



ACADEMIA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

CRITEREC
EDUCACIÓN



SISTEMAS GAMIFICADOS DE EVALUACIÓN

ACADEMIA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA



ACADEMIA DE
INNOVACIÓN
EDUCATIVA

La Academia de Innovación Educativa es un espacio de formación diseñado para brindar a los docentes estrategias y herramientas que puedan apoyar la innovación en sus espacios de enseñanza en la nueva realidad.

TALLER 1:
PLANEACIÓN

TALLER 2:
EVALUACIÓN

PLANTILLAS Y
PRESENTACIONES

INFOGRAFÍAS

VÍDEOS
PRÁCTICOS

GUÍA
PEDAGÓGICA

COMUNIDAD
INNOVADORES
EDUCATIVOS EN FB

OBJETIVO

Identificar las características de la Gamificación para potenciar los procesos de evaluación universitaria teniendo en cuenta la voz e intereses de los estudiantes.

RUTA



PREGUNTAS ORIENTADORAS

1

¿Para qué evaluar a los estudiantes?

30
SEGUNDOS

PREGUNTAS ORIENTADORAS

2

¿Qué herramientas utilizas para evaluar los procesos de aprendizaje de tus estudiantes?

30
SEGUNDOS

PREGUNTAS ORIENTADORAS

3

¿Cómo podrías implementar herramientas de evaluación para que los estudiantes sean protagonistas en sus procesos de aprendizaje?

30
SEGUNDOS

CONTEXTO ACTUAL

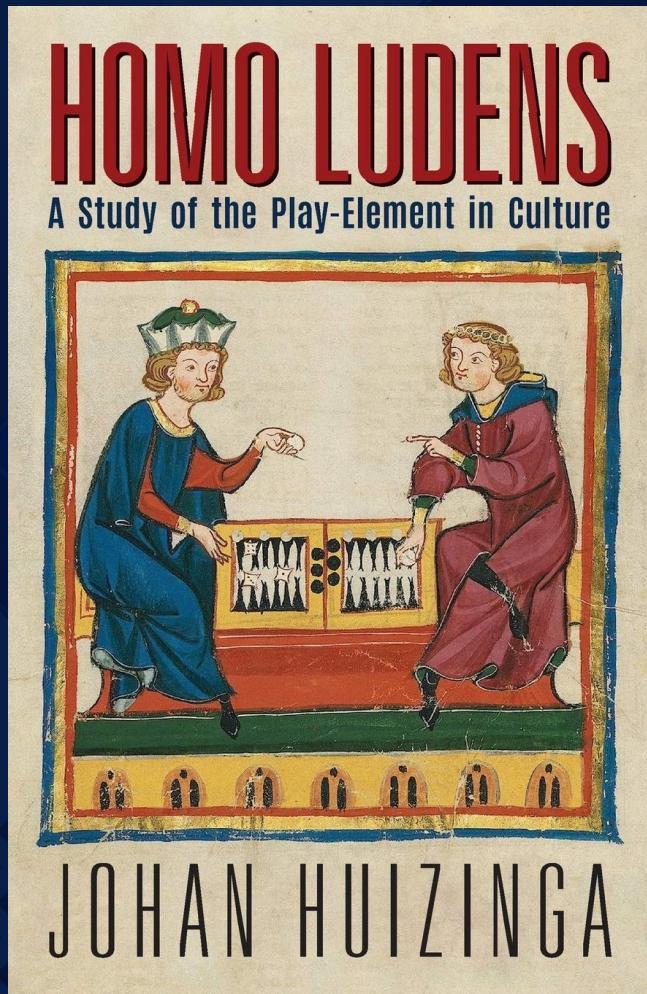


¿QUÉ ES EL JUEGO?

Johan Huizinga en su libro *Homo Ludens*, define el juego como una **actividad libre** y de **deleite** que brinda la posibilidad de crear **espacios que se diferencian de la vida cotidiana**, en donde **el tiempo es diferente** y todo es posible.



