

#WEBINARSUNIA

La Gamificación como estrategia de aprendizaje

Ponente: Dolores Zambrano Miranda

Conductora: María Sánchez (Innovación UNIA)

Fecha: 13/07/2020

Webinars sobre e-learning, innovación y competencias digitales. Plan de formación, apoyo y reconocimiento al profesorado 2020-21

Área de Innovación (@uniainnova)/ Vicerrectorado de Innovación Docente y Digitalización. Universidad Internacional de Andalucía



Dolores Zambrano

Universidad Casa Grande
Guayaquil – Ecuador
2020



Contenidos

1

El Juego

¿Por qué jugar?
¿Qué es?

2

Gamificación

Definiciones
Propósito
Partes de la gamificación
Modelos pedagógicos

3

Cambio de Escenario

Otra mirada del aprendizaje
Procesos psicológicos
Plan de acción
Diseñando...
Desagregando el mapa

4

Experiencias en el aula

Cursos gamificados

5

Conclusiones

A large yellow geometric shape, resembling a triangle with a clipped top-right corner, occupies the left side of the slide.

1. El juego: reflexiones

Responde...



**¿Por qué
jugamos?**

**¿A qué
jugamos?**

**¿Con quién
jugamos?**

El Juego es...

“Acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas. Acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de tensión, alegría y de la conciencia de ser de otro modo en la vida corriente .”

Huizinga (2000)

A large yellow geometric shape, resembling a stylized 'L' or a corner, occupies the left side of the slide. It has a diagonal cutout at the top-left corner.

2. Gamificación

Algunas definiciones...



**Kapp,
2012**

El uso de las mecánicas del juego, su estética y el pensamiento de juego (“gaming thinking”) para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas



**Marczewski,
2013**

La aplicación de metáforas de los juegos a tareas de la vida real para influir en el comportamiento, mejorar la motivación y fomentar la implicación en dicha tarea



**Zichermann,
2013**

El proceso de usar el pensamiento de juego, las mecánicas y las dinámicas de los juegos para atraer a los usuarios y resolver problemas

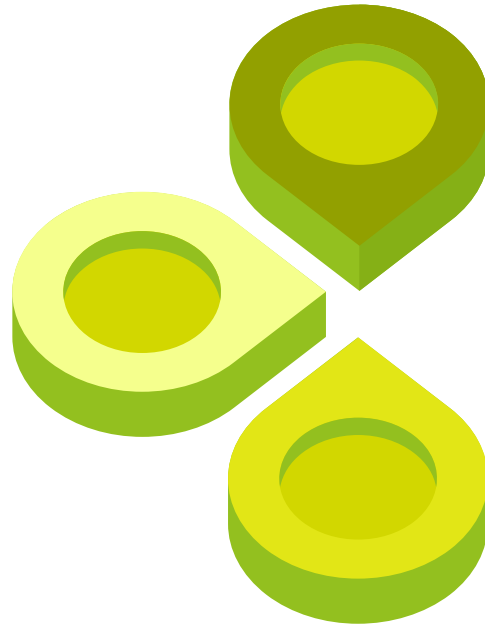
Propósito

Se trata de utilizar la **capacidad o predisposición del ser humano** para jugar en contextos en los que **aparentemente el juego no es posible**



¿Por Qué GAMIFICACIÓN?

**Prácticas
innovadoras
en el aula**



**Uso de dispositivos
móviles: Docentes y
Estudiantes**

**Docentes con
competencias
digitales básicas**

La Gamificación es...

