

Curso-taller

JENUI 2014

Gamificar una propuesta docente.

Diseñando experiencias positivas de aprendizaje.

Francisco J. Gallego, Rafael Molina y Faraón Llorens
fgallego@dccia.ua.es, rmolina@ua.es, Faraon.Llorens@ua.es
Dpto. de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial
Universidad de Alicante

Objetivos:

- Explicar y debatir el concepto de gamificación y su aplicación al campo de la docencia.
- Ayudar a los profesores a diseñar propuestas docentes más atractivas y motivadoras para los y las estudiantes, ayudándose para ello de la experiencia (herramientas y principios) en el campo del diseño de los videojuegos.

Pero fundamentalmente:

- Provocar un cambio de actitud y abrir la mente de los profesores en relación a los videojuegos y el mundo de la educación, reconociendo el potencial que ello representa.

Descripción:

Los videojuegos son la forma de entretenimiento dominante de nuestro tiempo. Los juegos de éxito se aprovechan tanto de la psicología como de la tecnología, y su realización requiere una comprensión reflexiva de técnicas de motivación y de diseño. Por lo que podemos aprender mucho del mundo de los videojuegos para aplicarlo a nuestro ámbito, la docencia universitaria: psicología, diseño, estrategia y tecnología, entre otras cosas. Hay dos formas de incluir los videojuegos en la enseñanza: crear un videojuego para nuestra asignatura (o partes de la misma) y gamificar la asignatura (o partes de ella). La primera puede parecer más difícil, ya que no todos los docentes podemos diseñar y desarrollar un videojuego para nuestra asignatura (o encontrar alguno existente que se adapte a ella). Pero gamificar (parte de) nuestra asignatura está al alcance de todos.

Gamificación es el término usado para hacer referencia a la aplicación de los elementos y las técnicas utilizadas en el diseño de videojuegos en contextos distintos a estos. Los elementos de los videojuegos son las herramientas para la gamificación. Los elementos más importantes son los PBL: puntos (*points*), insignias (*badges*) y tablón de líderes (*leaderboards*). Dado que uno de los principales beneficios de la gamificación es la motivación, uno de los campos en los que tendrá un fuerte impacto será en el de la educación. Hay diversos aspectos clave de los videojuegos que nos pueden interesar especialmente en el mundo de la enseñanza:

- Si queremos pensar como un diseñador de videojuegos, la clave está en pensar en los jugadores, y ello significa que los jugadores son el centro del juego.
- Los juegos persiguen objetivos.
- Un juego implica aprendizaje y resolución de problemas.
- Los juegos tienen un conjunto de reglas de funcionamiento.
- Debe haber un equilibrio entre la estructura (las reglas) y la exploración (la libertad en la búsqueda de soluciones), los jugadores deben sentir que tienen el control y autonomía.
- Progresión. Los juegos tienen que ser equilibrados: ni demasiado difícil, ni demasiado fácil; sin demasiadas opciones, ni muy pocas opciones. Tiene que haber una sensación de que cualquiera de los jugadores puede ganar.
- Pero sobre todo los jugadores juegan, es decir, se divierten y disfrutan, siguen las reglas de forma voluntaria para pasárselo bien.