REFERENCIA



HOMO LUDENS

A study of the Play-Element in Culture



Por *Johan Huizinga*

¿QUÉ ES EL JUEGO?

¿Qué sentías cuando jugabas en la infancia?

1

MINUTO

¿QUÉ ES EL JUEGO?

¿Qué sentías cuando jugabas en la infancia?

- Emoción
- Crea un cosmos
- Tiempo y espacio de otro orden
- Reglas explícitas o no explícitas
- Estado de la conciencia alterada

Cuando jugábamos sentíamos emoción, una emoción que nos hacía batir el corazón a otro ritmo. Como quién va a entrar en un territorio desconocido.

¿QUÉ ES EL JUEGO?

¿Qué sentías cuando jugabas en la infancia?

- Emoción
- Crea un cosmos
- Tiempo y espacio de otro orden
- Reglas explicitas o no explicitas
- Estado de la conciencia alterada

Cuando jugábamos CREAMOS historias, personas, mundos diferentes. Creamos todo un cosmos.

¿QUÉ ES EL JUEGO?

¿Qué sentías cuando jugabas en la infancia?

- Emoción
- Crea un cosmos
- Tiempo y espacio de otro orden
- Reglas explícitas o no explícitas
- Estado de la conciencia alterada

Cuando jugábamos el propio sentimiento del tiempo se transforma, dentro de la historia del juego pueden pasar meses o años en un lapso de un minuto.

¿QUÉ ES EL JUEGO?

¿Qué sentías cuando jugabas en la infancia?

- Emoción
- Crea un cosmos
- Tiempo y espacio de otro orden
- Reglas explicitas o no explicitas
- Estado de la conciencia alterada

El juego nace del caos y el desorden, sin embargo, empiezas a seguir las reglas, tanto explicitas como implícitas, que hacen el juego sea único e inconfundible. El juego era nuestra obra y nos sentíamos responsables a las reglas.

¿QUÉ ES EL JUEGO?

¿Qué sentías cuando jugabas en la infancia?

- Emoción
- Crea un cosmos
- Tiempo y espacio de otro orden
- Reglas explicitas o no explicitas
- Estado de la conciencia alterada

Cuando jugábamos entramos en un estado de flujo, en un estado de la conciencia alterada.

¿QUÉ ES EL JUEGO?

"Porque todo el que juega, todo el que ha jugado, sabe que, cuando se juega, se está en otra parte. Se cruza una frontera. Se ingresa a otro país, que es el mismo territorio en el que se está cuando se hace arte, cuando se canta una canción, se pinta un cuadro, se escribe un cuento, se compone una sonata, se esculpe la piedra se danza"

La Frontera Indómita: en torno a la construcción y defensa del espacio poético.
Graciela Montes

¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

Es la incorporación de elementos y mecánicas propias del juego en actividades diferentes al entretenimiento, con el fin de diseñar una **estructura lúdica** que active el comportamiento de las personas positivamente, y ayude a gestionar la motivación y la participación.



¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

- Permite crear una **experiencia emocionante y memorable** con relación al contenido que se está trabajando.
- Permite gestionar la **motivación** de los estudiantes mediante mecánicas y elementos de juego.
- Permite diseñar un sistema de **retroalimentación** y **recompensas** que promueve la atención y el compromiso.



¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

Tu nivel: Wazer Caballero
Tu rango: 36.528



WAZE

Sistema de **geolocalización** que anima a los usuarios a indicar cuando ha ocurrido un accidente, hay tráfico o cámaras de velocidad. Utiliza **puntos, recompensas e interacción** con los usuarios.



GOOGLE STREET VIEW

Permite explorar lugares de interés en todo el mundo a partir de **imágenes, videos y reseñas** compartidas por la comunidad de usuarios. Usa **niveles, insignias y likes**.

Lección completa
10 EXP + 3 EXP por vidas extra

30 EXP hasta la meta



Continuar

¡Te quedaste sin vidas!



Continuar

Traduce esta oración

Thank you for the fish; we're leaving now.

