



Universidad de Santander

UDES

Personería Jur. 810 de 12/03/96 Min.Educación

VIGILADA MINEDUCACIÓN



CONFERENCIA

INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

Sergio Andrés Zabala Vargas



**Universidad
de Santander**
Personería Jur. 810 de 12/03/96 Min.Educación
UDES
VIGILADA MINEDUCACION

**LA CALIDAD
NOS UNE**



Apertura

https://padlet.com/sergio_zabala/juegos_edu

¿Qué juegos o elementos lúdicos
has utilizado en tus actividades
académicas o si no lo has
implementado, cuáles conoces?



**Universidad
de Santander**
Personería Jur. 810 de 12/03/96 Min.Educación
UDES
VIGILADA MINEDUCACIÓN

**LA CALIDAD
NOS UNE**



Aprendizaje Basado en Juegos - GBL

El GBL, en términos sencillos, se entiende como el uso de juegos (y su diseño) en ambientes y con intencionalidades educativas (Steiner, Kickmeier-Rust, y Albert; 2009)

Uso de video-juegos con fines didácticos, adaptados a objetivos de aprendizaje específico, desarrollo de contenidos, promoción de pensamiento crítico, trabajo colaborativo... (Reyes, 2016)



Gamificación

El uso de elementos de juego en espacios de no juego. (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011)

La utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas. (Kapp, 2012).



Los jugadores y sus avatares



Marczewski (2013)



EDUTRENS (ITM, 2017)



Quantic Foundry (2016)

Mecánicas

Acciones sobre las que puede girar y evolucionar una experiencia con el fin de volverse divertida y, sobre todo, motivadora y atrayente. (J. Radoff)

Identificar patrones

Coleccionar

Organizar equipos

Ser el héroe y el villano

Competir

Dominar habilidades

Dinámicas

Deseos básicos que hacen moverse a las personas hacia unas metas específicas (Steven Reiss)

Poder

Curiosidad

Orden

Ahorro

Amor



Características de juego



Metas y objetivos



Recompensas



Reglas



Retroalimentación



Narrativa



Estatus visible



Libertad de elegir



**Cooperación
y Competencia**



**Libertad para
equivocarse**



**Universidad
de Santander**
UDES
Personería Jur. 810 de 12/03/96 Min.Educación
VIGILADA MINEDUCACION

LA CA
NOS UNE



Progreso



Adaptado de EDUTRENS (ITM, 2017)

Trayectoria de implementación

1

Descubrimiento
(Discovery)

2

Entrenamiento
(Onboarding)

3

Andamiaje
(Scaffolding)

4

Hacia el dominio del
juego (pathway to
mastery)

(Yu-kai, 2013; Sudarshan, 2013):



