

Tema 2. La creación de contenido para un enfoque metodológico personalizado y gamificado: paisaje de aprendizaje y Breakout Edu.

Facultad de Lenguas y Educación.

Máster Universitario de Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación y Aprendizaje Digital



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

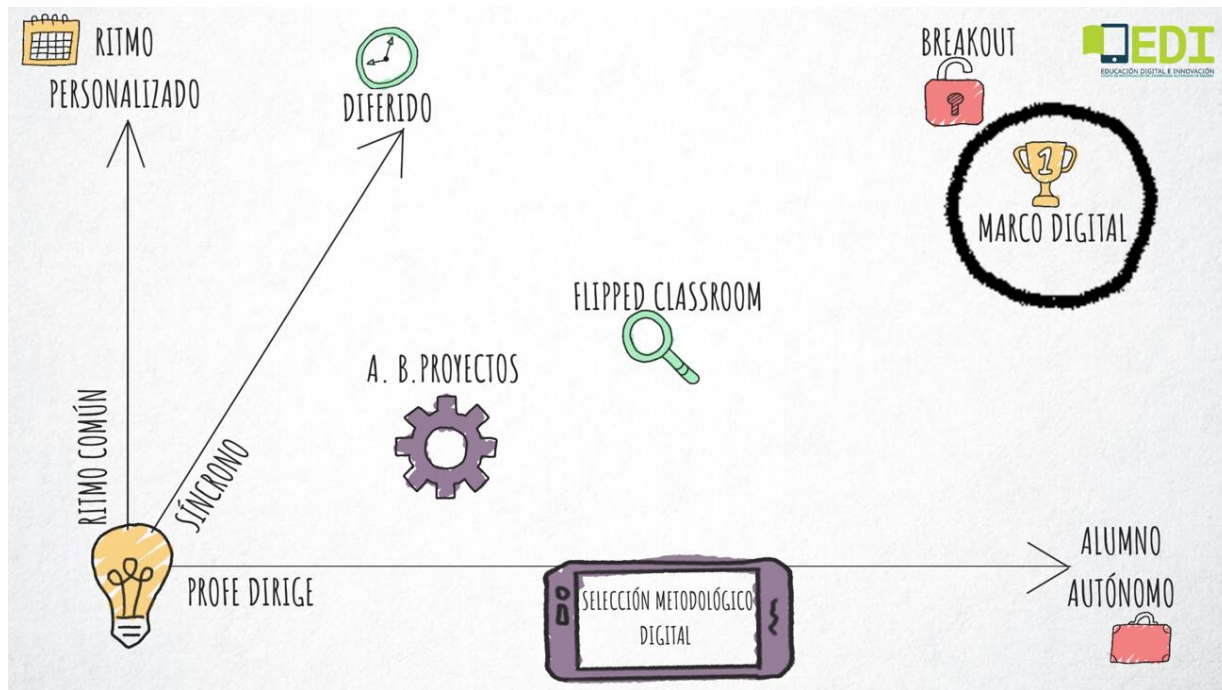
1. Introducción

La gamificación y el aprendizaje basado en el juego, también conocido como *Game Based Learning* (GBL), han demostrado que contribuyen a fomentar la motivación, el compromiso, la actitud y el rendimiento de los alumnos.



2. El concepto de Paisaje de Aprendizaje y Breakout Edu desde la configuración de los contenidos

El Marco Digital de Aprendizaje (MDA) es una representación visual de un tema concreto a impartir, presentado en un espacio digital y caracterizado por su formato interactivo. Se crean así los denominados Paisajes de Aprendizaje que albergan la imagen interactiva a modo de pantalla de juego.



La elección de la imagen es una tarea clave, ya que esta se establecerá como carta de presentación al alumno. Tendrá que ser acorde al contenido del tema, ser atractiva e incorporar iconos que marquen el camino a seguir por el alumno y los pasos y tareas a lograr hasta llegar a la meta. La imagen puede ser dibujada por el docente u obtenida de un repositorio de imágenes, siempre atendiendo a las licencias y derechos de autor.



