



Campus**Virtual**
FIUNER



¿Cómo organizar las clases para motivar la asistencia y participación activa de los alumnos? (segundo encuentro)



Programa de Formación Docente - Área de Educación a Distancia



Educación a
Distancia



Facultad de
Ingeniería





Gamificación

Es el uso de elementos del juego para involucrar a los estudiantes, motivarlos a la acción y promover el aprendizaje y la resolución de problemas.



Gamificación

- Los beneficios de incorporar elementos del juego al ambiente educativo no solo se traducen en términos de motivación.
- Un entorno educativo enriquecido con elementos del juego puede permitir que los estudiantes avancen a su propio ritmo a través de una retroalimentación personal y oportuna, además de desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación.



Gamificación

- Utilizar juegos para desarrollar determinadas habilidades.
 - Juegos “serios”, “inmersivos”, simuladores, etc., pensados y creados con fines educativos.
 - Sitúa al estudiante en un contexto muy particular con el objetivo de desarrollar un conocimiento o habilidad específica.
 - Son juegos propósito; buscan incidir en la resolución de problemas reales en entornos fabricados que simulan la vida real. Generalmente se busca un cambio social, desarrollo de habilidades, cambio de hábitos, etc.
- Usar juegos o videojuegos como medio para aprender ciertos contenidos de las materias
 - Generalmente son juegos adaptados para que aborden esos contenidos y promuevan la aplicación de lo aprendido en el mundo real.
- Incorporar algunos **elementos del juego** para enriquecer la experiencia de aprendizaje



Metas y objetivos

Generan motivación al presentar al jugador un reto o una situación problemática por resolver. Ayudan a comprender el propósito de la actividad y a dirigir los esfuerzos de los estudiantes.

Elementos del juego:

Retos, misiones, desafíos épicos.



Reglas

Están diseñadas específicamente para limitar las acciones de los jugadores y mantener el juego manejable. Son sencillas, claras y muchas veces intuitivas.

Elementos del juego:

Restricciones del juego, asignación de turnos, cómo ganar o perder puntos, permanecer con vida, completar una misión o lograr un objetivo.



Narrativa

Sitúa a los participantes en un contexto realista en el que las acciones y tareas pueden ser practicadas. Los inspira al identificarlos con un personaje, una situación o una causa.

Elementos del juego:

Identidades, personajes o avatares; mundos, escenarios narrativos o ambientes tridimensionales.



Libertad de elegir

Dispone al jugador a diferentes posibilidades para explorar y avanzar en el juego, así como diferentes maneras de lograr los objetivos.

Elementos del juego:

Diferentes rutas o casillas para llegar a la meta, opciones de usar poderes o recursos.





Libertad para equivocarse

Anima a los jugadores a experimentar riesgos sin causar miedo o daño irreversible. Propicia la confianza y participación del estudiante.

Elementos del juego:

Vidas múltiples, puntos de restauración o reinicio, número ilimitado de posibilidades.



Recompensas

Son bienes recibidos en el juego para acercarse al objetivo del mismo; permiten acceder a una nueva área, adquirir nuevas habilidades o tener mejores recursos. Motivan la competencia y el sentimiento de logro.

Elementos del juego:

Monedas o recursos virtuales, vidas, equipo, ítems de acceso, poderes limitados.

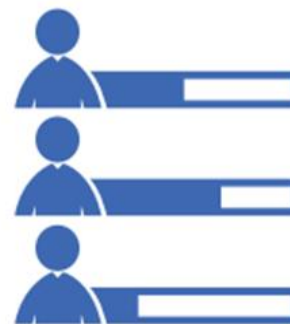


Retroalimentación

Dirige el avance del usuario a partir de su comportamiento. Suele ser inmediata, al indicar al jugador si se está actuando de forma correcta o en qué medida se dirige al objetivo. En ocasiones esta se da al final de un episodio para mostrar estadística o análisis sobre el desempeño del jugador.

Elementos del juego:

Pistas visuales, señalizaciones de respuesta o conducta correcta o incorrecta, barras de progreso, advertencias sobre riesgos que se tienen al realizar cierta acción, estadísticas del desempeño del jugador.



Estatus visible

Permite que todos los participantes tengan presente su avance y el de los demás, aquello que han conseguido y lo que les falta. Esto puede generar reputación, credibilidad y reconocimiento.

Elementos del juego:

Insignias, puntos, logros, resultados obtenidos, tablero de posiciones.



Cooperación y Competencia

Anima a los jugadores a aliarse para lograr un objetivo común, y a enfrentarse a otros participantes para lograr el objetivo antes o mejor que ellos. Esta dinámica genera una mayor motivación de los participantes pues los desafía a hacerlo mejor que sus oponentes.

