

Ludificación (gamification)

Materia

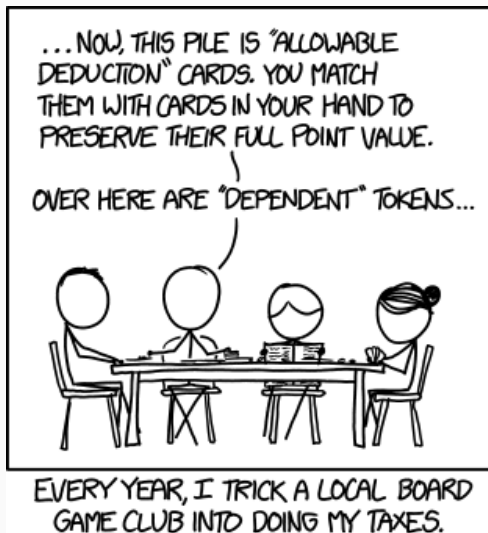
—Profesor

Fernando Martínez Joshua Haase

2021-08-08



Ludificar consiste en agregar elementos divertidos a actividades cotidianas y puede usarse con objetivos de aprendizaje (Zichermann and Cunningham 2011, 5)



Si no se diseña el juego alrededor de la diversión, falla.



Figure 2: Así se sienten los juegos educativos cuando la diversión no se pone en primer plano (“Curse of the Chocolate-Covered Broccoli (or: Emotion in Learning)” n.d./)

Un buen juego, aumenta lentamente la carga cognitiva del jugador, introduciendo un concepto a la vez

Un camino propuesto es enseñar una relación a la vez los conceptos importantes

Ejemplo cómo organizar un juego para enseñar algo

Hay que tener cuidado en el diseño de las recompensas, porque “una vez que empiezas a dar recompensas, tienes que mantener [a la persona] en el ciclo de recompensas por siempre” (Kohn 1999, 27)

Si se espera cambiar el comportamiento a largo plazo, se busca usar los elementos del juego para generar motivación intrínseca (Reiners 2014, 4)

- Competencia
- Autonomía
- Interrelaciones

- “Curse of the Chocolate-Covered Broccoli (or: Emotion in Learning).” n.d.
Accessed August 8, 2021. <https://blog.ncase.me/curse-of-the-chocolate-covered-broccoli-or-emotion-in-learning/>.
- Kohn, Alfie. 1999. *Punished by Rewards: The Trouble with Gold Stars, Incentive Plans, A's, Praise, and Other Bribes*. Boston: Houghton Mifflin Co.
- Reiners, Torsten. 2014. *Gamification in Education and Business*. New York: Springer.
- Zichermann, Gabe, and Christopher Cunningham. 2011. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. 1st. ed. Sebastopol, Calif: O'Reilly Media.