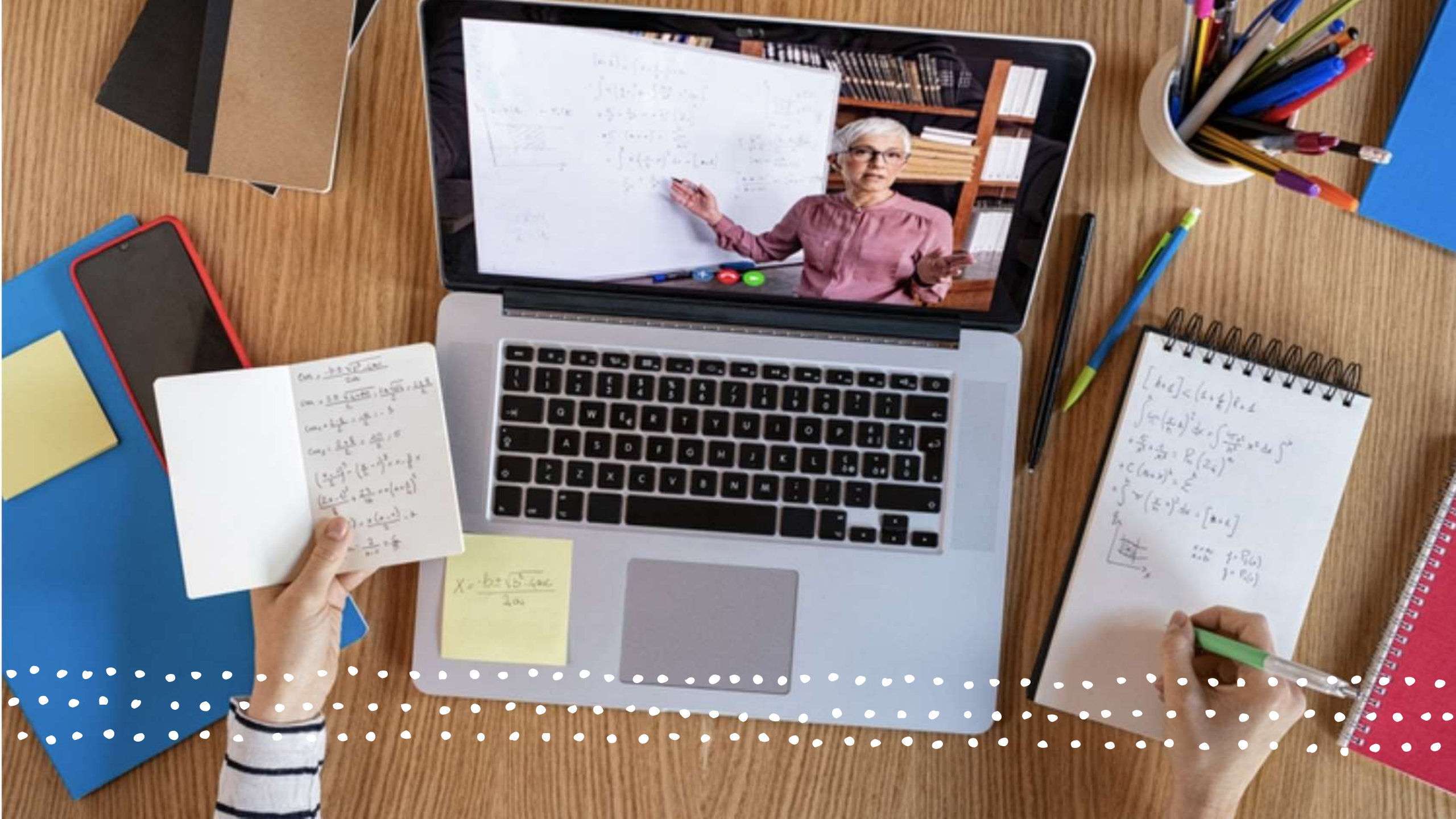
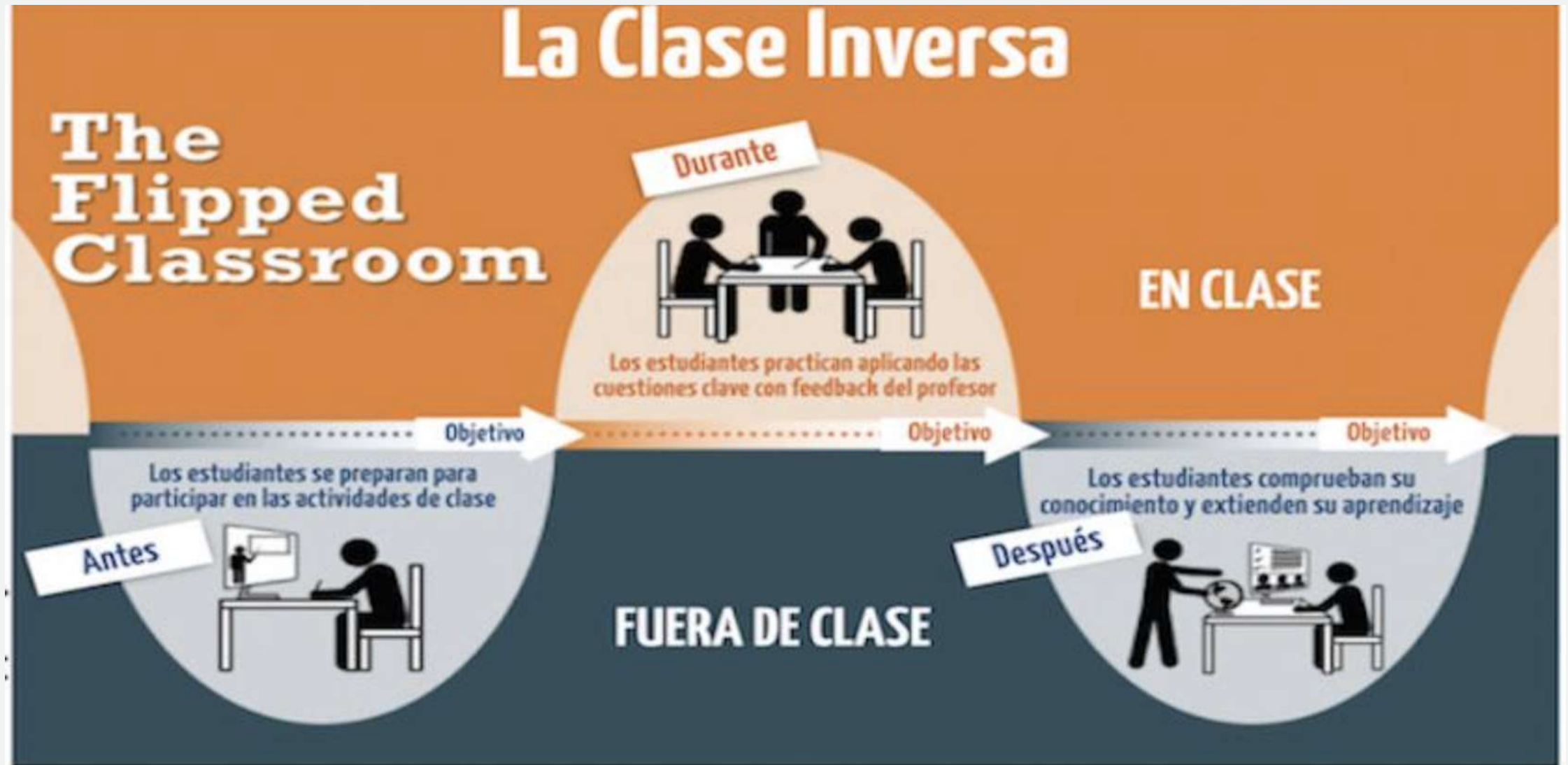