Fuente: Gómez y Boumadan (2020). INTEF.



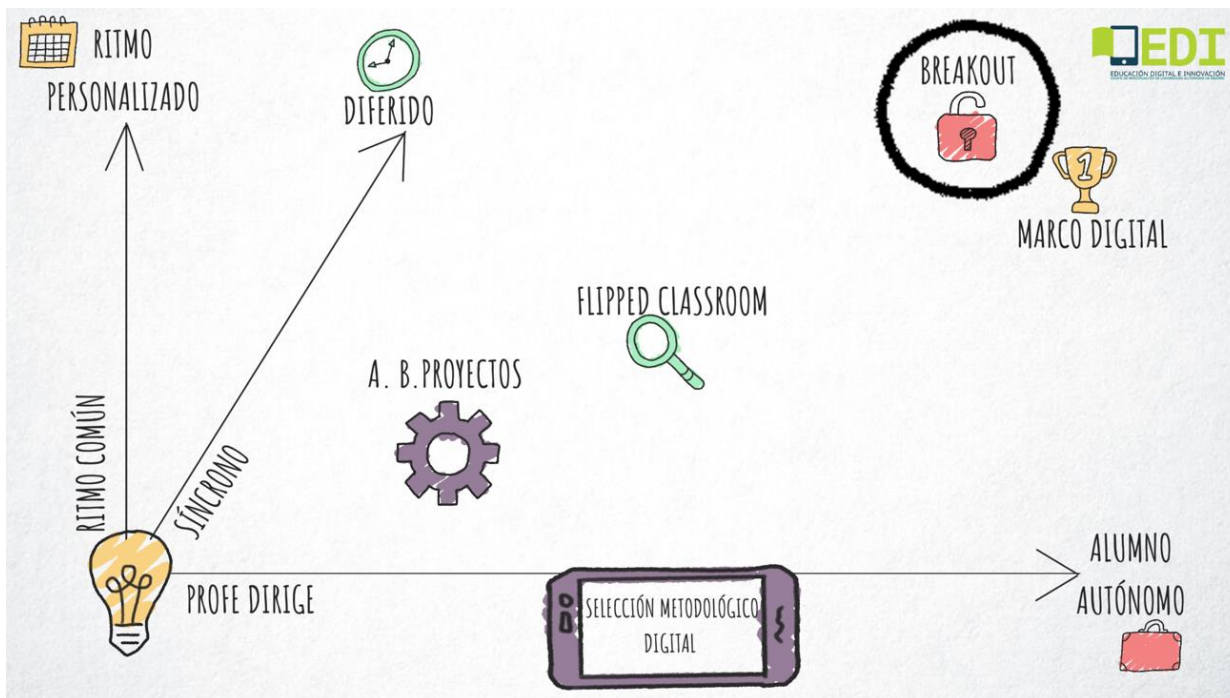
Una vez seleccionada esta, el educador deberá proceder al diseño de la estructura de este paisaje. Para ello dividirá el contenido a transmitir en bloques y creará una serie de actividades a superar en cada bloque. Dentro de cada bloque las actividades se podrán clasificar como obligatorias, voluntarias u optativas.



Fuente: Gómez y Boumadan (2020). INTEF.



