



Aprendizaje gamificado





Definición

Es una estrategia que inserta los elementos de diseño y mecánicas del juego al ámbito del proceso de enseñanza aprendizaje (Ripoll, O., Tomàs Pujolà, J. 2024). Fomenta un ambiente atractivo para motivar los aprendizajes, pues se fomenta el disfrute y la diversión, generando así aprendizajes significativos.



Objetivo

- Competir de manera amistosa, valorar los logros obtenidos, motivarse para desarrollar las actividades planteadas en el curso y desarrollando el pensamiento estratégico.
- Reforzar la retroalimentación continua, lo que permite adaptar la experiencia de aprendizaje para atender las necesidades individuales de cada estudiante.
- Elevar el grado de socialización e interacción entre los estudiantes, desarrollando actitudes de empatía y escucha activa.



Procedimiento

1. Define los resultados de aprendizaje.
2. Define la duración de la experiencia.
3. Propone un reto o desafíos, tomando en cuenta las características y habilidades de los estudiantes.
4. Establece las reglas del juego: puntos, niveles, clasificación y cómo se realizará la retroalimentación.
5. Crea una situación o narrativa, en qué consistirán las actividades: transforma el proceso tradicional en una propuesta con narrativa lúdica, a modo de juego.
6. Explica el juego a los estudiantes.
7. Los estudiantes desarrollan las misiones y retos planteados, recibiendo constante acompañamiento y retroalimentación.
8. Al finalizar, los estudiantes comparten lo logrado y reciben retroalimentación respecto a su desempeño, además del puntaje.

Gráfica 12

Flujo de aprendizaje basado en la gamificación



Fuente: Elaboración propia.



Tiempo recomendado

Ideal para el trabajo en las horas prácticas: 5 horas.

- Horas de trabajo docente previo a la sesión:
 - 3 horas de planificación.
 - 2 horas de desarrollo de las reglas del juego.
 - 4 horas de preparación de materiales: retos, narrativa, rankings, recompensas.
- Horas de trabajo del estudiante:
 - Conocimiento de la mecánica y reglas del juego: 1 hora.
 - Desarrollo de los retos: 4 horas.



Recomendaciones

- La narrativa es importante: piensa en actividades llamativas y motivadoras.

- Busca un equilibrio entre los elementos competitivos y los elementos colaborativos, procurando que la competencia siempre sea saludable.
- Recuerda que la gamificación debe ser adaptable y flexible, permitiendo el reajuste de actividades según los logros de los estudiantes.
- Integra sistemas de retroalimentación automática y constructiva, esto es que les proporcione información útil para su desarrollo académico.
- Es importante contar con un panel público donde los estudiantes verifiquen sus puntajes y niveles. Se pueden otorgar insignias cuando logran cumplir retos y misiones.
- En el caso de las tres modalidades (virtual, semipresencial y presencial) es importante utilizar la plataforma de aprendizaje (EVA) como soporte del trabajo realizado: publicar las reglas del juego, publicar las actividades de los retos, publicar el ranking y puntajes. En el caso de tener actividades virtuales sincrónicas, se puede utilizar la plataforma de videoconferencia en la función de salas de grupo, para que cada equipo pueda desarrollar la construcción colaborativa.



**UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA**