GAMIFICACIÓN

Diseño de experiencias de aprendizaje.

¿QUÉ ES GAMIFICAR?

Se trata de diseñar propuestas educativas que integren elementos del diseño de juegos. No deben confundirse con la inclusión de un juego reglado (como ocurre en iniciativas de Aprendizaje Basado en Juego), ni con la introducción del jugador en simulaciones para crear conciencia (como en el caso de los denominados Juegos Serios). Gamificar no es abrir un paréntesis en la clase para jugar, ni agregar actividades lúdicas paralelas, sino diseñar experiencias de aprendizaje enriquecidas con elementos del juego.

ENTONCES...

Gamificación: diseño de experiencia

Juegos Serios: en contextos tecnológicos inmersivos y con objetivos socio-emocionales

ABJ: adaptaciones (digitales o no)

¿QUÉ ELEMENTOS NECESITAMOS DEFINIR PARA GAMIFICAR UNA EXPERIENCIA?

- DESAFÍO
- REGLAS
- NARRATIVA
- POSIBILIDADES PARA EXPLORAR
- POSIBILIDAD DE EQUIVOCARSE
- RECOMPENSA - ESTATUS
- INTERACTIVIDAD
- INTERACCIÓN
- PROGRESO
- SORPRESA

REFERENCIAS ÚTILES

ELEMENTOS EDUCATIVOS

1. OBJETIVO DE APRENDIZAJE
2. CONSIGNA
3. CONTEXTO

ELEMENTOS DEL JUEGO

1. DESAFÍO (MISIÓN)
2. REGLAS (TURNOS, TIEMPOS)
3. NARRATIVA (ESCENARIO, AVATARES)

BENEFICIOS ESPERABLES

1. PRODUCE INVOLUCRAMIENTO EN LA DINÁMICA
2. ORGANIZA LA EXPERIENCIA
3. SITÚA E INSPIRA AL ALUMNO

CONTRIBUCIÓN A LA EVALUACIÓN

1. EVIDENCIAN LA APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES
2. DEMUESTRA EL RESPETO POR LAS NORMAS Y LA ADAPTACIÓN A LAS CONDICIONES DE UNA SITUACIÓN
3. FAVORECE LA ASOCIACIÓN DE CONTENIDO DECLARATIVO (CONCEPTUAL, FACTUAL)

REFERENCIAS ÚTILES

ELEMENTOS EDUCATIVOS

1. AUTONOMÍA
2. CALIFICACIÓN
3. RETROALIMENTACIÓN

ELEMENTOS DEL JUEGO

1. POSIBILIDADES PARA EXPLORAR Y AVANZAR (RUTAS, ATRIBUTOS ESPECIALES) Y POSIBILIDAD DE EQUIVOCARSE (VIDAS, PUNTOS, REINICIO).
2. RECOMPENSA - ESTATUS (PUNTOS, TABLERO DE POSICIÓN O DE LOGROS OBTENIDOS)
3. INTERACTIVIDAD (PISTAS, RESPUESTA CORRECTA O INCORRECTA, ADVERTENCIAS, ESTADÍSTICAS DEL DESEMPEÑO).

BENEFICIOS ESPERABLES

1. INDUCE A LA INICIATIVA PROPIA, OFRECIENDO UN ENTORNO SEGURO EN EL QUE SE PROPICIA LA CONFIANZA DEL ALUMNO
2. FAVORECE LA MOTIVACIÓN Y LA AUTOSUPERACIÓN
3. PERMITE EL AUTOCONOCIMIENTO

CONTRIBUCIÓN A LA EVALUACIÓN

1. INDICA EL DESARROLLO DE HABILIDADES ASOCIADAS A LA TOMA DE DECISIONES Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS. ASÍ COMO LA TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN Y RESILIENCIA
2. POSIBILITA LA ACREDITACIÓN
3. FAVORECE LA AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO Y EL AJUSTE DE SU DESEMPEÑO

REFERENCIAS ÚTILES

ELEMENTOS EDUCATIVOS

1. COOPERACIÓN Y COLABORACIÓN
2. ANDAMIAJE
3. DINAMIZACIÓN

ELEMENTOS DEL JUEGO

1. INTERACCIÓN (EQUIPOS, ÁREAS, CANALES, INTERCAMBIOS, BATALLAS).
2. PROGRESO (TUTORIALES INICIALES, PUNTOS DE EXPERIENCIA, NIVELES, BARRAS DE PROGRESO Y ACCESO A CONTENIDO BLOQUEADO).
3. SORPRESA (RECOMPENSAS ALEATORIAS, HUEVOS DE PASCUA (CARACTERÍSTICAS OCULTAS), EVENTOS ESPECIALES).