Escribe la respuesta aquí

Calificar

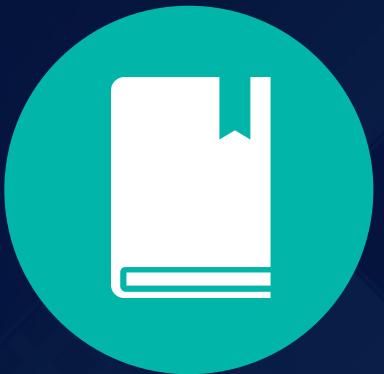
DUOLINGO

Aplicación para aprender **idiomas** de manera divertida, a partir del uso de elementos de juego como: **vidas, puntos, niveles, medallas, retos**.

CARACTERÍSTICAS LA GAMIFICACIÓN



Objetivos
claros



Narrativa



Reglas
claras



Participación
voluntaria



Retro-
alimentación

Sistema de
recompensas

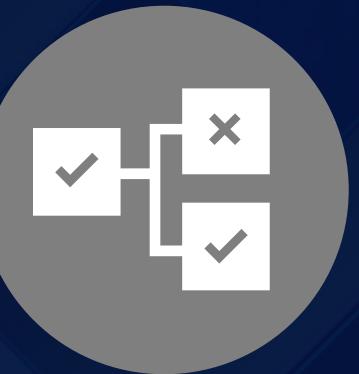
CARACTERÍSTICAS LA GAMIFICACIÓN



Objetivos
claros



Narrativa



Reglas
claras



Participación
voluntaria



Retro-
alimentación



Sistema de
recompensas

CARACTERÍSTICAS LA GAMIFICACIÓN



Objetivos
claros



Narrativa



Reglas
claras



Participación
voluntaria

Retro-alimentación

Sistema de recompensas

CARACTERÍSTICAS LA GAMIFICACIÓN



Objetivos
claros



Narrativa



Reglas
claras



Participación
voluntaria

Retro-
alimentación

Sistema de
recompensas

CARACTERÍSTICAS LA GAMIFICACIÓN



Objetivos
claros



Narrativa



Reglas
claras



Participación
voluntaria

Retro-alimentación

Sistema de recompensas

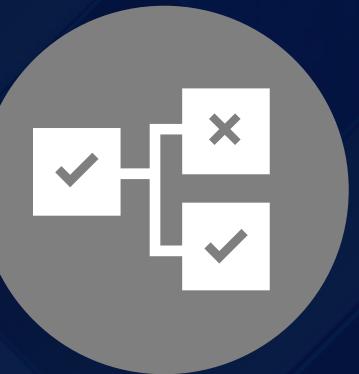
CARACTERÍSTICAS LA GAMIFICACIÓN



Objetivos
claros



Narrativa



Reglas
claras



Participación
voluntaria



Retro-
alimentación



Sistema de
recompensas

CARACTERÍSTICAS LA GAMIFICACIÓN



Objetivos
claros



Narrativa



Reglas
claras



Participación
voluntaria



Retro-
alimentación



Sistema de
recompensas

¿POR QUÉ IMPLEMENTAR UN SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN?

1

Retroalimentación:
evaluación
formativa

- Autoevaluación
- Coevaluación
- Heteroevaluación

2

Oriente y
motiva el
proceso de
aprendizaje

3

Participación de
los estudiantes
en sus procesos
de formación
profesional

4

No sancionatoria

¿POR QUÉ IMPLEMENTAR UN SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN?

1

Retroalimentación:
evaluación
formativa

2

Orienta y
motiva el
proceso de
aprendizaje

3

Participación de
los estudiantes
en sus procesos
de formación
profesional

4

No sancionatoria

- Autoevaluación
- Coevaluación
- Heteroevaluación

¿POR QUÉ IMPLEMENTAR UN SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN?

1

Retroalimentación:
evaluación
formativa

2

Orienta y
motiva el
proceso de
aprendizaje

3

Participación de
los estudiantes
en sus procesos
de formación
profesional

4

No sancionatoria

- Autoevaluación
- Coevaluación
- Heteroevaluación

¿POR QUÉ IMPLEMENTAR UN SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN?