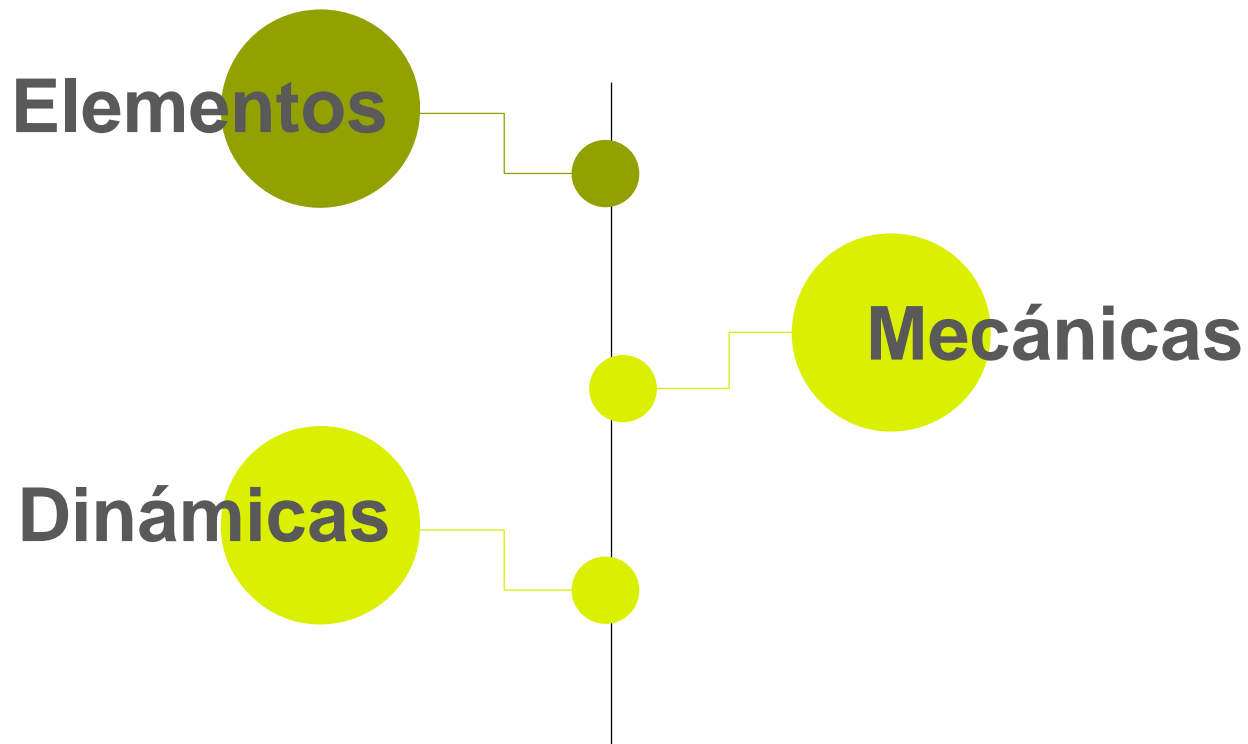
Descomponer un juego en sus partes para que se puedan utilizar en el proceso de diseño instruccional para promover la **interacción del estudiante y su participación en el aprendizaje**

Nelson (2017)

Es la aplicación de **técnicas y estrategias del diseño de juegos y videojuegos** en **entornos no lúdicos** para aumentar la **motivación** y fomentar la realización de **determinadas acciones deseadas**

Deterding (2011)

Partes de la Gamificación



Fuente: Werbach y Hunter (2012)

