

FICHA EXPLICATIVA GRUPO DE TRABAJO 19403GT063

METODOLOGÍA:

¿EN QUE CONSISTE ESTA METODOLOGÍA?

La gamificación es la utilización de elementos de los juegos en elementos no lúdicos, es decir, aplicar a una actividad los aspectos que hacen que un juego resulte atractivo para favorecer el esfuerzo, la motivación y el rendimiento.

Los componentes de la gamificación son:

1. Puntos

Cuanto más logros se adquieran en un juego, más puntos se acumulan, tal como sucede en los clásicos videojuegos e incluso en los arcade. Podemos añadir puntos por completar tareas, conseguir metas, jugar a algo por un tiempo determinado... Es decir: **tenemos unos objetivos individualizados, unas tareas para llegar a ellos, y puntuamos su complejidad.**

2. Insignias (o sea, "badges")

Los badges son el reconocimiento público de logro: estos debemos diseñarlos de acuerdo a los objetivos directamente. **Los badges refuerzan positivamente la completitud de una lección, por ejemplo.**

3. Niveles

Nos permite personalizar. Al igual que en un videojuego, **los y las estudiantes ascienden progresivamente de nivel.**

4. Equipos

La mayor parte de los videojuegos, especialmente online, requieren la asociación de varias personas: sean conocidos o no. **En la clase, los equipos pueden ser formados por los y las docentes o el propio alumnado:** depende, lógicamente, de la madurez.

5. Bonus

Las recompensas escondidas que tienen la mayor parte de los videojuegos: ayudan a generar fidelización y "lealtad". En clase, pueden existir: **se pueden ganar bonus como, por ejemplo, un día sin deberes o tiempo extra para realizar un trabajo.**

6. Juego infinito

En muchos videojuegos, **no hay último nivel, no hay final.** Pueden ganarse o perderse puntos: en el aula, igualmente. De este modo, nos aseguramos una personalización total, que permite a otras personas avanzar en el curso de la enseñanza y aprendizaje, mientras quien lo necesite puede permitirse seguir trabajando en las áreas donde no ha progresado adecuadamente.

¿CÓMO APLICARLA?

Se puede aplicar siguiendo estos pasos:

Los **seis pasos** que se deben tener en cuenta según este modelo son:

1. Definir los objetivos
2. Diseñar y orientar el comportamiento esperado
3. Describir los jugadores
4. Diseñar ciclos de actividad
5. No olvidar la diversión
6. Utilizar herramientas apropiadas

La gamificación en educación no es una metodología educativa innovadora, sino una estrategia que en determinadas situaciones puede incrementar la motivación del aula.

No es una solución mágica y no es aplicable en cualquier contexto.

Por ello, es necesario conocer las bases teóricas de la gamificación y disponer de una hoja de ruta para aplicarla con éxito.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS.

VENTAJAS

Mejora el comportamiento

Hay una distribución de calificaciones más uniforme dentro del grupo, con una mayor tendencia hacia las notas más altas (Sobresalientes) y un mayor número de aprobado

Los resultados académicos

Al estar motivados, la mayoría los alumnos prestan atención en clase. Debido a que no quieren perder ante algunas informaciones que le pueda servir en dicho juego.

El trabajo tiene más relevancia

Su aplicación en la vida real es más clara

El Alumnado trabaja voluntariamente

Existe mayor predisponen, por parte de los alumnos, a realizar actividades que les presente disfrute o goce alguno.

Al Diseñar el juego ya trabajamos una retroalimentación adecuada y oportuna

La retroalimentación debe acompañar al proceso enseñanza-aprendizaje a lo largo de toda su extensión, con la intención de dar inmediata y oportuna información al alumno acerca de la calidad de su desempeño para que realice las correcciones necesarias con el objeto de mejorar su competencia.

Los Objetivos y la estructura de las clase tienen más relevancia

La elaboración de debe estar pensada rigurosamente de modo que persiga las siguientes finalidades:

Fidelización: La gamificación establece un vínculo del alumno con el contenido que se está trabajando cambiando la perspectiva que tiene del mismo.

Motivación: La gamificación quiere ser una herramienta contra el aburrimiento de determinados contenidos aplicados en el aula.

Optimización: Por optimización se entiende el hecho de recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no tienes previsto ningún incentivo.

DESVENTAJAS

Se confunde gamificar con aprender jugando

En el ámbito de la educación se suele usar el termino gamificación y aprender jugando como sinónimos, nada más lejos de la realidad. En síntesis gamificar consiste en usar y aplicar mecánicas del juego en contextos que en sí mismas no son juegos. Y aprender jugando es o son métodos efectivos de aprendizaje

Falta de motivo para gamificar

La gamificación es una posible respuesta para solucionar un “problema” o para “cubrir una necesidad” no cubierta. Para ello se debe plantearse si se cubre ciertos aspectos:

Análisis de necesidades

Target/ alumnos

Objetivos institución/ organización

Qué no hacen los alumnos y qué se espera conseguir al final de la formación e identificar cómo la gamificación va a favorecer dicho cambio

Muchos puntos pocas historias

Dar puntos e insignias por sistema no funciona a menos que tengas un significado para el alumno/a

No se explica las reglas del juego

Al gamificar hay que explicar el qué, el cómo. Cómo ganan (aprobarán), cómo perderán. Cómo ganan poderes (privilegios o puntos adicionales en la

nota final) y en definitiva todo lo necesario para poder jugar.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS WEB

- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004, July). MDA: A formal approach to game design and game research. In Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI (Vol. 4, No. 1).
- Pelling, N. (2011). The (short) prehistory of gamification. Funding Startups (& other impossibilities). Haettu, 7, 2013.
- Ramírez, J. L. (2014). Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. Madrid: Scilibro
- Marín, I., & Hierro, E. (2013). Gamificación: el poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. Empresa Activa.
- Chou, Y. (15 de febrero de 2014). What is gamification. Recuperado de <http://www.yukaichou.com/gamification-examples/what-isgamification/#.U0H6XNjreF>
- Werbach, K. (2014). Definition of gamification. Recuperado de <https://www.coursera.org/course/gamification>
- Zichermann, G., & Linder, J. (2013). The gamification revolution: How leaders leverage game mechanics to crush the competition. McGraw Hill Professional.
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. Journal of MUD research, 1(1), 19.
- Kim, A. J. (2012). Social engagement: Who's playing? How do they like to engage. Amy Jo Kim: Musings on games, apps, 26.
- Buchem, I. (2012). Gamification design. Recuperado de <http://www.slideshare.net/ibuchem/gamification-design>
- Kapp, K. M. (2013). The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice. John Wiley & Sons.

WEBGRAFÍA

- <http://www.thehrdirector.com/features/gamification/abrief-history-of-gamification/>
- <http://amyjokim.com/blog/2012/09/19/socialengagement-whos-playing-how-do-they-like-to-engage/>
- <https://sergiogalang.com/gamificacion-en-laformacion/#comments>
- <https://www.snackson.com/gamificacion-press-start/>
- <http://rosalieledda.com/2014/03/16/6-razones-delfracaso-de-la-gamificacion-en-educacion/>
- <http://www.thehrdirector.com/features/gamification/abrief-history-of-gamification/>
- <http://www.soltel.es/la-gamificacion-no-es-un-juego-deninos/>

- <https://www.youtube.com/watch?v=ZlZLbE-93nc>
- <https://sergiogalang.com>
- <http://www.gamification.co/>
- <http://gangles.ca/2009/08/21/mda/>
- <http://unadocenade.com/una-docena-de-conceptos-que-deberias-conocer-sobre-gamificacion/>