1

Retroalimentación:
evaluación
formativa

2

Oriente y
motiva el
proceso de
aprendizaje

3

Participación de
los estudiantes
en sus procesos
de formación
profesional

4

No sancionatoria

- Autoevaluación
- Coevaluación
- Heteroevaluación

¿CÓMO IMPLEMENTAR UN SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN?



Avatar



Logros
Títulos
honoríficos



Elementos
desbloqueables



Secretos



Historia
como
recompensa



PBL

SISTEMA DE RECOMPENSAS

¿CÓMO IMPLEMENTAR UN SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN?



Avatar

Es la representación gráfica que se asocia a un usuario de internet y en los juegos a la figura del personaje o héroe que el jugador tiene bajo su control.

Este elemento dentro de la gamificación genera un lazo emocional entre una persona y su avatar.



SISTEMA DE RECOMPENSAS

¿CÓMO IMPLEMENTAR UN SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN?



Logros
Títulos
honoríficos

Son breves mensajes de felicitación y motivación que aparecen en pantalla en momentos no esperados.

Se hicieron muy populares con la llegada de Xbox Live al servicio de juego en línea de Microsoft.

SISTEMA DE RECOMPENSAS

¿CÓMO IMPLEMENTAR UN SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN?



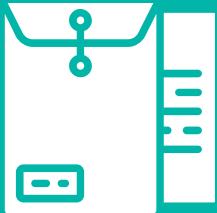
Elementos
desbloqueables

Son partes inaccesibles de la experiencia hasta que las personas realizan determinadas acciones y cumplen desafíos.

Despiertan la curiosidad y activan la motivación a alcanzar nuevos retos y misiones.

SISTEMA DE RECOMPENSAS

¿CÓMO IMPLEMENTAR UN SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN?



Secretos

Como estrategia se pueden esconder objetos, lugares o sorpresas dentro de una experiencia para que así las personas se sientan atraídas a buscarlo.

Esto hace que exploren cada rincón de la experiencia aceptando los desafíos.

SISTEMA DE RECOMPENSAS

¿CÓMO IMPLEMENTAR UN SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN?



Historia
como
recompensa

En las experiencias de aprendizaje que proponen una narrativa con personajes y conflictos el conocimiento se considera una recompensa, luego el tener la posibilidad de acceder a mas parte de la historia se considera como un premio.

SISTEMA DE RECOMPENSAS

¿CÓMO IMPLEMENTAR UN SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN?

Puntos, insignias y tablas de posición.



PBL

La más efectiva de estas recompensas es el puntaje, ya que la humanidad ha estado sumida en una carrera por acumular puntos.

La puntuación es sinónimo de victoria, de progreso, de poder y de status.

SISTEMA DE RECOMPENSAS

¿CÓMO IMPLEMENTAR UN SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN?

P

Experiencia (XP)
Redimibles (RP)
Habilidad
Karma
Reputación

Puntos

B

Poder simbólico y de pertenencia a un grupo

Insignias

L

Muestra el progreso en el proceso de formación profesional

Tabla de posición

¿CÓMO IMPLEMENTAR UN SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN?

P

Experiencia (XP)
Redimibles (RP)
Habilidad
Karma
Reputación

Puntos

B

Poder simbólico y de pertenencia a un grupo

Insignias

L

Muestra el progreso en el proceso de formación profesional

Tabla de posición

¿CÓMO IMPLEMENTAR UN SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN?

P

Experiencia (XP)
Redimibles (RP)
Habilidad
Karma
Reputación

Puntos

B

Poder simbólico y de pertenencia a un grupo

Insignias

L

Muestra el progreso en el proceso de formación profesional

Tabla de posición

SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN

¿Qué tipo de recompensas implementarías para gamificar el proceso de evaluación?