BENEFICIOS ESPERABLES

1. PROPICIA EL TRABAJO EN EQUIPO, LA PARTICIPACIÓN Y CONCILIACIÓN.
2. FACILITA EL RECORRIDO .
3. FAVORECE EL MANTENIMIENTO DE LA ATENCIÓN Y POTENCIA LA CURIOSIDAD .

CONTRIBUCIÓN A LA EVALUACIÓN

1. EVIDENCIA HABILIDADES SOCIALES PARA TOMAR DECISIONES EN EQUIPO, TOMAR UN ROL EN EL GRUPO, DIRIGIR, ARGUMENTAR, RESPETAR Y VALORAR OTRAS IDEAS, ASÍ COMO RECONOCER LAS CAPACIDADES DE LOS DEMÁS.
2. CONTRIBUYE A LA VERIFICACIÓN DE LA PROPIA PROPUESTA.
3. OPTIMIZA EL PROCESO.

Tener en cuenta la tipología de jugadores es una buena manera de corroborar la atención a la diversidad de motivaciones en una propuesta gamificada. Según Marczewski (2013) los jugadores se clasifican en:

jugadores

Explorador

Le interesa probar todas las alternativas dentro del juego.

Socializador

Disfruta empatizar con otros que compartan sus intereses.

Triunfador

Tiene el deseo de ganar, conseguir y superar.

Filántropo

Es motivado por el propósito y desea contribuir con otros.

Pensador

Quiere ponerse a prueba y descubrir las respuestas divergentes que nadie más puede.

Revolucionario

Quiere vencer al sistema o descubrir el fallo del juego, y disfruta de la admiración que los otros tienen por sus logros.

RECOMENDACIONES PARA DOCENTES

PONGA EN PRÁCTICA UNA EVALUACIÓN DISCRETA (SHUTE, 2011; SHUTE, VENTURA, BAUER, Y ZAPATA-RIVERA, 2009), ES DECIR, QUE SEA LO MENOS INTRUSIVA POSIBLE PARA MANTENER LA ATENCIÓN DE LOS JUGADORES.

ARMONICE LA PROPUESTA GAMIFICADA CON LA INSTITUCIÓN Y DOCUMENTE LAS EXPERIENCIAS DE IMPLEMENTACIÓN PARA CREAR UNA BASE DE DATOS COMPARTIDA ENTRE LA COMUNIDAD DOCENTE QUE SIRVA DE REFERENCIA PARA LOS PROFESORES QUE DESEEN IMPLEMENTAR ESTA TENDENCIA.

DEFINA QUÉ PARTES DEL CURSO SE VAN A GAMIFICAR (UN TEMA, UNA CLASE O TODO EL CURSO) Y CONSIDERE A LA GAMIFICACIÓN COMO UNA POSIBILIDAD DE MEJORAR EL DISEÑO DE LA EXPERIENCIA Y NO COMO UN MECANISMO PARA PREMIAR UN RESULTADO.

