

Juegos, gamificación y TIC

Facultad de Lenguas y Educación



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

Unidad 5: Gamificación, Simulaciones y Serious Games

Conceptos

Gamificación, serious games y simulación son términos que a menudo se confunden, tanto en la literatura como en su aplicación.

Es habitual encontrar definiciones en la línea siguiente:

- El término gamificación se refiere al proceso de añadir conceptos y elementos lúdicos a una aplicación con el fin de hacerla más agradable al usuario.
- Un serious game incorpora elementos de gamificación en un videojuego tradicional diseñado específicamente para aprender o para otros fines no lúdicos.
- Una simulación imita una situación real que el estudiante o usuario se encontrará en el futuro.



Unidad 5: Gamificación, Simulaciones y Serious Games

Conceptos

“La gamificación es el uso de elementos de diseño de juego en un contexto no lúdico.”
(Deterding et al., 2010)

“Los serious games son juegos diseñados para propósitos distintos o adicionales al entretenimiento puro.” (Sawyer & Rejeski, 2002)

“Las simulaciones son implementaciones programadas en ordenador de un modelo abstracto.” (Thiagarajan, 1998)



Unidad 5: Gamificación, Simulaciones y Serious Games

Conceptos



Fuente: Captura del juego en www.gamerevolution.com.



Fuente: <http://www.seriousgamemarket.com/2009/11/serious-games-futuring-medical-training.html>



Fuente: <http://www.healthysimulation.com/5758/realism-surgical-simulator-provides-high-fidelity-training/>



Fuente: www.fji.dk



Unidad 5: Gamificación, Simulaciones y Serious Games

Gamificación

Para Landers y Callan (2011), se trata de “aplicar las propiedades motivacionales de los juegos y ponerlas en capas encima de otras actividades de aprendizaje, integrando el deseo humano de comunicarse y compartir los éxitos con los objetivos, para dirigir la atención de los alumnos y motivarlos a actuar.”

- Un serious game es un juego. Por lo tanto, el jugador/usuario tiene que conocer y entender las reglas para poder jugarlo, paso previo a poder conseguir su objetivo.
- Un proceso gamificado no es un juego. Por lo tanto, el usuario no tiene por qué conocer las reglas ni cuál es el objetivo final, sino percibir el proceso como una actividad de apariencia lúdica y juguetona, de forma que le motive a seguir adelante con la misma.



