco se va distorsionando debido a la manera en que es escuchado. Gartic Phone utiliza esta dinámica, pero la convierte en un simple y divertido juego en línea en el que los jugadores deben escribir una frase o una breve historia para que los demás tengan que representarla a través de dibujos.

GARTIC PHONE: GAMIFICANDO LAS CLASES CON CREATIVIDAD

Por Javier Eduardo Mejía Taba & Angélica María Suárez Toro

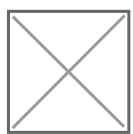


Imagen tomada de: [https://easeduca.wordpress.com/tag/infografia/La gamificación](https://easeduca.wordpress.com/tag/infografia/La_gamificacion) va tomando relevancia dentro de las aulas con el objetivo de enriquecer los ambientes de aprendizaje para promover la motivación, un elemento fundamental en la educación, que se convierte en un desafío para l@s docentes, quienes deberían incentivarla.

Es conveniente que el docente tenga el suficiente interés en sus alumnos que son el sentido de la educación, así como proponer objetivos de aprendizajes y, algo muy

importante, elegir las suficientes estrategias y herramientas didácticas para potenciar la enseñanza y generar en ellos motivación (De la Barrera et al, s.f).

En la educación de hoy en día, hay una tendencia por la innovación y mejoramiento de estrategias didácticas y de ambientes de aprendizaje, lo que hace que los docentes se enfrenten a un gran reto para optimizar sus clases. Además de esto, el posicionamiento de las TIC en la actualidad hace que los docentes y los estudiantes tengan la posibilidad de potencializar sus entornos de aprendizaje a través de distintos medios digitales (Chong y Marcillo, 2020). Cabe resaltar que los estudiantes cada día tienen mayor competencia para usar herramientas digitales debido al tiempo en que nacieron en un tiempo en el que la tecnología está presente en casi todos los espacios de la vida cotidiana. Sumado a esto, la presencia de videojuegos en la actualidad es bastante común dado el entretenimiento que promueven, además de la diversión causada por el placer de superar desafíos y por el uso de la imaginación y la creatividad para enfrentar sus retos (García, 2019).

Es por esto que una estrategia didáctica que potencialice las clases consiste en usar herramientas digitales con el objetivo de motivar y promover aprendizajes por parte de los estudiantes mediante juegos en línea como [Gartic Phone](#), un juego online desarrollado por la compañía brasileña Onrizon Social Games.



En el tradicional y entretenido juego del Teléfono Roto, las personas se pasan entre sí un mensaje que poco a poco se va distorsionando debido a la manera en que es escuchado. [Gartic Phone](#) utiliza esta dinámica, pero la convierte en un simple y divertido juego en línea en el que los jugadores deben escribir una frase o una breve historia para que los demás tengan que representarla a través de dibujos. Una vez se tenga el dibujo elaborado, este pasa a otro jugador para que adivine lo que está representando el dibujo. Al final del juego, todos pueden visualizar los resultados para descubrir cómo el mensaje se va distorsionando a través de la imaginación de los jugadores por medio de la creatividad de sus dibujos.

¿CÓMO EMPEZAR A JUGAR?

En primer lugar, se debe acceder a la página web de [Gartic Phone](#) para la selección del nombre de usuario y la creación de una sala. En segundo lugar, se envía una invitación a los demás participantes a través de un link que otorga la misma página. Cuando se esté en la sala del juego, se puede visualizar a los demás jugadores y se puede realizar la configuración de la partida. Por último, se empieza a jugar.

El juego tiene varias modalidades:

- **Normal:** dibujar un mensaje para que los demás lo adivinen.
- **Imitación:** los jugadores tendrán que replicar los dibujos que vean antes que se acabe el tiempo.
- **Secreto:** en este modo se añade una dificultad, pues los dibujos y frases están ocultos durante todo el juego.
- **Animación:** con este modo se crea una animación junto a otros participantes.
- **Rompehielos:** en esta modalidad, se jugará utilizando una única frase, por lo que se deberán hacer preguntas para llegar a la respuesta.
- **Complementar:** empezar con un boceto que será terminado por los demás jugadores.
- **Puntuación:** es un modo competitivo en el que se consigue puntos por adivinar correctamente las frases.
- **Exigente:** el reloj comenzará a correr una vez todos los participantes pulsen el botón “¡Hecho!”.
- **Partida rápida:** es un modo contrarreloj. Se deben terminar todas las partidas lo más rápido posible.