Elementos



Mecánicas

Desafío

Metas

Desafíos

Recompensas

Reglas

Competencia

Cooperación

Interactividad

Ritmo

Aleatoriedad

Dinámicas

Emociones

Narrativa

Relaciones

Resultados de aprendizaje

Entornos de aprendizaje

Múltiples niveles

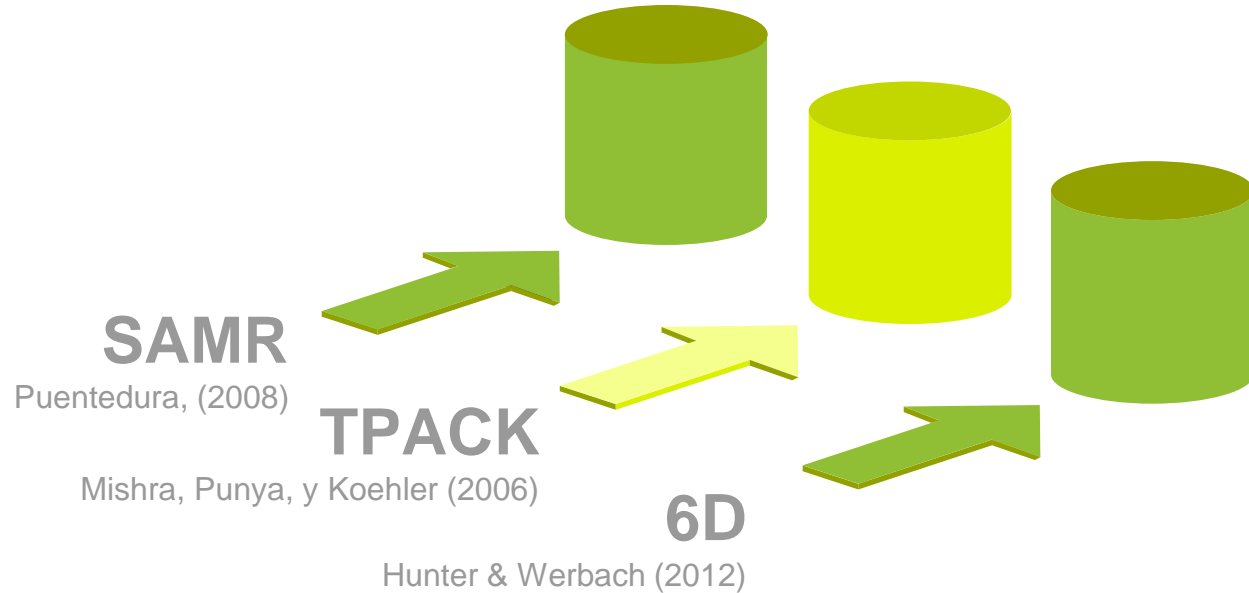
Oportunidades de comparación

Riesgo inteligente

Limitaciones

