

En este punto, una vez despertadas sus ganas de colaborar con el proyecto, el plano semántico-pragmático se adecua a implementar la gamificación mediante un enfoque pedagógico conectivista. En realidad, se trata de facilitar la cooperación en mecánicas lúdicas y que se autoconstruyan desde lo tecnológico. En este punto, puede proponerse crear cómics mediante *Pixton*, herramienta en línea y gratuita para crear cómics usando figuras, escenas y personajes. Mediante la creación, desde cero o plantillas de acabado, pueden trabajarse aspectos de este último plano lingüístico. En cuanto al contenido formal para trabajar, de gran productividad en este nivel semántico-pragmático es el chiste. Llegados a este punto del proceso de gamificación, el baremo para la puntuación se establece en diálogo con el aula.

En definitiva, como todos los avances son compartidos y los propios alumnos proponen cómo mejorar el juego, la asignatura enlazará con aquellas propiamente de Didáctica. Desde esa realidad, la retroalimentación bilateral y los premios mejorarán la atención en clase y permitirán al 'juguete' seguir 'vivo'. Para ello debemos evaluar el propio proceso de gamificación; si por 'evaluación' entendemos "el proceso de obtener información y usarla para formar juicios que a su vez se utilizarán en la toma de decisiones" (T. Tenbrink), la evaluación puede responder a una o varias finalidades (diagnóstico, pronóstico, selección y acreditación) según la opción metodológica. Al poner en marcha un proceso de gamificación en el aula, es precisamente la acreditación el factor menos importante. En el caso de la gamificación, entiendo que la función de la evaluación guarda relación con su significado primero en tanto evaluación referida a la calidad del servicio educativo prestado involucrando a todo el sistema educativo. En consecuencia, los indicadores para calibrar el efecto formativo en los estudiantes, en el sentido de *assessment*, no resulta sino de su propia participación en el proceso pedagógico, ya sea esta individual o en grupo.