Elementos del juego:

Equipos, gremios, ayudas de otros participantes, áreas de interacción social, canales de comunicación, trueques, batallas, combates, tablero de posiciones.



Restricción de tiempo

Introduce una presión extra que puede ayudar a concretar los esfuerzos para resolver una tarea en un periodo determinado.

Elementos del juego:

Cuenta regresiva; poder obtener un beneficio solo en un tiempo determinado.



Progreso

Se basa en la pedagogía del andamiaje, es decir, guía y apoya a los estudiantes al organizar niveles o categorías, con el propósito de dirigir el avance. Permite que el jugador, conforme avanza en el juego, desarrolle habilidades cada vez más complejas o difíciles.

Elementos del juego:

Tutoriales para desarrollo de habilidades iniciales, puntos de experiencia, niveles, barras de progreso y acceso a contenido bloqueado.



Sorpresa

Incluir elementos inesperados en el juego puede ayudar a motivar y mantener a los jugadores involucrados en el juego.

Elementos del juego:

Recompensas aleatorias, huevos de pascua (características ocultas), eventos especiales.



Los estudiantes/jugadores

Son el centro del
juego

Se sienten
involucrados

Toman sus
propias decisiones

Sienten que
progresan

Asumen retos

Participan en un
entorno social

Son reconocidos
por sus logros

Reciben
retroalimentación
inmediata



Para diseñar la Gamificación

Lienzo de Gamificación. Es una plantilla sencilla para diseñar la estrategia de Gamificación, que ha sido adaptada por algunos profesores del Tecnológico de Monterrey ([Propuesta 1](#) y [Propuesta 2](#)). En el lienzo el profesor puede plasmar sus ideas sobre los elementos de juego, componentes y recursos que desea incorporar, así como los comportamientos que espera ver en los jugadores.

Para utilizar insignias

BadgeMaker. Es una herramienta desarrollada por el Tecnológico de Monterrey (área de Prototipos de IDEA) para diseñar y descargar insignias de una forma sencilla, en la que puedes elegir entre distintas imágenes, formas, detalles, colores y tipos de letra.

Classbadges. Es una herramienta gratuita en línea para que los profesores puedan premiar con insignias, los logros y competencias de los estudiantes.

Para gestionar la actividad

ClassCraft. Es un sistema de gestión de aprendizaje que sitúa a los estudiantes en un ambiente de juego. El docente organiza la plataforma para otorgar puntos. Los estudiantes pueden colaborar en equipo, competir para ganar puntos, subir de nivel y ganar poderes que ayudarán a lograr las metas.

Rezzly. Es una plataforma que permite la creación de contenido gamificado y el seguimiento al alumno, donde los profesores pueden diseñar y compartir misiones, crear una tabla de posiciones y brindar insignias. Favorece la retroalimentación y el dominio del aprendizaje.

Para incorporar Aprendizaje Basado en Juegos

BookWidgets. Esta es una herramienta para potenciar el uso de iPads en la educación. Permite generar de manera sencilla actividades atractivas que pueden utilizarse en una clase: crucigramas, juegos de memoria, pruebas aritméticas, gráficas, organizadores gráficos, etc. Estos ejercicios que son enviados a las tabletas de los estudiantes, pueden ser evaluados y retroalimentados por el profesor.

FlipQuiz. Permite crear de forma rápida un tablero propio de juego para realizar preguntas de acuerdo con categorías y puntuaciones. Así el profesor podrá revisar y evaluar lo que sus alumnos aprendieron en clase.

Para obtener respuestas rápidas de los estudiantes

JeopardyLabs. Permite crear el juego de *Jeopardy* personalizado, además de crear crucigramas, pruebas de preguntas de opción múltiple o abiertas, o lotería.

Para obtener respuestas rápidas de los estudiantes

Socrative. Permite al profesor realizar preguntas de opción múltiple, de verdadero o falso o de respuesta corta, que los estudiantes pueden responder en tiempo real. El profesor puede hacer que los estudiantes compitan por obtener más respuestas correctas, ver las respuestas de cada estudiante y visualizar la estadística de los resultados de cada respuesta.

Kahoot! Permite crear preguntas de opción múltiple de forma sencilla, en las que además se pueden agregar videos, imágenes y diagramas para hacerlo más atractivo. Los profesores pueden mostrar la estadística de las respuestas en tiempo real.

JeopardyLabs. Permite crear el juego de Jeopardy personalizado, además de crear crucigramas, pruebas de preguntas de opción múltiple o abiertas, o lotería.



CLASSCRAFT



socrative
by MasteryConnect

Kahoot!



BadgeMaker



classbadges



BookWidgets
interactive learning



FLIPQUIZ
BETA



JeopardyLabs
This is...not PowerPoint!