Progreso

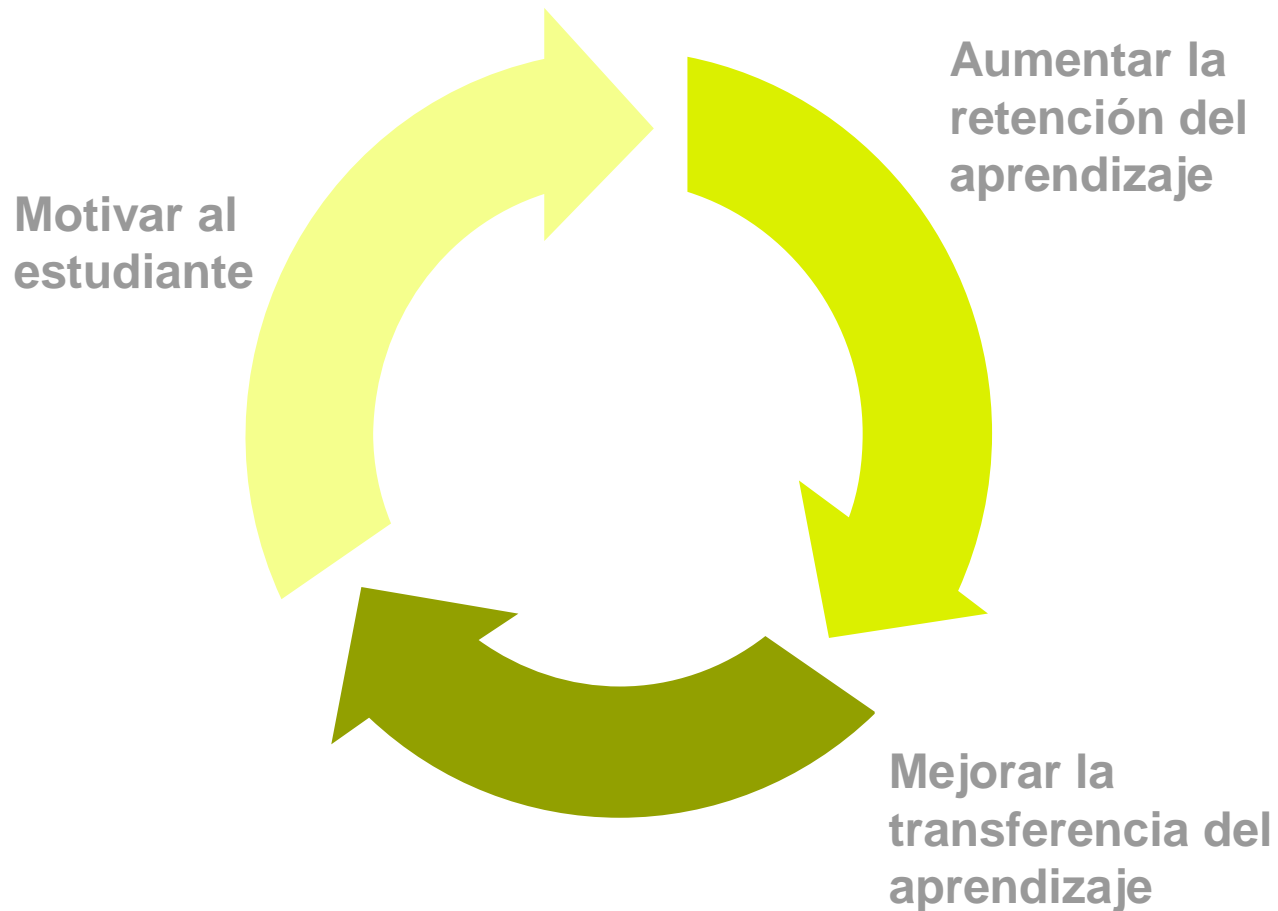
Modelos Pedagógicos y la Gamificación



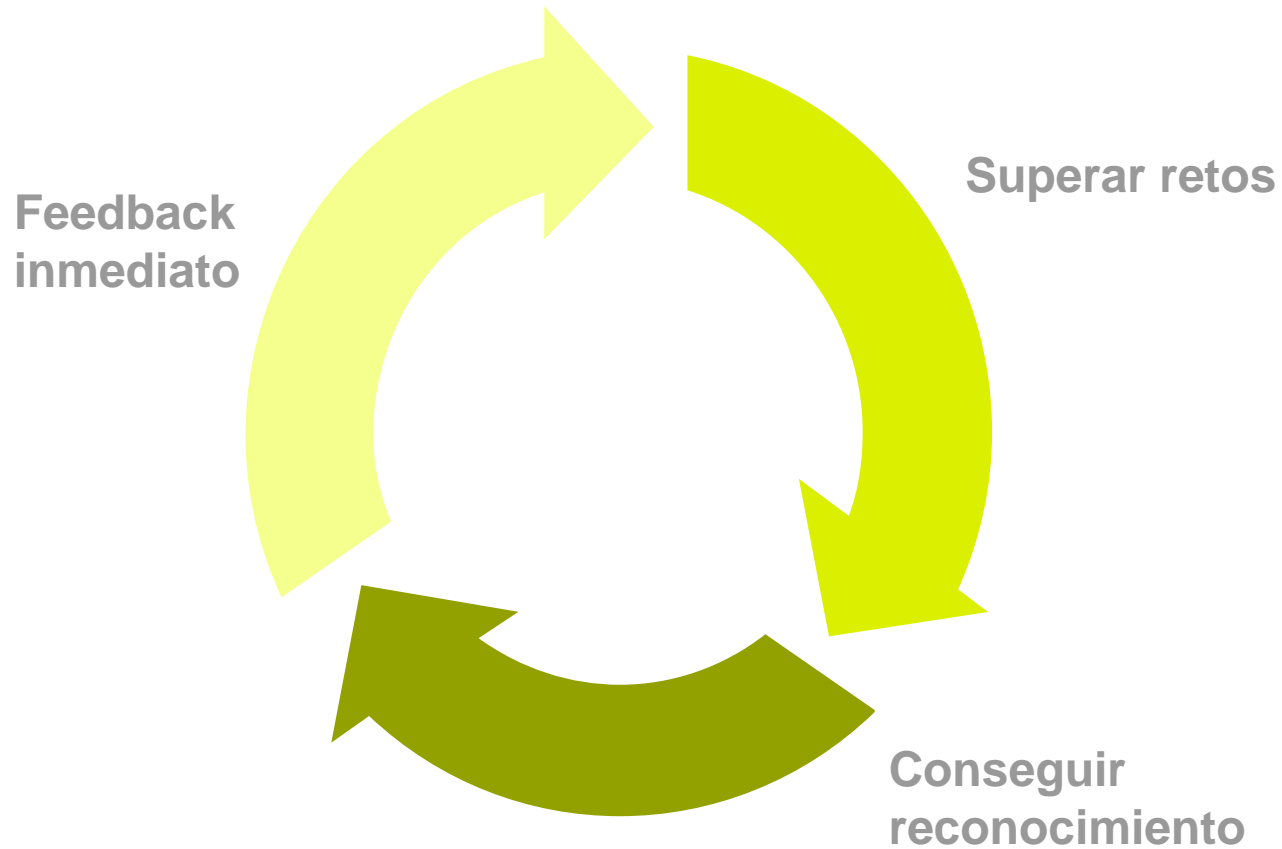
A large yellow geometric shape, resembling a triangle with a missing corner, is positioned on the left side of the slide. It is composed of a yellow square with its top-right corner cut off by a diagonal line.

