

**PhD. Andrés Hermann**

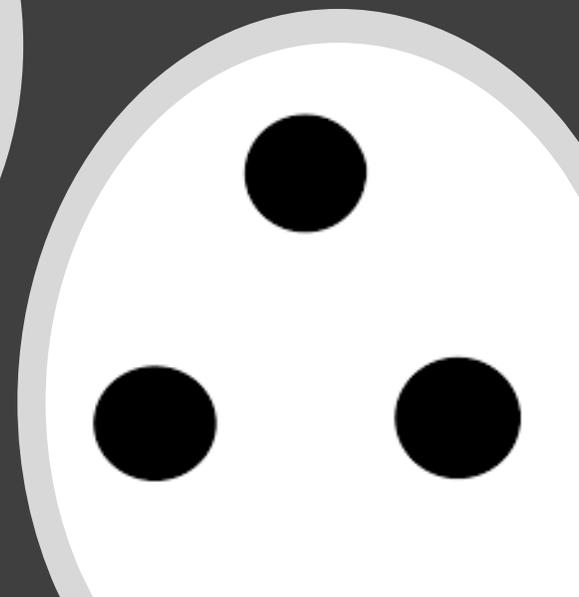


Gamificación, metáforas y narrativas en educación

<https://bit.ly/GamerEduca>

# Andrés Hermann Acosta

- Quito-Ecuador (1983). Licenciado en Comunicación Social y Máster en Educación, Mención en Gestión Educativa por la Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador. Estudios de Diplomado en Docencia e Investigación de Proyectos E-learning, CIFE-México. Posgrado: Especialista en Entornos Virtuales de Aprendizaje de la OEI y el Centro de Altos Estudios Universitarios de Argentina. Máster en Comunicación y Educación para la Sociedad Red, por la UNED de Madrid-España. Estudios de Doctorado en Tecnología Educativa y Gestión del Conocimiento por la Universitat de Illes Balears de España.
- Ha colaborado como catedrático de postgrado e investigador en el área de Educación y Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en varias Universidades de su país y el extranjero. Ha sido conferencista, articulista y asesor de organismos nacionales e internacionales en la implementación de programas y proyectos e-learning. Actualmente es Director de Educación Online en la Universidad Tecnológica Equinoccial del Ecuador.



# ¿Qué es gamificación?



Aplicación de los principios y elementos propios de un juego en ambientes de aprendizaje.



Proceso de pensamiento de juego y sus mecanismos para atraer a los usuarios y hacerlos resolver problemas (Zichermann y Cunningham, 2011).



Acción de hacer uso de elementos del juego para involucrar estudiantes, motivarlos a la acción y promover la resolución de problemas (Kapp, 2012).

*“Game: juego, acción de jugar”*



# Gamificación como estrategia didáctica...

- *“La Gamificación funciona como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje para provocar comportamientos específicos en el alumno dentro de un ambiente que le sea atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo” (EduTrends, 2016).*

Los elementos del Juego	¿Cómo apoyan en la evaluación?
 Retos, misiones, desafíos	Evidencian la capacidad para aplicar conocimientos y realizar tareas específicas.
 Narrativa	Favorece el aprendizaje de contenido declarativo, la asociación de dos o más conceptos, ideas o hechos.
 Reglas y restricciones del juego	Permiten demostrar actitudes como respeto y honestidad.
 Elegir entre diferentes rutas	Propicia la demostración de habilidades como la toma de decisiones, resolución de problemas y creatividad.
 Múltiples oportunidades para realizar una tarea, múltiples vidas, puntos de restauración o reinicio	Favorecen el desarrollo de habilidades específicas o el dominio de conocimientos. Evidencian actitudes como la resiliencia y la tolerancia a la frustración.
 Equipos, juego de roles, batallas	Propician el trabajo colaborativo, la resolución de problemas, el liderazgo y la toma de decisiones.
 Puntos de experiencia, niveles, barras de progreso y acceso a contenido bloqueado	Ofrecen información sobre el progreso de los estudiantes hacia el logro de los objetivos, la adquisición del conocimiento o su aplicación.
 Insignias, niveles, puntos, logros, resultados obtenidos	Evidencian la adquisición de habilidades y el dominio de conocimientos.
 Cuenta regresiva	Es útil para evaluar la eficiencia de procesos, optimización de recursos, toma de decisiones y solución de problemas.