TEMÁTICA A
DESARROLLAR

OBJETIVO DE
APRENDIZAJE

EVALUACIÓN	LOGROS Y TÍTULOS HONORÍFICOS <small>Breves mensajes de felicitación en pantalla</small>	SECRETOS	PBL (PUNTOS, INSIGNIAS Y TABLAS DE POSICIÓN)		
			HABILIDAD	KARMA	TABLAS DE POSICIÓN
COEVALUACIÓN <small>El proceso de aprendizaje de los estudiantes es valorado por el resto de sus compañeros</small>					
AUTOEVALUACIÓN <small>El estudiante se califica a sí mismo.</small>					
HETEROEVALUACIÓN <small>El docente valora los conocimientos y habilidades de sus estudiantes</small>					
HERRAMIENTA ECOSISTEMA MICROSOFT					

SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN

¿Qué tipo de recompensas implementarías para gamificar el proceso de evaluación?

1 OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

Pueden ser a corto, mediano y largo plazo

2 EVALUACIÓN:

Determina los tipos de evaluación a los que apunta el sistema de gamificación

3 LOGROS Y TÍTULOS HONORÍFICOS:

Muestra breves mensajes de felicitación en pantalla

4 SECRETOS:

Información extra que agrega aún más sentido al objetivo de aprendizaje

Herramientas Microsoft: Teams

Herramientas Microsoft: Word – Mensajes Cifrados

SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN

¿Qué tipo de recompensas implementarías para gamificar el proceso de evaluación?

5 PBL (PUNTOS, INSIGNIAS, TABLAS DE POSICIÓN):

Determina los elementos del sistema PBL a utilizar teniendo en cuenta los 3 tipos de evaluación.

5.1 PUNTOS:

Determina los estímulos cuantitativos o cuantitativos.

5.2 INSIGNIAS:

Determina los reconocimientos cualitativos.

5.3 TABLA DE POSICION:

Determina una posición de los estudiantes de acuerdo a su valoración en el proceso de aprendizaje.

Herramientas Microsoft: Teams

Herramientas Microsoft: Teams

CASO RESUELTO

SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN

¿Qué tipo de recompensas implementarías para gamificar el proceso de evaluación?

TEMÁTICA A DESARROLLAR

Competencias digitales

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Desarrollar competencias digitales mediante la exploración de diferentes herramientas del ecosistema Microsoft para potenciar el uso y gestión de dispositivos tecnológicos.

EVALUACIÓN	LOGROS Y TÍTULOS HONORÍFICOS Breves mensajes de felicitación en pantalla	SECRETOS	PBL (PUNTOS, INSIGNIAS Y TABLAS DE POSICIÓN)		
			HABILIDAD	KARMA	TABLAS DE POSICIÓN
COEVALUACIÓN <i>El proceso de aprendizaje de los estudiantes es valorado por el resto de sus compañeros</i>	Mensajes de reconocimiento y motivación entre estudiantes Se conceden títulos honoríficos entre estudiantes: -Experto PowerAutomate -Especialista One Drive -Explorador Sharepoint	Datos curiosos sobre el manejo de los herramientas digitales propuestas, entregados entre estudiantes.		Se otorgan de acuerdo al comportamiento de los estudiantes. Ejemplo: por trabajo en equipo.	
AUTOEVALUACIÓN <i>El estudiante se califica a sí mismo.</i>			Los estudiantes diligencian un formulario donde especifican la cantidad de puntos de experiencia que merecen por cada criterio que el docente vea conveniente usar		
HETEROEVALUACIÓN <i>El docente valora los conocimientos y habilidades de sus estudiantes</i>	Mensajes de recocimiento y motivación del docente hacia los estudiantes. Se conceden títulos honoríficos del docente hacia los estudiantes. -Experto PowerAutomate -Especialista One Drive -Explorador Sharepoint	Datos curiosos sobre el manejo de las herramientas digitales, entregados del docente hacia el estudiante.	Los entrega el docente en la medida en que los estudiantes fortalecen sus habilidades alrededor del proceso de aprendizaje frente a las competencias digitales.	Lo otorga el docente al estudiante de acuerdo a sus comportamientos. Ejemplo: por trabajo en equipo, participación en las sesiones de clases.	La herramienta Insights crea tablas de posición y gráficas estadísticas sobre el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
HERRAMIENTA ECOSISTEMA MICROSOFT	Teams Felicitaciones e insignias	Word-mensajes cifrados	Teams Insights	Teams Insights	Teams Insights

SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN

¿Qué tipo de recompensas implementarías para gamificar el proceso de evaluación?