3. Cambio de escenario

Otra mirada del Aprendizaje



Otra mirada del Aprendizaje



Perfil del Jugador

Explorer

Si algo te apasiona es explorar áreas desconocidas, llegar el primero a donde nadie antes ha llegado, encontrar tesoros y recompensas destinadas solo a los más aventureros y sentir la libertad de ir a donde quieras y descubrir lo que tu intrépido espíritu ponga al alcance de tu mano. Las ataduras te molestan y restringen, lo tuyo es moverte libremente e ir hacia donde la intuición guíe tus pasos. Te acercarías hasta el fin del mundo, si hubiese alguna pista de que algo interesante puede estar esperando allí.

Comparte tu resultado y descubre qué les sale a tus amigos:

Compartir en Facebook

Compartir en Twitter

¿Te gustan nuestros tests? [Me gusta](#)



Socializer

Si hay alguien que realmente sabe apreciar la generación de juegos que le ha tocado vivir, eres tú. Jugar solo hablando con personajes recreados por la máquina pudo estar bien durante un tiempo, pero el juego online en el que poder interactuar con otros ha abierto un mundo nuevo para ti. El escenario, la competición y el juego en sí mismos tienen su interés, pero lo que realmente te llena es hablar, comerciar, cotillear, discutir y relacionarte con otros. El futuro no puede más que traer buenas cosas a los que son como tú.

Comparte tu resultado y descubre qué les sale a tus amigos:

Compartir en Facebook

Compartir en Twitter

¿Te gustan nuestros tests? [Me gusta](#)



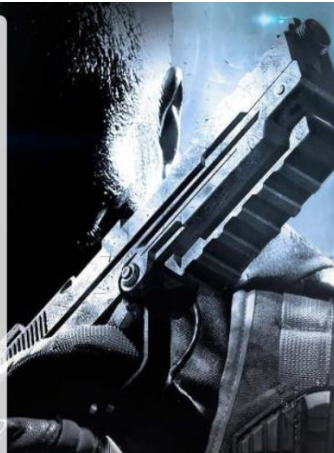
Killer

No hace falta que te expliquemos mucho acerca de qué es lo que realmente te apasiona de los juegos, lo sabes mejor que nadie. Los acertijos, conversaciones, escenarios y tesoros ocultos no son más que decorado. A ti lo que te gusta es ver cómo tu enemigo muere el polvo. Siempre es un aliciente que detrás de tu oponente haya otro jugador de carne y hueso, en lugar de estar peleando contra la máquina. Y, por supuesto, cuanto más espectacular y sangrientamente se desarrolle esa batalla, mucho mejor. ¿Acaso hay forma más sana de entretenimiento?

Comparte tu resultado y descubre qué les sale a tus amigos:

Compartir en Facebook

Compartir en Twitter



Achiever

Si hay algo que realmente te mueve, es lograr objetivos y que el mérito de lo conseguido te sea reconocido. Lo que es justo es justo. Todo lo que sean puntos, insignias, medallas, trofeos o niveles de experiencia adquiridos te parece bien, y no piensas dejarlos escapar. Eres capaz de jugar a un juego hasta sus últimas consecuencias, hasta que sepas que has logrado todo lo que habla por lograr y no te has dejado nada por el camino. El juego está para pasárselo con honores, venir a participar es para otros.

Comparte tu resultado y descubre qué les sale a tus amigos:

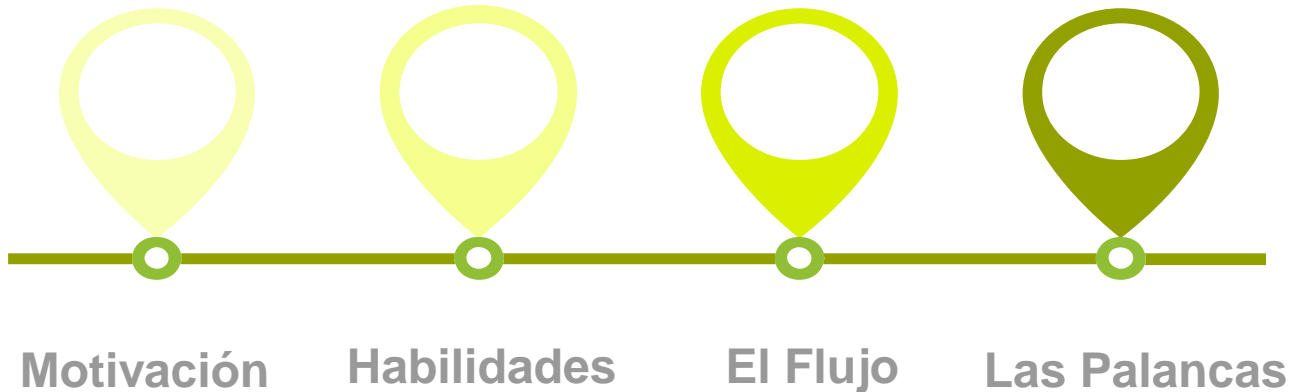
Compartir en Facebook

Compartir en Twitter



Fuente: Bartle (1996)

Procesos Psicológicos



Motivación

Extrínseca 

Intrínseca 

Habilidades

Entrenamiento 

 Facilitación

El Flujo



Habilidades

Fogg, 2009

Fogg, 2009

Las Palancas



Alta motivación

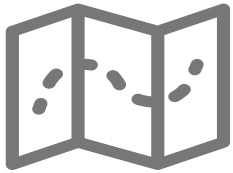
Baja motivación

Habilidades bajas

Habilidades altas

Plan de Acción

El aprendizaje



Una aventura

El estudiante



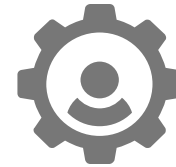
Un heroe

Las actividades



Retos

El docente



Un mentor



Plan de Acción

La Historia

Elige una buena historia en la que los estudiantes sean los héroes

Mecánicas

- Desafíos
- Misiones
- Clasificaciones
- Niveles
- Puntos
- Coleccionar
- Organizar
- Ser reconocido

Dinámicas

- Logro
- Competición
- Recompensa
- Estatus
- Poder
- Curiosidad
- Aceptación
- Honor

Herramientas Digitales

- Kahoot
- Educaplay
- Deck.toys
- EduCandy
- H5P
- Quizziz
- Classcraft
- ClassDojo

El tema, el inicio
de nuestro
mundo

1 Asocia el
elemento **mundo**
a una temática

3 ¿Qué **juegos**
conoces relacionados
con esta temática?

4 Realiza **una lluvia**
de ideas con grupo de
usuarios tipo

2 Busca **referencias**
que los jugadores
esperen encontrar

5 **Agrupar** las referencias
que encuentres e intenta
asociarlas a **elementos de**
juego

6 **Explica** cómo se
organizan estos
elementos en las
referencias que has
definido

7 Si te atreves,
genera una historia
que envuelva la
temática y elementos
que has elegido

Elemento

1. Hemos creado un mundo y le hemos asociado el tema de **piratas**
2. También hemos utilizados **búsquedas, avatares, ranking** y hasta elementos épicos



Mecánicas

Empezaremos nuestra aventura para recuperar el tesoro en el mundo de los piratas. Cada pirata debe **CONSTRUIR** (mecánicas) su **AVATAR** (elementos). Les dejaré algunas opciones para que puedan **ELEGIR** (mecánica).

Para alcanzar un buen lugar en el **RANKING** (elemento), deben **COMPETIR** (mecánica) y considerar que dentro de su barco, tienen que **COOPERAR** (mecánica) para alcanzar la meta.

Para las **BÚSQUEDAS** (elemento), podrían ir **DESCUBRIENDO** (mecánica) algunas pistas, mediante los movimientos que hagan con su barco. Además, tendrán que **PREGUNTAR** (mecánica) para comprender y **ANALIZAR** (mecánica) todos los desafíos que enfrentan.

Dinámica

1. Si preguntan (**mecánica**), evidentemente tendrán que generar una escucha activa (**dinámica**)
2. Si les permito construir (**mecánica**) avatares (**elemento**), probablemente buscaré una participación e integración (**dinámica**) con el tema tratado



A large yellow shape on the left side of the slide, consisting of a triangle at the top-left corner and a vertical rectangle extending downwards from its right side.