# El por qué de la gamificación

*“La educación deber perseguir el qué, el cómo, pero sobre todo el por qué y para qué”*

*“Incorporar elementos del juego en contextos no lúdicos”*



Influir en el comportamiento, incrementar la motivación y la participación.



Configurar una educación dinámica y retadora.



Hacer de la educación una experiencia divertida, adictiva y memorable.



## **Gamificación**

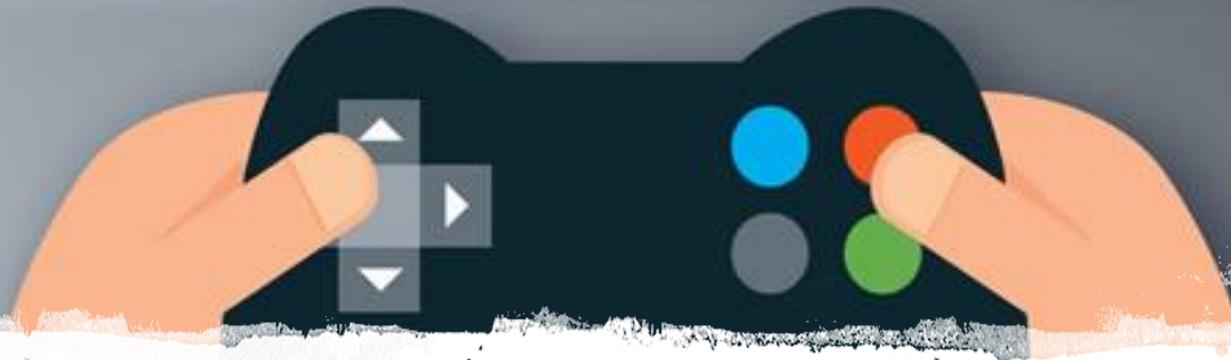
Se trata del uso de los principios y elementos de los juegos para motivar el aprendizaje; no propiamente del uso de juegos en sí mismos.

## **Juegos Serios**

Son juegos inmersivos basados en computadora con fines educativos e informativos.

## **Aprendizaje Basado en Juegos**

Utiliza juegos o videojuegos como medio para el aprendizaje.



# Tipos de gamificación

## Cómo aplicar en el aula el aprendizaje basado en juegos

La aplicación de la "gamificación" en el aula debe servir para motivar a los alumnos y darles el control de su aprendizaje. Para ello, es fundamental integrar el juego en la programación del curso.



# La gamificación en la educación, no solo deber apuntar al entretenimiento...

- “Los juegos no solo se tratan de entretenimiento y distracción. Necesitamos valorarlos como un tipo particular de persuasión. Una forma singular de ver el mundo. Una forma de pensamiento” (Shapiro, 2014).



# Elementos de la gamificación

**ELEMENTOS DEL JUEGO** 0000459 + ◀ ▶



**Metas y objetivos**  
Generan motivación al presentar al jugador un reto o una situación problemática por resolver. Ayudan a comprender el propósito de la actividad y a dirigir los esfuerzos de los estudiantes.

**Elementos del juego:** Retos, misiones, desafíos épicos.



**Reglas**  
Están diseñadas específicamente para limitar las acciones de los jugadores y mantener el juego manejable. Son sencillas, claras y muchas veces intuitivas.

**Elementos del juego:** Restricciones del juego, asignación de turnos, cómo ganar o perder puntos, permanecer con vida, completar una misión o lograr un objetivo.



**Narrativa**  
Sitúa a los participantes en un contexto realista en el que las acciones y tareas pueden ser practicadas. Los inspira al identificarlos con un personaje, una situación o una causa.

**Elementos del juego:** Identidades, personajes o avatares; mundos, escenarios narrativos o ambientes tridimensionales.



**Libertad de elegir**  
Dispone al jugador a diferentes posibilidades para explorar y avanzar en el juego, así como diferentes maneras de lograr los objetivos.