1 OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

Pueden ser a corto, mediano y largo plazo

Desarrollar competencias digitales mediante la exploración de diferentes herramientas del ecosistema Microsoft para potenciar el uso y gestión de dispositivos tecnológicos.

2 EVALUACIÓN:

Determina los tipos de evaluación a los que apunta el sistema de gamificación

- Coevaluación: El proceso de aprendizaje de los estudiantes es valorado por el resto de sus compañeros
- Autoevaluación: El estudiante se califica a sí mismo.
- Heteroevaluación: El docente valora los conocimientos y habilidades de sus estudiantes.

3 LOGROS Y TÍTULOS HONORÍFICOS:

Muestra breves mensajes de felicitación en pantalla

- Mensajes de reconocimiento y motivación entre estudiantes.
- Mensajes de reconocimiento y motivación del docente hacia los estudiantes.
- Se conceden títulos honoríficos entre estudiantes:
 - Experto PowerAutomate
 - Especialista One Drive
 - Explorador Sharepoint
- Se conceden títulos honoríficos del docente hacia los estudiantes.
 - Experto PowerAutomate
 - Especialista One Drive
 - Explorador Sharepoint

Herramientas Microsoft: Teams

4 SECRETOS:

Información extra que agrega aún más sentido al objetivo de aprendizaje

- Datos curiosos sobre el manejo de las herramientas digitales propuestas, entregados entre estudiantes.
- Datos curiosos sobre el manejo de las herramientas digitales, entregados del docente hacia el estudiante.

Herramientas Microsoft: Word – Mensajes Cifrados

SISTEMA GAMIFICADO DE EVALUACIÓN

¿Qué tipo de recompensas implementarías para gamificar el proceso de evaluación?

5 PBL (PUNTOS, INSIGNIAS, TABLAS DE POSICIÓN):

Determina los elementos del sistema PBL a utilizar teniendo en cuenta los 3 tipos de evaluación.

El sistema PBL a utilizar utilizará como elementos:

- Asignación de habilidades de manera personal (Autoevaluación)
- Asignación de habilidades por parte del docente (Heteroevaluación)
- Uso y asignación de Insignias por parte del docente (Heteroevaluación)
- Muestra de progreso por medio de tablas de posición (Heteroevaluación)

5.1 PUNTOS:

Determina los estímulos cuantitativos o cuantitativos.

- Los estudiantes diligencian un formulario donde especifican la cantidad de puntos de experiencia que merecen por cada criterio que el docente vea conveniente usar
- Los entrega el docente en la medida en que los estudiantes fortalecen sus habilidades alrededor del proceso de aprendizaje frente a las competencias digitales.

5.2 INSIGNIAS:

Determina los reconocimientos cualitativos.

- Se otorgan de acuerdo al comportamiento de los estudiantes. Ejemplo: por trabajo en equipo.
- Lo otorga el docente al estudiante de acuerdo a sus comportamientos. Ejemplo: por trabajo en equipo, participación en las sesiones de clases.

Herramientas Microsoft: Teams

5.3 TABLA DE POSICION:

Determina una posición de los estudiantes de acuerdo a su valoración en el proceso de aprendizaje.