4. Experiencias en el aula

Experiencia 1: Curso Herramientas web para el e-aprendizaje





Competencias Digitales Docentes

Marco Común de Competencia Digital Docente



Fuente: INTEF (2017)

Diseño del Curso Gamificado



Fuente: Elaboración propia



Fuente: https://www.actuasolutions.com/moodle/m_moodle-logo/

Sistema de Recompensas



Puntos para los tres primeros lugares en el ranking de kahoot



Puntos para equipo con mejor trabajo en cada capítulo



Recompensa para el grupo con mejores puntuaciones

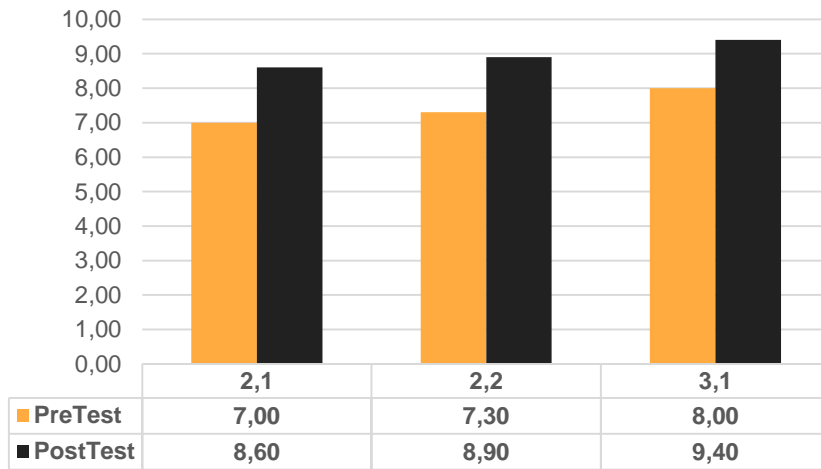
Competencias Digitales Docentes

Políticas	Historia	Grupos	I	II	III	IV	V	VI EXTRAS	VII FB	VIII	IX	X	XI	XII
XIII	XIV	XV FIN	NOTAS FINALES											



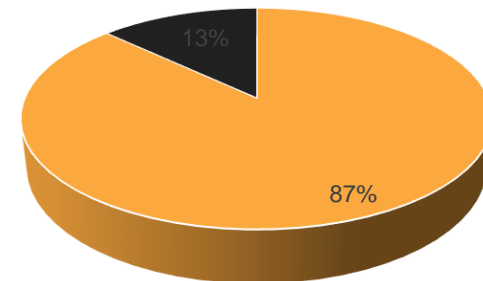
Resultados Cuantitativos

Desempeño Académico



Percepciones Docentes hacia la estrategia de gamificación

■ Favorable ■ Desfavorable



Resultados Cualitativos

En el diario de campo, se evidencia que al introducir elementos de juego en las clases, se produce un progreso significativo en la autoconfianza de los estudiantes, sobre todo en aquellos que tienen un nivel bajo de participación.

Al mismo tiempo, la capacidad de atención y algunas competencias sociales como el trabajo en equipo, la negociación y la tolerancia, se hicieron evidentes en las clases donde se aplicó la gamificación.

Disney

GRAVITY FALLS

CREATED BY
ALEX HIRSCH

Experiencia 2: Curso Juegos y Simulaciones para el Aprendizaje



Competencias Digitales Docentes

Marco Común de Competencia Digital Docente



Fuente: INTEF(2017)