**Elementos del juego:** Diferentes rutas o casillas para llegar a la meta, opciones de usar poderes o recursos.

Instituto Tecnológico de Monterrey, 2016.

# Elementos de la gamificación

**ELEMENTOS DEL JUEGO** 0000459 + ◀ ▶



### Libertad para equivocarse

Anima a los jugadores a experimentar riesgos sin causar miedo o daño irreversible. Propicia la confianza y participación del estudiante.

**Elementos del juego:** *Vidas múltiples, puntos de restauración o reinicio, número ilimitado de posibilidades.*



### Recompensas

Son bienes recibidos en el juego para acercarse al objetivo del mismo; permiten acceder a una nueva área, adquirir nuevas habilidades o tener mejores recursos. Motivan la competencia y el sentimiento de logro.

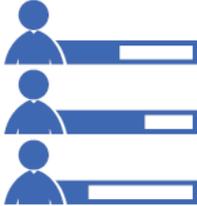
**Elementos del juego:** *Monedas o recursos virtuales, vidas, equipo, items de acceso, poderes limitados.*



### Retroalimentación

Dirige el avance del usuario a partir de su comportamiento. Suele ser inmediata, al indicar al jugador si se está actuando de forma correcta o en qué medida se dirige al objetivo. En ocasiones esta se da al final de un episodio para mostrar estadística o análisis sobre el desempeño del jugador.

**Elementos del juego:** *Pistas visuales, señalizaciones de respuesta o conducta correcta o incorrecta, barras de progreso, advertencias sobre riesgos que se tienen al realizar cierta acción, estadísticas del desempeño.*



### Estatus visible

Permite que todos los participantes tengan presente su avance y el de los demás, aquello que han conseguido y lo que les falta. Esto puede generar reputación, credibilidad y reconocimiento.

**Elementos del juego:** *Insignias, puntos, logros, resultados obtenidos, tablero de posiciones.*

Instituto Tecnológico de Monterrey, 2016.



### Cooperación y Competencia

Anima a los jugadores a aliarse para lograr un objetivo común, y a enfrentarse a otros participantes para lograr el objetivo antes o mejor que ellos. Esta dinámica genera una mayor motivación de los participantes pues los desafía a hacerlo mejor que sus oponentes.

**Elementos del juego:**

*Equipos, gremios, ayudas de otros participantes, áreas de interacción social, canales de comunicación, trueques, batallas, combates, tablero de posiciones.*



### Restricción de tiempo

Introduce una presión extra que puede ayudar a concretar los esfuerzos para resolver una tarea en un periodo determinado.

**Elementos del juego:**

*Cuenta regresiva; poder obtener un beneficio solo en un tiempo determinado.*



### Progreso

Se basa en la pedagogía del andamiaje, es decir, guía y apoya a los estudiantes al organizar niveles o categorías, con el propósito de dirigir el avance. Permite que el jugador, conforme avanza en el juego, desarrolle habilidades cada vez más complejas o difíciles.

**Elementos del juego:**

*Tutoriales para desarrollo de habilidades iniciales, puntos de experiencia, niveles, barras de progreso y acceso a contenido bloqueado.*



### Sorpresa

Incluir elementos inesperados en el juego puede ayudar a motivar y mantener a los jugadores involucrados en el juego.

**Elementos del juego:**

*Recompensas aleatorias, huevos de pascua (características ocultas), eventos especiales.*

# Elementos de la gamificación

# ¿Cómo empezar a gamificar en las aulas?....

## DISEÑO DE UN PROYECTO GAMIFICADO


<http://cuaderno20.wixsite.com/alevda-levya> / @aleyda\_amakara
 



### Perfil de los jugadores

---

---

---

---

### OBJETIVOS

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



### NARRATIVA DEL PROYECTO

¿Qué aventura vivirán los estudiantes?

---

---

---

---

### TIEMPO

¿Cuánto demandará su aplicación?