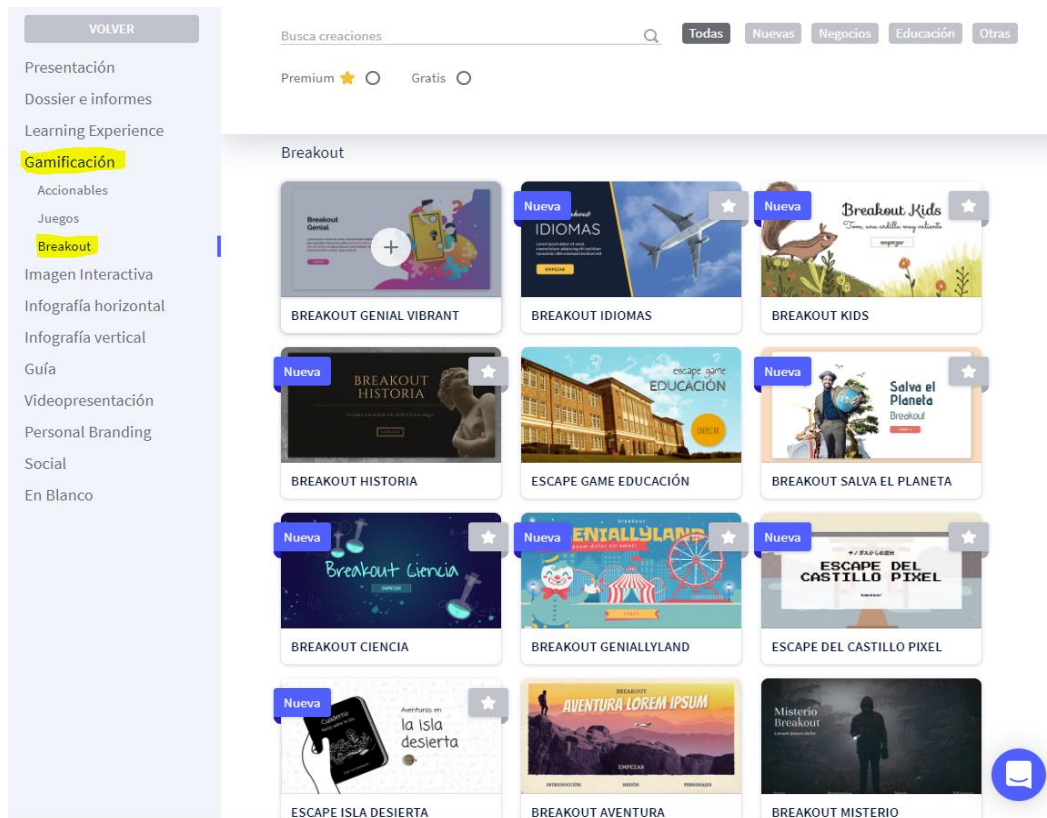
Al hablar de Breakout EDU hacemos referencia a la gamificación. Se trata del empleo del juego en contextos de no juego. El Breakout EDU plantea un enfoque metodológico cuyo objetivo es facilitar la creación de experiencia de aprendizaje basadas en el juego.



Fuente: Gómez y Boumadan (2020). INTEF.



Genially, ofrece múltiples plantillas a los maestros para construir su Breakout, se categorizan en Premium y gratuitas. La herramienta ofrece una plantilla interactiva, fácil de usar y diseñar por el profesor sin necesidad de disponer de conocimientos de codificación para crear dichos materiales.



Fuente: captura pantalla Genially.



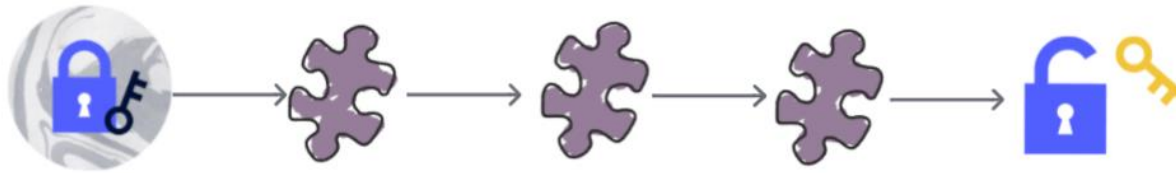
Elementos disponibles para la creación online de un Breakout.