El aula invertida y la gamificación, metodología para el modelo híbrido

MARICARMEN YÁÑEZ

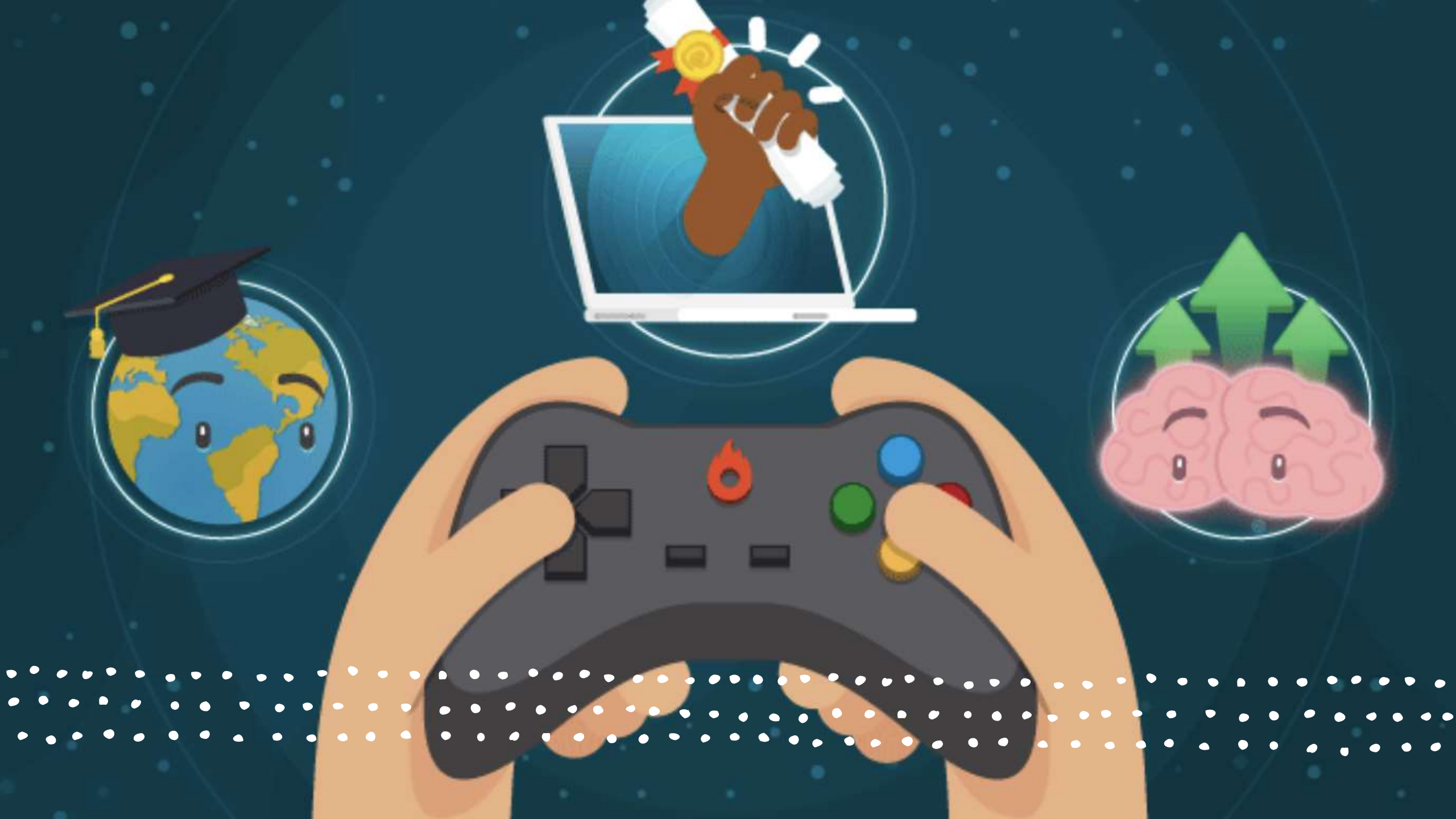
14 DEDICIEMBRE DE 2021





Modelo tradicional vs. Aula invertida





Definición de gamificación

- Existen muchas definiciones distintas de diversos autores, pero la mayoría suelen coincidir en que la gamificación es “aquella disciplina que usa elementos y mecánicas de los juegos en todos aquellos entornos que no son lúdicos, es decir, cuyo fin último no sea el entretenimiento”.

Estefanía Bitan, Gamification Designer en DoGood People

Gamificación

características principales:

un objetivo

Reglas

Una narrativa

Cierto grado de libertad sobre todo para equivocarse

recompensas

un sistema de feedback

que la participación sea siempre voluntaria

Que el estatus de cada jugador sea visible

Cooperación y competencia

Restricción de tiempo

Sorpresa

Cuatro ejes del diseño

una narrativa

mecánicas

estética y

tecnología



Lo que requiere un estudiante hoy

	1. Identificar criterios de éxito.		6. Transparencia en los puntos y premios.
	2. Considerar las otras opciones.		7. Crear reglas simples.
	3. Enlazar con una necesidad del negocio.		8. Mantener una clasificación realista.
	4. Crear una historia y contexto.		9. Buen uso de niveles e insignias.
	5. Poner a la ciencia de tu parte.		10. Testear la experiencia del usuario.

En qué
consiste



*Qué se
obtiene*



**El factor
incertidumbre**



Objetivos de corto y largo plazo



**Periodos de
elevada atención**



**Barras
de experiencia
(progreso)**



**Se recompensa el
esfuerzo**



Feedback



**7 maneras
en que los juegos
recompensan al
cerebro**



Social

Qué se siente



Recompensa:
obtener un
beneficio
merecido.

Estatus:
establecerse en
un nivel
jerárquico social
valorado.

Logro:
como superación
o satisfacción
personal.

Competición:
por el simple afán
de competir e
intentar ser
mejor que los
demás.



Tipos de jugadores

<https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/articulos-informativos/bases-de-una-estrategia-de-gamificacion>

Trayecto del jugador

Hacia el dominio del juego (Pathway to mastery)

Crear las condiciones para que el alumno avance en el juego ante la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos, ya que siguen un progreso gradual que se armoniza con el diseño instruccional del curso.

Entrenamiento (Onboarding)

Enfrentar al jugador a una situación o problemática sencilla a resolver, con el objetivo de engancharlo al obtener sus primeros logros y comprender cómo funciona el juego. En los videojuegos usualmente esto se conoce como etapa tutorial.

Andamiaje (Scaffolding)

Dirigir el proceso que experimenta el jugador en la actividad mediante estructuras como reglas y retroalimentación. Para que el jugador se mantenga con interés debe haber un equilibrio entre la dificultad del reto y la habilidad del jugador (Csikszentmihályi, 1996).

Descubrimiento (Discovery)

Introducir al juego, presentando las reglas, los componentes, las mecánicas a seguir y la narrativa del juego.



Para que sea gamificación debe de haber



Acumulación de puntos: se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan.



Escalado de niveles: se definen una serie de niveles que el usuario debe ir superando para llegar al siguiente.



Obtención de premios: a medida que se consiguen diferentes objetivos se van entregando premios a modo de "colección".



Regalos: bienes que se dan al jugador o jugadores de forma gratuita al conseguir un objetivo.



Clasificaciones: clasificar a los usuarios en función de puntos u objetivos logrados, destacando los mejores en una lista o ranking.



Desafíos: competiciones entre los usuarios, el mejor obtiene los puntos o el premio.



Misiones o retos: conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.

Beneficios

- Incrementa la motivación
- Provee un ambiente seguro para aprender
- Informa al estudiante sobre su progreso
- Cooperación entre pares
- Autoconocimiento sobre las capacidades que poseen
- Favorece la retroalimentación del conocimiento

Todo esto favorece a las habilidades socioemocionales

Aplicaciones, Plataformas y Herramientas



CLASS CRAFT



Kahoot!



Las ligas con los tutoriales



<https://youtu.be/OGgsEpJCscC>



<https://youtu.be/KbPUSs0u7ew>



<https://youtu.be/PJS4n7zeMx8>



<https://youtu.be/pANtMqNWBek>



https://youtu.be/SMvLbKCo_1U



<https://youtu.be/4OIPKWdCqeA>

<https://youtu.be/dhD38GDaaRs>



Recomendaciones para los profesores

1. Conoce a tu grupo y se sensible a sus cambios de humor
2. Define que partes del curso vas a modificar
3. Define claramente el objetivo académico
4. Propiciar que el juego sea una experiencia enriquecedora
5. Retroalimenta y ayuda todo el tiempo (dales seguridad)
6. Retroalimenta la mejoría en una habilidad
7. Se justo con las recompensas que impactan las calificaciones
8. No cambies las reglas una vez empezado el juego
9. Documenta tu experiencia
10. Hazlo mejor la siguiente vez

Nuevas tendencias es gamificación

Foldit

DEVELOPED BY University of Washington

- <https://youtu.be/lGYJyur4FUA>

CAVE Virtual Reality

<https://www.mechdyne.com/av-vr-solutions/solutions/virtual-augmented-reality/cave/>



<https://youtu.be/vwq9u1JjX0c>

Run an empire

Desafío

- Gamificar consume tiempo pues implica planear, idear y diseñar la forma en que se conjuntarán los elementos del juego con la instrucción y la evaluación. Si a esto se incluye el uso de tecnología, se vuelve una tarea más compleja pues requiere de infraestructura técnica y de una apropiada integración pedagógica.

(Kapp, 2012)

Recuerda

- Crear una dinámica que conjunte la diversión con la instrucción o el aprendizaje no es una tarea tan sencilla, ni de la cual sus efectos sean tan predecibles.



Gracias