---

---

---

---



### Status (niveles)

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



### ¿Cuáles son las reglas del juego?

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



### Recompensas

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



### AVATARES

Personaje y armas

---

---

---



### MÚSICA

---

---

---



### MISIONES Y RETOS

¿Qué aventura vivirán los estudiantes? ¿Cuál es su objetivo final?

<b>MISIÓN 1:</b> _____ _____ _____ <b>retos:</b> 1. _____ 2. _____ 3. _____	<b>MISIÓN 2:</b> _____ _____ _____ <b>retos:</b> 1. _____ 2. _____ 3. _____
<b>MISIÓN 3:</b> _____ _____ _____ <b>retos:</b> 1. _____ 2. _____ 3. _____	<b>MISIÓN 4:</b> _____ _____ _____ <b>retos:</b> 1. _____ 2. _____ 3. _____



### ESCENARIO

(Localización espacio temporal)

---

---

---



### EQUIPO

¿Qué roles asumirán?

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



### EVALUACIÓN

¿Cómo se realizará la evaluación?

---

---

---

### RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
1. _____	1. _____	1. _____
2. _____	2. _____	2. _____
3. _____	3. _____	3. _____



¿Con qué herramientas podemos empezar a gamificar?



# ASS CRAFT

Últimas tendencias de la gamificación en el aula virtual...



Inmersión



Uso de narrativas



Uso de metáforas





Presentación

Taller1

Taller2

Taller3

Taller4

Finalización

“Las metáforas brindan en la narrativa visual, en este sentido los mundos virtuales representan un ambiente que permite la generación del aprendizaje” (Jadán y Ramos, 2018).

“Partiendo sobre la base de que una metáfora es una representación de la realidad llevada a un mundo imaginario, hipotético, o de ficción, constituye un componente fundamental de la cognición que posibilita la integración de los conceptos nuevos en los campos de conocimiento ya existentes” (Jadán y Ramos, 2018).

## El uso de metáforas en la educación

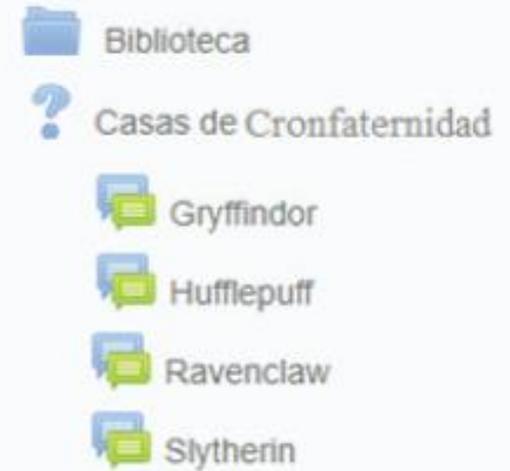


Figura 2. Escenario de la primera sesión del curso de Infopedagogía Educativa

# ¿Con qué otras estrategia de aprendizaje, se puede combinar la gamificación?



# Un nuevo rol del profesor...



No solo consiste en hacer la clase más divertida, sino conjugar elementos del juego en las clases



Desarrollo del trabajo de diseño instruccional, incorporación de actividades atractivas y retadoras



Capacidad de establecer propósitos, reglas y metodologías que guíen la experiencia de aprendizaje



# Beneficios de la gamificación



- Incrementa la motivación.
- Mantener atención.
- Retroalimenta al estudiante su progreso.



- Promueve la cooperación.
- Fortalece el uso de las TIC.



- Desarrolla capacidades de planificación y empleo de metodologías.
- Fomenta el pensamiento creativo.

A tablet with a black bezel is shown. The screen displays a blue background with a dynamic water splash effect. In the center, white text reads: 'Muchas gracias', 'Andrés Hermann Acosta', 'aehermann@yahoo.com', and '098-485-6070'. In the bottom left corner, the time '08:08' and date 'Sat, 18 Aug' are visible. In the bottom right corner, there is a camera icon. The 'HUAWEI' logo is centered at the bottom of the tablet's bezel.

**Muchas gracias**  
**Andrés Hermann Acosta**  
**aehermann@yahoo.com**  
**098-485-6070**

08:08

Sat, 18 Aug



HUAWEI