Diseño del Curso Gamificado



Fuente: Elaboración propia



Sistema de Recompensas

Insignia a los mejores trabajos elegidos por votación

Bono para los juegos digitales más innovadores

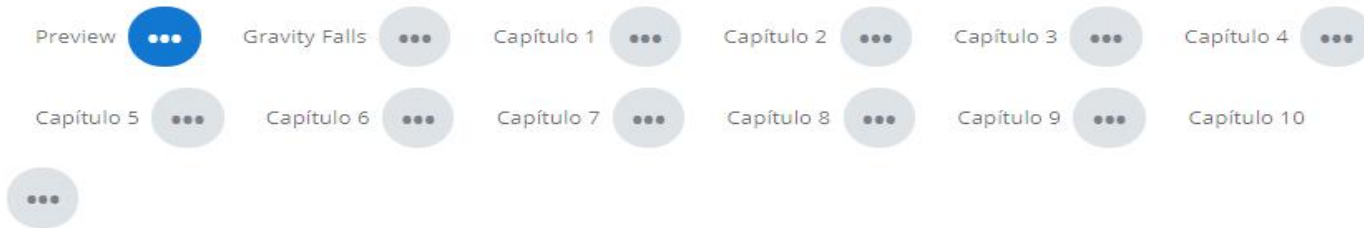
Recompensa para la mejor innovación

Insignia al grupo ganador en el juego del solitario

Bono para el grupo con la mejor clase gamificada

Recompensa por el mejor portafolio grupal

Implementación del Curso



JUEGOS Y SIMULACIONES

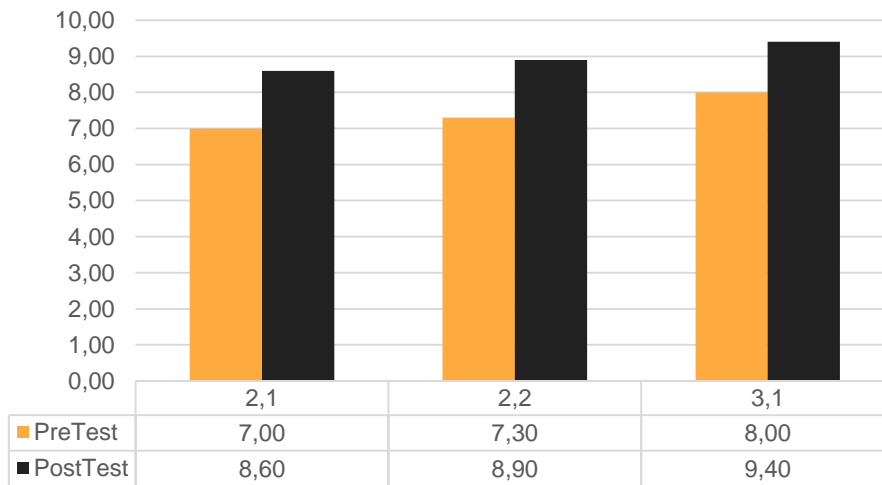
Dolores Zambrano

dzambrano@casagrande.edu.ec

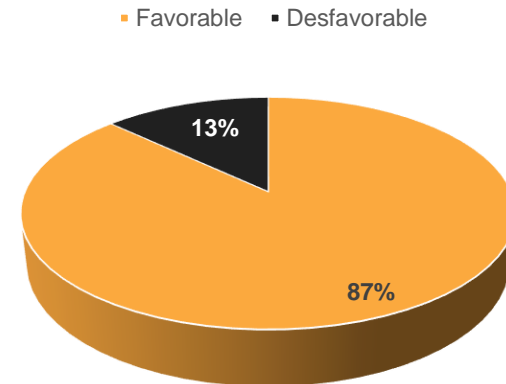


Resultados Cuantitativos

Desempeño Académico



Percepciones Docentes hacia la estrategia de gamificación



Resultados Cualitativos

En el diario de campo, se evidencia que al introducir elementos de juego en las clases, se experimenta la motivación intrínseca y extrínseca que ayuda a la producción del nuevo conocimiento.

El sistema de recompensas es un buen aliado para promover el sentimiento de competencia.

A large yellow shape on the left side of the slide, consisting of a rectangle with a diagonal cut from the top-left corner to the bottom-right corner.

5. Conclusiones

Conclusiones

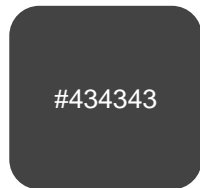
- La gamificación es una estrategia de aprendizaje que permite incorporar, en el diseño de una clase, elementos de jugabilidad que generan un alto grado de interacción y trabajo en equipo, que conllevan a la adquisición del nuevo conocimiento.
- Las actividades que se diseñan en un entorno gamificado deben generar en los participantes un nivel de emoción que les permita reír, negociar, entrar en un estado de incertidumbre y hacer tonterías, por nombrar algunas, mientras avanzan y se apropian de su proceso de aprendizaje.

Créditos

Presentación diseñada a partir de plantilla adaptada de [Slidesgo](#), con iconos de [Flaticon](#) e imágenes e infografías de [Freepik](#)

Fuentes usadas: Arial

Colores usados:



Contenido publicado bajo licencia Creative Commons: Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)