APLICACIONES DISPONIBLES PARA LA CREACIÓN DE ELEMENTOS DE UN BREAKOUT	
Candado digital de apertura	Generador de candados digitales online
Actividades interactivas	Generador de actividades interactivas
Cuenta atrás	Reloj de cuenta atrás Temporizador
Control temporal	Cuenta atrás para actividades con Google
Locutor de texto	Convertidor de audio
Mensajes encriptados	Encriptador
Crucigrama	Generador de crucigramas
Mensaje escondido en una imagen	Editor de imágenes para mensajes
Jeroglíficos egipcios	Generador de geroglíficos
Coordenadas	Buscador de coordenadas
Criptogramas	Creador de puzzles y criptogramas



3. Los itinerarios condicionales para la personalización del aprendizaje.

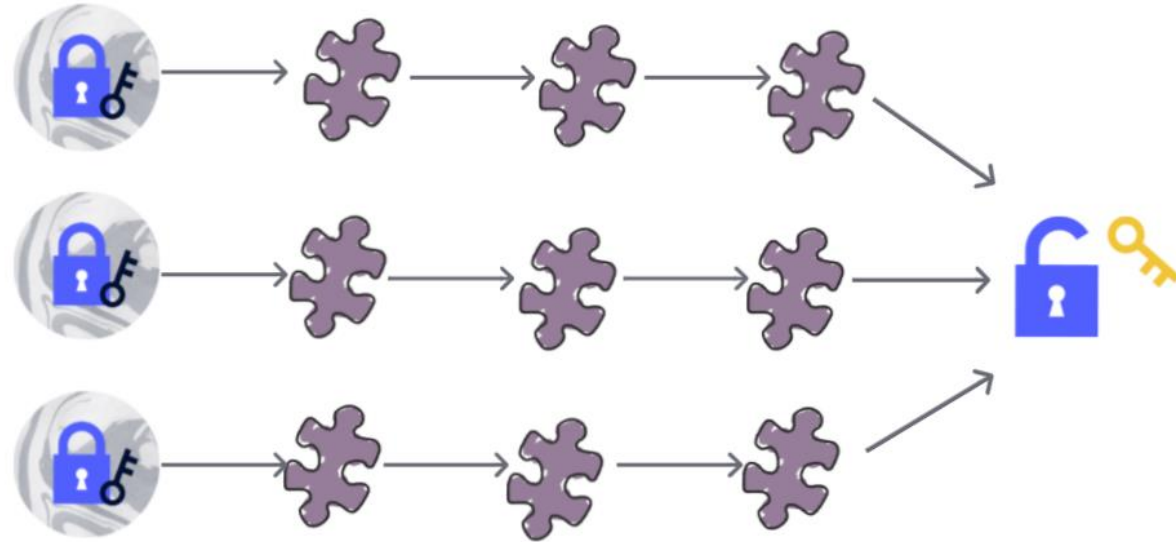
Camino lineal



Se plantea un reto a resolver y su resolución plantea un nuevo desafío así hasta lograr alcanzar la meta. Sólo se logra avanzar en el juego si se consiguen descifrar todas las pruebas planteadas.