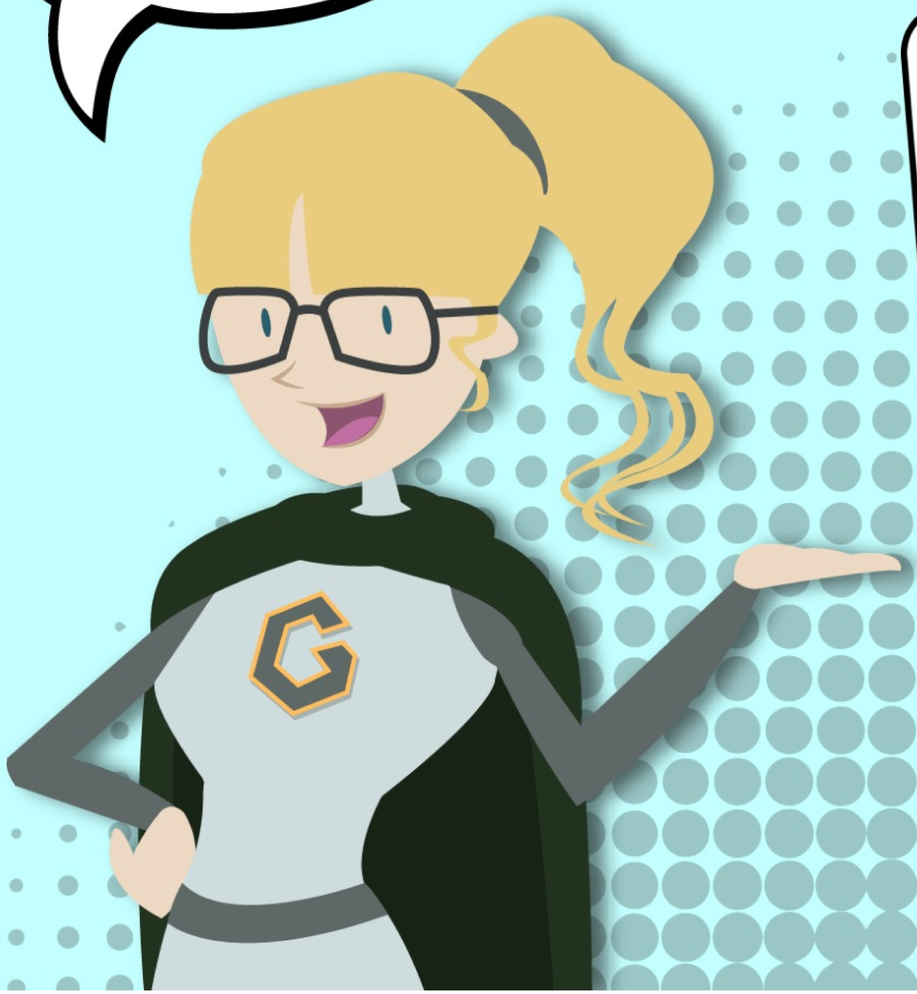
BRINDE INFORMACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN DE TAL MODO QUE LOS APRENDICES ENTIENDAN QUÉ PASA EN LA ACTIVIDAD Y CÓMO ÉSTA APOYA LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE.

EVITE CAMBIAR LAS REGLAS DURANTE EL DESARROLLO DEL JUEGO.

VERIFIQUE QUE TODOS CONOZCAN Y POSEAN LA TECNOLOGÍA NECESARIA PARA PARTICIPAR.

SUGERENCIAS

PARA DIRECTIVOS



- Consolide equipos de docentes involucrados en el diseño gamificado.
- Genere redes de apoyo e intercambio.
- Favorezca la autonomía de los mismos.
- Evalúe el impacto de las propuestas gamificadas tanto en el aula como en la institución, documéntelo y difúndalo.

EJEMPLO

Profesora Elvira Rincón
Campus Monterrey

En el curso de Matemáticas I de primer semestre, el aprendizaje gamificado, además de motivar y captar la atención de los estudiantes, se utiliza como recurso para construir y reafirmar el conocimiento. Se aplican tres actividades gamificadas a lo largo del semestre, en las que los alumnos se agrupan en equipos de 3 ó 4 personas. Estas consisten en problemas de aplicación que implican un reto mayor a los vistos en clase. El nivel de dificultad es progresivo, tal y como sucede en los juegos de video; si un equipo termina el primer nivel, gana un punto y puede pasar al segundo nivel y así sucesivamente.

Los avances se muestran en un tablero con insignias. En el aula, se utiliza un proyector en el que se pueden visualizar los avances de todos los equipos competidores. El gran ganador es el equipo que termina primero los tres niveles. Se observó que el aprendizaje se sostiene o mejora a largo plazo. La Gamificación favoreció la construcción del aprendizaje, el aprendizaje activo, así como el proceso de autorregulación y metacognición que desarrolla el alumno. También, fortaleció actitudes y valores tales como el respeto, la comunicación, el liderazgo y la responsabilidad, además de una actitud positiva hacia las matemáticas.

Adaptado de: Observatorio de Innovación Educativa, T. (septiembre de 2016). Observatorio de Innovación Educativa. Obtenido de Reporte Edu Trends: https://observatorio.tec.mx/edutrendsgamificacion

FUENTE

GOBIERNO PROVINCIAL

CORRIENTES

somos todos!

Ministerio de Educación