- **Sándwich:** hay que dibujar y escribir sin parar. Solo al final, se deberá describir el último dibujo que se realizó.
- **Multitud:** es un modo pensado para albergar a más de 10 participantes, donde las partidas son más rápidas e intensas.
- **Fondo:** crear un contexto fijo para dibujar animaciones.
- **Película:** realizar animaciones con los turnos. El reloj se pondrá en marcha una vez todos pulsen el botón “¡Hecho!”.
- **Solo:** se puede jugar esta modalidad en solitario o con amigos. Hay que diseñar animaciones empleando 5 cuadros.

GARTIC PHONE Y LA ESTRATEGIA DE LA GAMIFICACIÓN

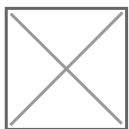
La gamificación es la aplicación de elementos o principios de los juegos en ambientes de aprendizaje con el objetivo de favorecer e incrementar la participación y la motivación de los alumnos. Es posible ver que Gartic phone puede relacionarse con la gamificación puesto que los docentes, al hacer uso del juego, pueden aplicar elementos de esta estrategia, tales como: la elaboración de objetivos que ayudan a comprender el propósito de una actividad, las reglas que se diseñan para limitar las acciones de los jugadores, la restricción de tiempo en la que los estudiantes sienten una presión por elaborar lo que se pide de una manera mucho más rápida, y por último, la libertad de elegir (EduTrends, 2016)

Además de tener presentes estos elementos, [Gartic Phone](#) otorga la capacidad de que cada estudiante tome un rol de jugador distinto, tales como, el jugador pensador que busca una manera de resolver problemas probando su creatividad y conocimiento, el jugador explorador que se entretiene observando cada opción o funcionalidad de alguna herramienta o el jugador filántropo que se caracteriza por tener motivación por el propósito y la significación, además de ser altruista en términos de ayudar a los demás con lo que necesitan. Es importante resaltar que dos

de los tantos beneficios de la gamificación son el favorecimiento de la retención del conocimiento y la seguridad de un ambiente de aprendizaje.

Ambos beneficios los provee [Gartic Phone](#) ya que por medio del juego y de la creatividad, se puede garantizar el desarrollo de la memorización de conceptos importantes de algunos aspectos claves de las distintas áreas de conocimiento, por ejemplo, fórmulas matemáticas, físicas o químicas, datos históricos, etc. Todo esto dentro de un espacio de aprendizaje que es enriquecido por un juego online. Hay que aclarar que la memoria no es el fin del aprendizaje, no obstante, juega un papel importante puesto que “permite receptar, almacenar, organizar y recuperar la información que a diario adquirimos” (Llanga et al, 2019).

Para gamificar un aula de clases y para estabilizar el ambiente de aprendizaje, es necesario contar con algunas “bases”, tales como, las actividades propuestas, los contextos en los que los docentes y estudiantes están ubicados, las competencias y las habilidades que cada alumno tiene para desarrollarlas o utilizarlas, la supervisión del docente y las dinámicas del juego. En el caso de Gartic Phone, el docente es quien se encarga de supervisar y proporcionar las dinámicas dentro del juego que es la actividad misma en la cual los estudiantes pueden potenciar o mejorar sus habilidades de memoria, creatividad y eficiencia. Todo lo anterior dentro de un contexto educativo determinado, por ejemplo, la evaluación de elementos conceptuales de algún contenido.



El juego se puede llevar a cabo en modalidad presencial, virtual o híbrida utilizando cualquier dispositivo electrónico, ya sea computador, celular o tablet.