Unidad 5: Gamificación, Simulaciones y Serious Games

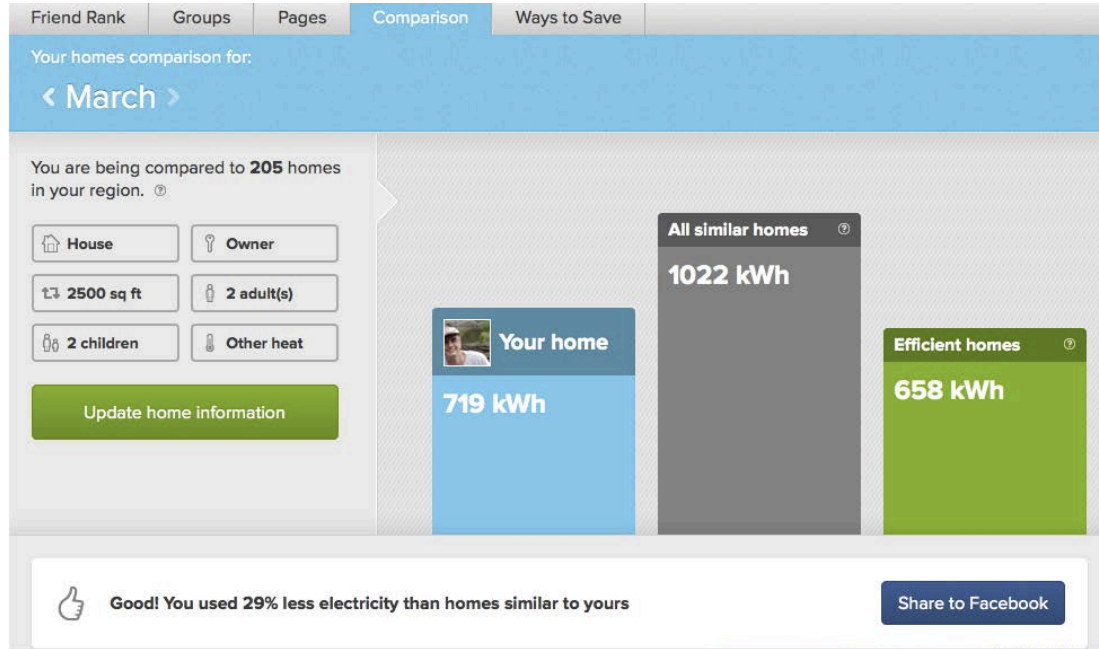
Gamificación

- Componentes: Puntos, Medallas, Rankings, Misiones...
- Mecánicas: Logros, Retos, Feedback, transacciones...
- Dinámicas: Emociones, Relaciones, Narrativa....
- Intención
- Tecnología



Unidad 5: Gamificación, Simulaciones y Serious Games

Gamificación



Fuente: <http://greentechadvocates.com/wp-content/uploads/2012/04/Opower-app2.png>



Unidad 5: Gamificación, Simulaciones y Serious Games

Simulaciones

Las simulaciones son implementaciones de un modelo abstracto, ya sea físicamente o digitalmente por ordenador. Las simulaciones, como los juegos, han sido usadas en la educación desde siempre, pero gran parte de las mismas se han usado en los ámbitos de negocio y de economía.

- Las simulaciones pueden ayudar a proporcionar experiencias más ricas de aprendizaje, poniendo al alumno en un rol más activo en el proceso de aprendizaje.
- Pueden ser motivantes sin tener que recurrir a la psicología del juego.



Unidad 5: Gamificación, Simulaciones y Serious Games

Simulaciones

Las simulaciones son implementaciones de un modelo abstracto, ya sea físicamente o digitalmente por ordenador. Las simulaciones, como los juegos, han sido usadas en la educación desde siempre, pero gran parte de las mismas se han usado en los ámbitos de negocio y de economía.

- Las simulaciones pueden ayudar a proporcionar experiencias más ricas de aprendizaje, poniendo al alumno en un rol más activo en el proceso de aprendizaje.
- Pueden ser motivantes sin tener que recurrir a la psicología del juego.



Unidad 5: Gamificación, Simulaciones y Serious Games

Simulaciones

Una simulación:

- Incide en la importancia de la construcción de modelos.
- Muestra las relaciones entre las variables del modelo de forma clara.
- Ayuda a comprender algunos conceptos que se suelen escapar.
- Establece un método para usar modelos como predictores de sus resultados.

Mientras:

- Proporciona una oportunidad para generar conversaciones activas entre el profesor y el alumno o entre alumnos.
- Usar modelos y aplicaciones simplificadas no va en contra de la complejidad, sino que posibilita usar los mismos aprendizajes a situaciones distintas que se modelan de forma parecida.
- Para el alumno, tiene dos ventajas adicionales:
 - La posibilidad de entender sus propios procesos de razonamiento e, incluso, de ideas preconcebidas.
 - La posibilidad de experimentar la parte social de esos procesos.



Unidad 5: Gamificación, Simulaciones y Serious Games

Simulaciones

ANTES:

- Preparación.
- Test.

DURANTE:

- Dinamización.
- Tiempos muertos.

DESPUÉS

- Discusión.



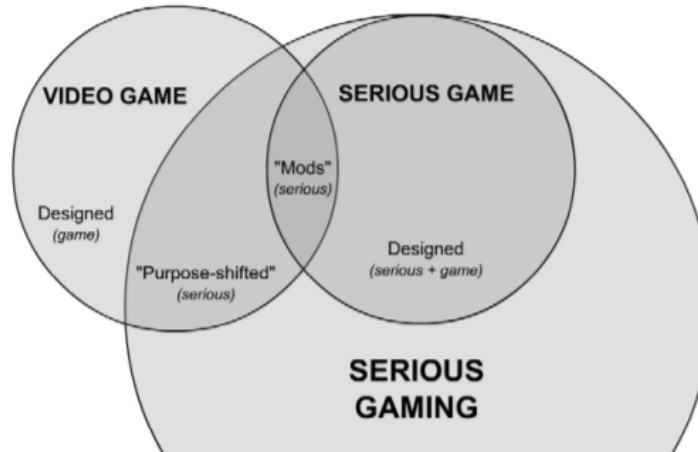
Fuente: Captura de la página <http://www.traffic-simulation.de/>, elaboración propia.



Unidad 5: Gamificación, Simulaciones y Serious Games

Serious Games

Se podría decir que un juego “serio” incorpora las dos dimensiones: la de juego (como entretenimiento) y la de propósito más allá del juego, dimensión de la que, en principio, adolece el juego convencional.



Fuente: Djaouti et al. (2011)



Unidad 5: Gamificación, Simulaciones y Serious Games

Serious Games

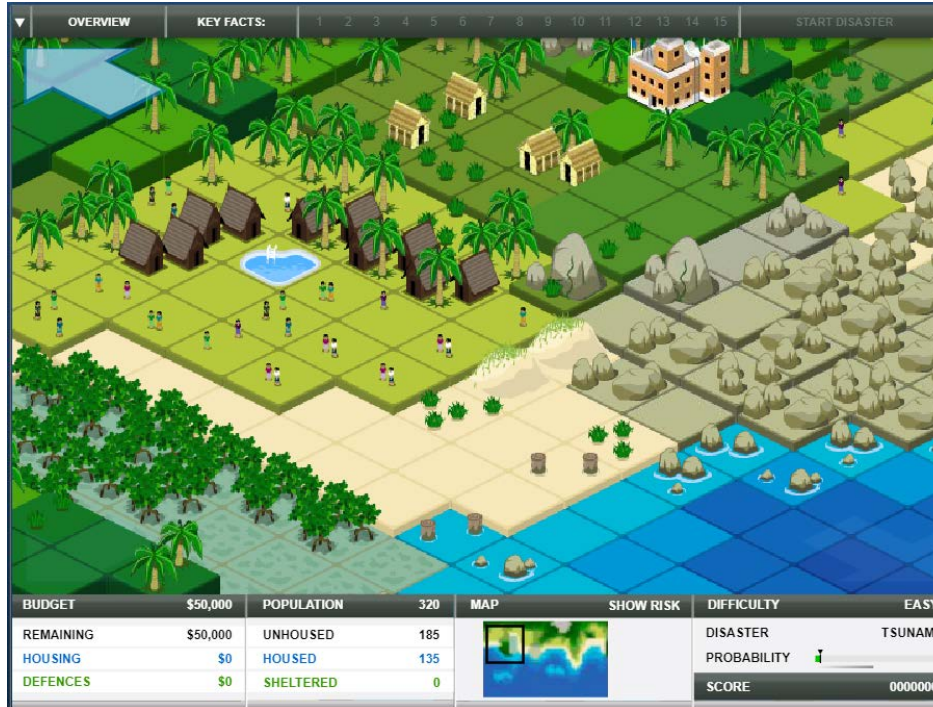
Modelo GPS (Gameplay/Purpose/Scope) propuesto por Djaouti et al. (2011):

- Gameplay (o tipo de juego), referido a cómo se juega. Está pensado para dar información sobre la estructura jugable.
- Propósito, al menos de diseño. ¿Cuál es el objetivo fijado por el diseñador más allá del juego?
- Ámbito, y aquí se entra en el mercado o público objetivo. ¿Qué uso se le va a dar al juego?



Unidad 5: Gamificación, Simulaciones y Serious Games

Serious Games



Fuente: captura del juego, elaboración propia.



L&E