Educación a
Distancia

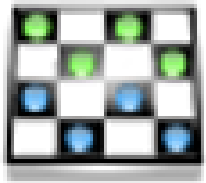


Facultad de
Ingeniería





Herramientas que usamos en este encuentro:



Ahorcado



Crucigrama



Millonario



Ahorcado

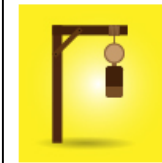


Ahorcado



- Este juego, genera en forma automática un acertijo tipo "ahorcado".
- Las palabras, las puede obtener de: un **glosario** o de **preguntas de respuesta corta** que estén guardadas en un **cuestionario** o un **banco de preguntas**.
- El profesor puede configurar el número de palabras que tiene cada juego, si se muestra la primera o la última letra o si se muestra la pregunta o la respuesta al final.

Permite al profesor hacer una pregunta especificando las posibles respuestas. Los resultados de los estudiantes hayan respondido, después de cierta fecha, o no publicarse. Los resultados de los estudiantes o de forma anónima.



Usted tiene 4 intentos

CO_ S_ _ _ _

Letras: **A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z**

Calificación : 33 %

Nivel en el juego completo : 11 %

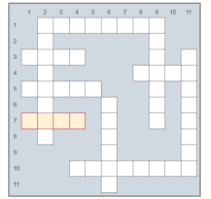




Crucigrama



Crucigrama



Horizontal, 5 letras.

Permite insertar texto y elementos multimedia en las páginas del curso entre los enlaces a otros recursos y actividades.

ETIQUETA

OK Cancel

Revisar crucigrama Fin del juego de crucigrama Imprimir

Horizontal

1: Permite al profesor diseñar y plantear un listado con preguntas tipo opción múltiple, verdadero/falso, coincidencia, respuesta corta y respuesta numérica.

3: Permite al docente proponer un trabajo a realizar por los estudiantes de forma individual con la característica de que el trabajo de un estudiante puede ser evaluado por otros estudiantes (evaluación entre pares). La evaluación debe hacerse mediante un conjunto de criterios y rúbricas.

4: Permite insertar texto y elementos multimedia en las páginas del curso entre los enlaces a otros recursos y actividades.

5: Permite la incorporación de herramientas matemáticas (geometría, álgebra, hoja de cálculo, estadística, probabilidad y análisis) directamente al curso.

- Este juego, genera en forma automática un crucigrama aleatorio (diferente p/cada estudiante).
- Las palabras, las puede obtener de: un glosario o de **preguntas de respuesta corta** que estén guardadas en un **cuestionario** o un **banco de preguntas**.
- El profesor puede configurar el número máximo de columnas/filas o palabras que contiene. El estudiante puede revisar si sus respuestas son correctas pulsando el botón: "**Revisar crucigrama**"



Millonario



Millonario



- Este juego, muestra una pregunta al estudiante; si la contesta correctamente se mueve hacia arriba al siguiente número del juego -le presenta otra pregunta-, hasta que el usuario las haya completado todas.
- Si se contesta una pregunta de forma incorrecta se termina el juego.
- Las palabras, las puede obtener de: un glosario o de preguntas de respuesta corta que estén guardadas en un banco de preguntas.

50:50 ☎ 👤 X

Una de las maneras de motivar a los estudiantes para que asistan a nuestras clases es:

A Ofrecerles la posibilidad de ganar una beca de formación de recursos humanos en nuestra asignatura si es que la aprueban.

B Incluir actividades en nuestras clases para recuperar la motivación que traen los estudiantes y profundizarla mostrando el sentido de la asignatura en relación con la formación profesional.

C Decirles que los contenidos de nuestra asignatura son importantes porque están en el plan de estudios de la carrera.

D Aclarar desde el principio que si no asisten a clases van a quedar libres y que rendir la materia en condición de libres es muy difícil.

15	150000
14	80000
13	40000
12	20000
11	10000
10	5000
9	4000
8	2000
7	1500
6	1000
5	500
4	400
3	300
2 *	200
1 *	100



Ayudas

- **50:50** reduce a la mitad el número de posibles respuestas.
- **Llamada telefónica:** muestra en la esquina inferior, a la derecha del usuario, la respuesta que estima correcta.
- **Ayuda del público:** muestra las opiniones del público (en porcentajes).





Materiales

- “Gamificación”. Observatorio de Innovación Educativa, Instituto Tecnológico de Monterrey (2016)
- Charlas TED sobre gamificación: “The Future of Creativity and Innovation is Gamification”: [Gabe Zichermann at TEDxVilnius](#); “Gamification in Higher Education”: [Christopher See at TEDxCUHK](#); “The Power of Gamification in Education”: [Scott Hebert at TEDxUALberta](#).
- Sitio web con ejemplos: <http://www.gamification.co/channel/education/>



Área de Educación a Distancia: distancia@ingenieria.uner.edu.ar