El docente puede personalizar el juego usando:

- Conceptos
- Fórmulas matemáticas, físicas, químicas, etc.
- Resolución de problemas matemáticos

- Datos, fechas y eventos históricos
- Caracterización de personajes
- Representación de acciones
- Vocabulario de distintos idiomas
- Dibujos de anatomía y biología

Entre estos y muchos más usos se puede implementar Gartic Phone en las clases. Todo depende de la creatividad y el interés del maestro para potencializar los espacios de aprendizaje (Carvajal, 2021). Por ejemplo, el juego Gartic Phone fue utilizado como un recurso para aprender y revisar gramática en inglés en un trabajo del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional.

La estudiante de licenciatura en lenguas extranjeras de la Universidad Icesi Angélica María Suárez Toro implementó Gartic Phone en una microclase: “Cuando estaba en segundo semestre de mi carrera veía una materia llamada entornos educativos, en la cual cada persona debía hacer una microclase con el tema asignado. En una búsqueda de cómo hacer mi clase más amena, encontré a varios “streamers” los cuales estaban jugando GARTIC PHONE, esto me llamó mucho la atención y por ello decidí probarlo primero con mi familia. A ellos les encantó el juego y por esto decidí usarlo. Se suponía que todos debíamos leer el documento asignado de cada microclase; por lo tanto, y como un control de lectura, decidí hacer unas cuantas rondas de dicho juego; a mis “alumnos” les encantó y hasta el día de hoy me siguen recordando lo divertida que fue la clase”

TUTORIALES:

- [Explicación de la plataforma Gartic.io](https://gartic.io)

- [¿Cómo ingresar y jugar a Gartic Phone?](#)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ayora, V. (2021). ¿Qué es y cómo se juega a Gartic Phone?. MeSports. https://esports.as.com/bonus/videojuegos/que-es-como-se-juega-gartic-phone_0_1438056181.html
- Carvajal, M. (2021). Gartic Phone: una herramienta para dibujar y generar aprendizaje. Eligeeducar. <https://eligeeducar.cl/ideas-para-el-aula/gartic-phone-una-herramienta-para-dibujar-y-generar-aprendizaje/>
- Chong, P. y Marcillo, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 Vol. 6, núm. 3, julio-septiembre 2020, pp. 56-77. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539680>
- Conejero, C. (2021). "What 's the name of the game?" The use of gamification and ICT as a source of motivation to learn grammar and vocabulary in the English Language classroom. Universidad de Oviedo. https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/60575/TFM_Celia%20CovadongaConejero.pdf
- De la Barrera, M., Donolo, D. y Rinaudo, M. (s.f). Motivación para el aprendizaje en alumnos universitarios. REME, volumen IX, número 22. <http://reme.uji.es/articulos/numero22/article2/num%2022%20article%202%20ArticMotivpara.pdf>
- García, S. (2019). Videojuegos: Una herramienta educativa en potencia. Instituto para el Futuro de la Educación. Observatorio. <https://observatorio.tec.mx/educacion/news/juegos-y-educacion>
- Llanga, E., Logacho, G. y Molina, L. (2019). La memoria y su importancia en los procesos cognitivos en el estudiante. Revista: Atlante. Cuadernos de Educación y

Desarrollo, ISSN: 1989-4155.

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/memoria-importancia-estudiante.html#:~:text=La%20memoria%20es%20un%20proceso,creencias%20para%20c>

- Sifontes, M. (2021). Qué es y cómo jugar gratis a Gartic: guía completa. Gamovil.
<https://gamovil.com/gamobasics/como-jugar-gartic-io-y-gartic-phone>

CRÉDITOS:

Artículo elaborado por Javier Eduardo Mejía Taba y Angélica María Suárez Toro, estudiantes de Licenciatura de la Universidad Icesi, Cali Colombia. Javier Eduardo Mejía Taba es estudiante de Licenciatura en Ciencias Sociales. Por su parte, Angélica María Suárez Toro es estudiante de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con énfasis en Inglés.

Artículo publicado originalmente en el [boletín CREA TIC](#) de la [Escuela de Ciencias de la Educación](#) de la Universidad Icesi.

Imágenes tomadas de:

- <https://easeduca.wordpress.com/tag/infografia/>
- <https://garticphone.com/es>
- <https://www.que.es/2021/02/28/gartic-phone-juego-twitch/>

Publicación de este documento en EDUTEKA: Junio 23 de 2022.

Última actualización de este documento: Junio 23 de 2022.