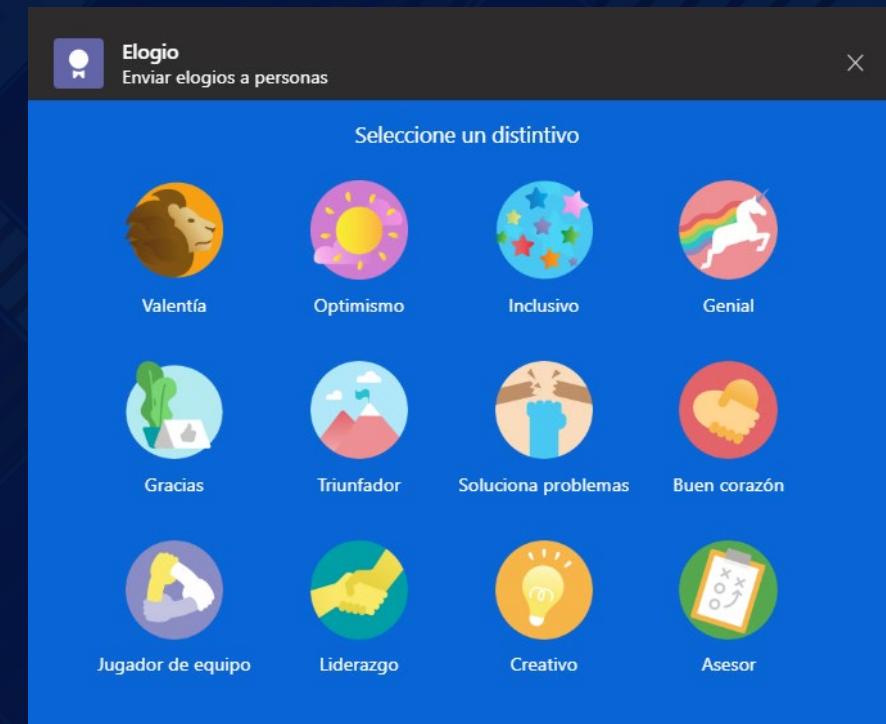
- La herramienta Insights crea tablas de posición y gráficas estadísticas sobre el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Herramientas Microsoft: Teams

CASO RESUELTO: Puntos e Insignias

Elogios en Microsoft Teams

Los Elogios o Alabanzas son una herramienta gráfica que podemos encontrar dentro de las reuniones de Microsoft Teams.



CASO RESUELTO:

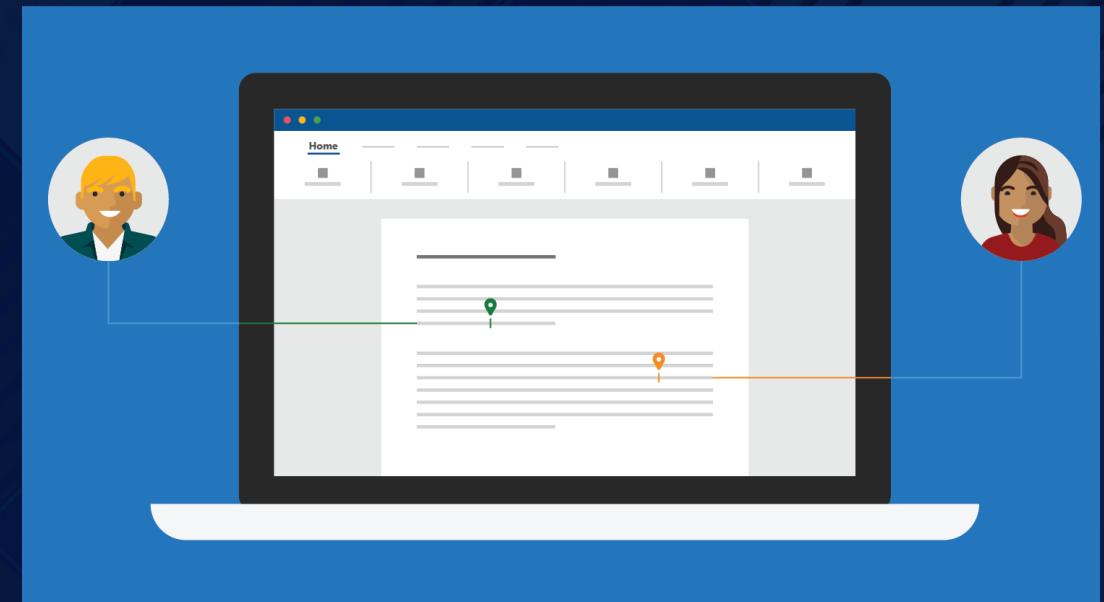
Presentación de Secretos



Microsoft Word

Texto Cifrado en Microsoft Word

Cifrar un texto **significa** ocultar el contenido de su mensaje, por lo menos a simple vista.



CASO RESUELTO:

Formulario de evaluación

Evidencias de progreso en Microsoft Forms

Microsoft Forms es una aplicación sencilla y ligera que está incluida dentro de Microsoft Office 365, esta nos permite crear encuestas, cuestionarios y sondeos fácilmente.



Microsoft Forms

A screenshot of the Microsoft Forms application interface. At the top, there's a navigation bar with tabs for 'Forms', 'My forms' (which is selected and underlined), 'Shared with me', and 'Group forms'. A search bar is located at the top right. Below the navigation, there's a grid of eight survey cards, each with a thumbnail image, title, and response count. The surveys include:

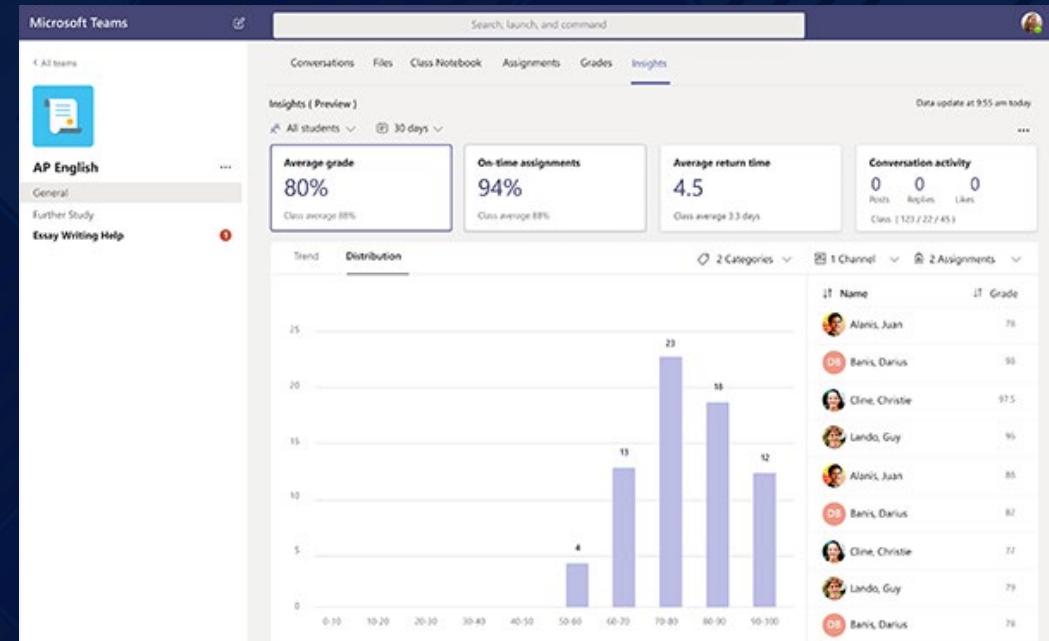
- New Form
- Contoso marketing survey (258 Responses)
- Tech Summit (258 Responses)
- Microsoft Forms - business customer survey (258 Responses)
- Design prototype feedback survey (258 Responses)
- Parallel and Perpendicular Lines (258 Responses)
- Weekend Team Building Survey (258 Responses)
- Chemistry test (258 Responses)

CASO RESUELTO: Tabla de Posiciones



Insights en Microsoft Teams

Insights de Microsoft Teams es una herramienta que utiliza la visualización de datos para ayudarnos a ponernos al día con la actividad de Teams de todos sus alumnos, desde la entrega de tareas hasta la participación en las conversaciones de clase.



**GRACIAS POR
PARTICIPAR**