**Universidad
de Santander**
Personería Jur. 810 de 12/03/96 Min.Educación
UDES
VIGILADA MINEDUCACIÓN

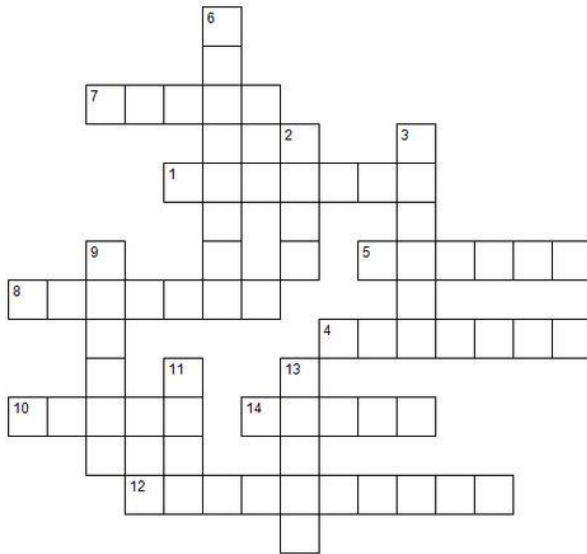
LA CALIDAD
NOS UNE



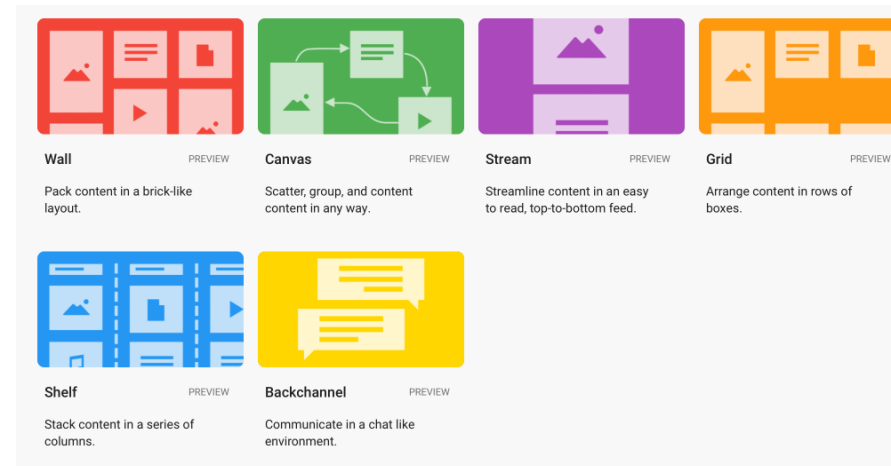
Herramientas tecnológicas para la ludificación.



Revisión del panorama general del curso- Herramientas



Crucigrama en línea



Padlet (Wall – Timeline)



**Universidad
de Santander**
Personería Jur. 810 de 12/03/96 Min.Educación
VIGILADA MINEDUCACIÓN
UDES

**LA CALIDAD
NOS UNE**





Gamification Canvas

Materia

Profesor

Fecha

Iteration #

Dinámica

Describir las reglas del juego.
Ejemplo:

El alumno obtendrá un badge cada vez que alcance X puntos de experiencia.
El alumno obtendrá un premio al juntar 3 badges de un mismo color.

Aquí se incluyen:

- Restricciones
- Emociones
- Narrativa
- Progreso
- Relaciones

Componentes

Listar los elementos que usaremos.

- Logros
- Avatares
- Badges
- Regalos
- Niveles
- Puntos
- Combates
- Colecciones
- Peleas con jefes (Boss Battles)
- Desbloquear contenidos
- Tablas de líderes
- Misiones
- Grafos sociales
- Equipos
- Bienes virtuales

Mecánica

- Retos
- Suerte
- Competencia
- Cooperación
- Retroalimentación
- Adquisición de recursos
- Recompensas
- Transacciones
- Turnos
- Condiciones de game

Objetivo

Describir el o los objetivos principales que se busca como resultado de la estrategia.

Aesthetics (Estética)

Elementos que darán identidad visual y estética a tu estrategia: iconografía, colores, avatars.

Comportamientos esperados

Describir los comportamientos y acciones que se esperan del alumno y aquellos que esperamos mejorar en ellos.

Perfil de jugadores

¿Quiénes son nuestros "jugadores"?

¿Cómo son?

¿Qué intereses tienen?

¿Qué les gusta?

¿Qué no les gusta?

¿Qué quieren o esperan de mi clase?

Gestión (Seguimiento y monitoreo)

Describir la forma en que se dará seguimiento:

- Plataformas o gestores de Gamification que apoyarán
- Cómo monitorearé la participación de los alumnos
- Cómo los alumnos estarán al tanto de su progreso.

Riesgos potenciales:

¿Qué riesgos podríamos tener durante la implementación?

Incidentes negativos (de comportamiento, actitud o resultado)

Estrategia

Público

Experiencias en aula



<https://www.observatoriodeljuego.cl/recursoeducativos/>



<https://observatorio.tec.mx/redutrends>



<https://intef.es/recursos-educativos/>



<https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/21-smart-games-for-game-based-learning/>



**Universidad
de Santander**
Personería Jur. 810 de 12/03/96 Min.Educación
UDES
VIGILADA MINEDUCACION

LA CALIDAD
NOS UNE



Literatura de interés

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (n.d.). From game design elements to gamefulness. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. The Internet and Higher Education, 8(1), 13–24. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.12.001>
- Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (2018). Edutrens- Gamificación. Monterrey - México. Retrieved from <https://observatorio.tec.mx/edutrendsgamificacion>
- Zabala-Vargas, S., Ardila-Segovia, D., Garcia-Mora, L., & de Benito, B. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) aplicado a la Enseñanza de la Matemática en Educación Superior: Una revisión Sistemática de Literatura.”. Formacion Universitaria, 13(1).



**Universidad
de Santander**
Personería Jur. 810 de 12/03/96 Min.Educación
UDES
VIGILADA MINEDUCACIÓN

**LA CALIDAD
NOS UNE**



GRACIAS



Sergio Andrés Zabala

Sergio.zabala@cvudes.edu.co

3002240341