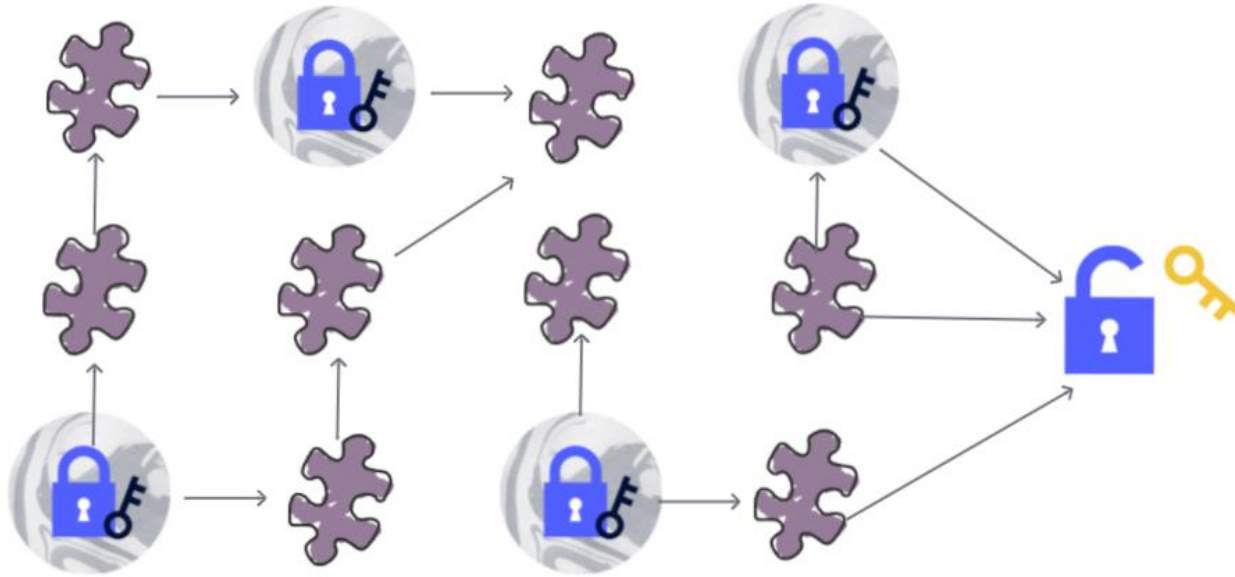
Camino abierto



Este escenario implica un patrón abierto donde no es necesario seguir una secuencia. Se presentan de forma simultánea varios caminos con retos y pruebas, todo ellos desembocan en el mismo resultado final.



Ruta multilineal.



Se presenta un escenario con un patrón multiseccional que ofrece al aprendiz múltiples opciones para completar el juego. Este modelo se selecciona cuando el docente quiere que los miembros de un mismo grupo trabajen de manera simultánea con distintos retos.



4. Los badges para la gamificación de la secuencia didáctica.

Al hablar de *badges*, hacemos referencia a un sistema de insignias que funcionan como indicadores de los logros, habilidades y conocimientos adquiridos por el alumno durante una actividad educativa que se entiende como lúdica. La insignia es una recompensa visual que se otorga al alumno, por lograr completar varios retos en un tiempo determinados.



Fuente: [European Badge Alliance](http://ebawebsite.net) | » [Junior Trainers \(ebawebsite.net\)](http://ebawebsite.net)



Cabe destacar entre ellas softwares online como [Makebadges](#), [Open Badge Designer](#), [Badge Builder](#), etc. Todas estas plataformas poseen un funcionamiento simple, no requieren registro y permiten al docente a crear insignias en tan sólo unos minutos. Todas estas aplicaciones tienen una serie de elementos comunes como seleccionar la forma, el icono, el color, texto, bordes y tras el diseño es posible su descarga como imagen.

Makebadges

Brought to you by [Digitalme](#)

BadgeAvatarBannerSite Logo

ShapeIconBorderColour

blue shell

☐ No label thanks

Border

Background

Icon

Ribbon

Text

☐ No border thanks

Lucky Dip

Download

Give Us [Feedback](#) | Check us out on [Twitter](#)

13

GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

En un segundo nivel se encuentran las plataformas de gestión del aula como [ClassDojo](#) y [Classcraft](#). Se trata de espacios utilizados por el docente para crear actividades y otorgarles puntos en base a sus logros y comportamientos durante el desarrollo de la actividad.

Crear grupo

Nombre del grupo: Grupo de Prueba

Alumno 1

Alumno 2

Alumno 3

Alumno 4

Cancelar

Crear grupo

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), así como los Sistemas de Gestión de Aprendizaje, incorporan la gamificación como parte de su estructura. Esto ha tenido lugar, recientemente con Moodle, como ejemplo y la introducción de un sistema de insignias como Moodle Badges (que tratemos en el Tema 12). Normalmente estas herramientas cuentan con funcionalidades para llevar a cabo actividades, intercambiar recursos, fomentar la participación y la colaboración, así como suministrar métodos para hacer seguimiento de los progresos de los alumnos y proceder a interactuar con él.



Conclusión

La gamificación por tanto es un concepto que puede usarse para hacer alusión al desarrollo de una experiencia de aprendizaje más atractiva. Tal y como hemos comprobado a lo largo de este tema, existen múltiples elementos que permiten incorporar el juego en el proceso formativo del alumno.



L&E



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA