X CcITA 2018

APRENDIENDO A TRAVÉS DE UN ENTORNO GAMIFICADO EN LÍNEA: CLASSCRAFT

William Reyes Cabrera – Aarón Sabido Llanes – Pedro Canto Herrera

Concepto

Ludificación

Pelling, 2003

“Uso de mecánicas de juego en situaciones de juego.”

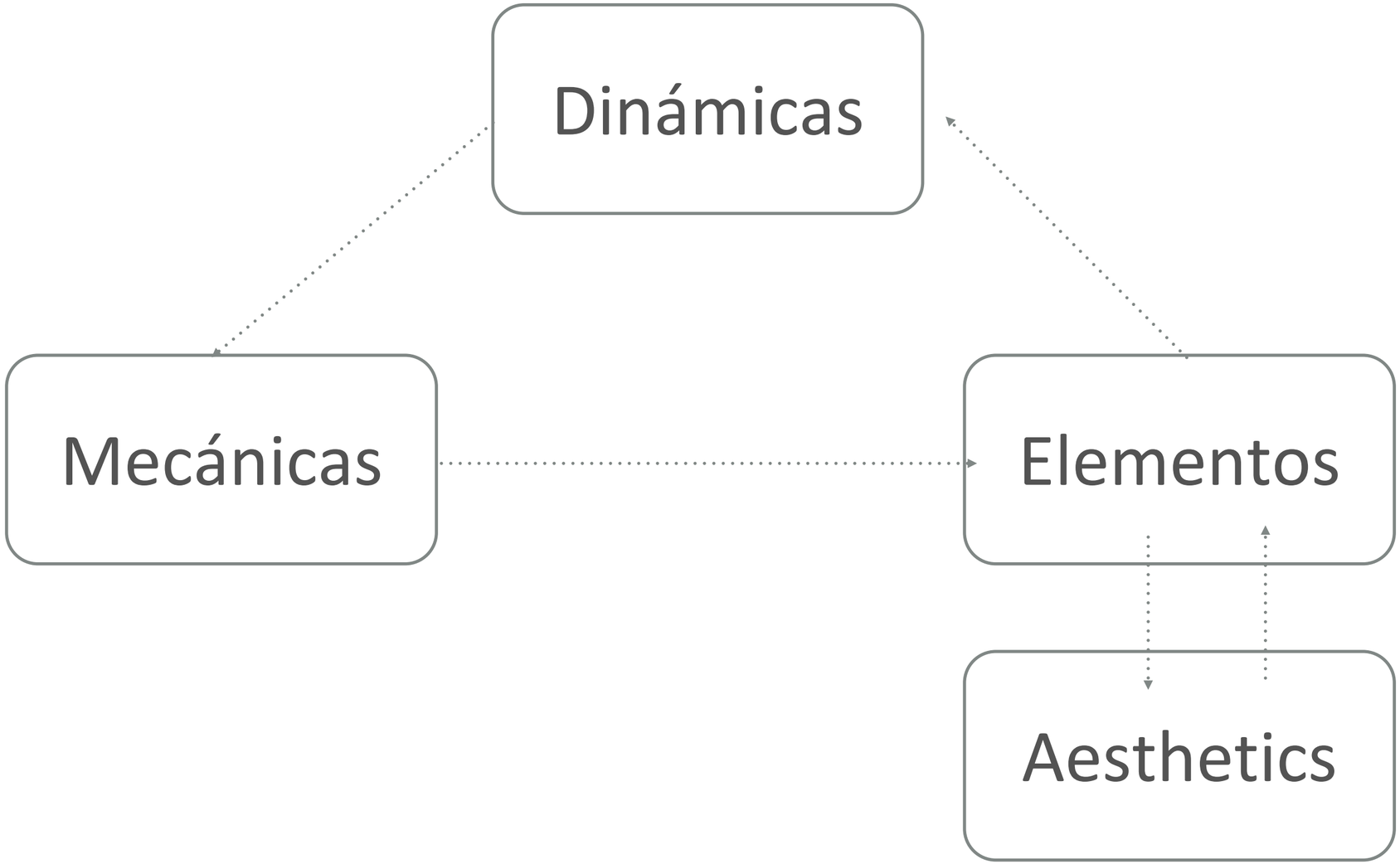
Werbach - Hunter 2010

Gamificación

Kapp, 2012

Chou, 2015

Elementos



Características

- Lenguaje de juego.
- Uso de los sentidos.
- Enfocado al “enganche” con el usuario.
- Compromiso de los participantes.

Problemas

- Educación a distacia -en línea- sin estrategias pedagógicas definidas.
- Falta de motivación - compromiso.
- Tecnologías sub utilizadas.
- Alumnos y profesores en el Siglo XXI.

Diseño del curso

Asignatura

- Diseño de cursos en línea
- 60 horas

Sujetos

- 30 Estudiantes
- 5 semestre

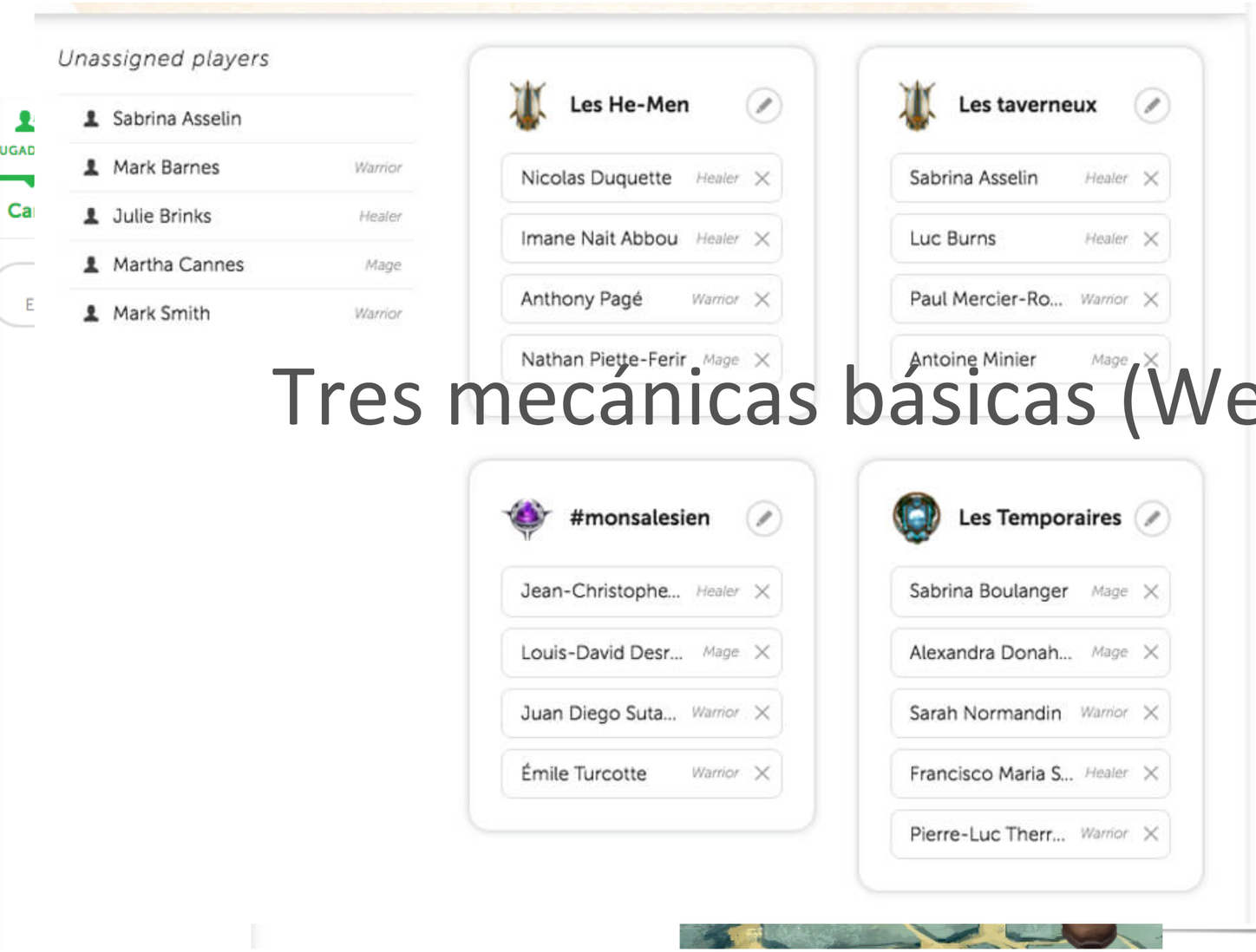
Instrumentos

- Diarios de aprendizaje
- Evaluación docente
- Diario del investigador

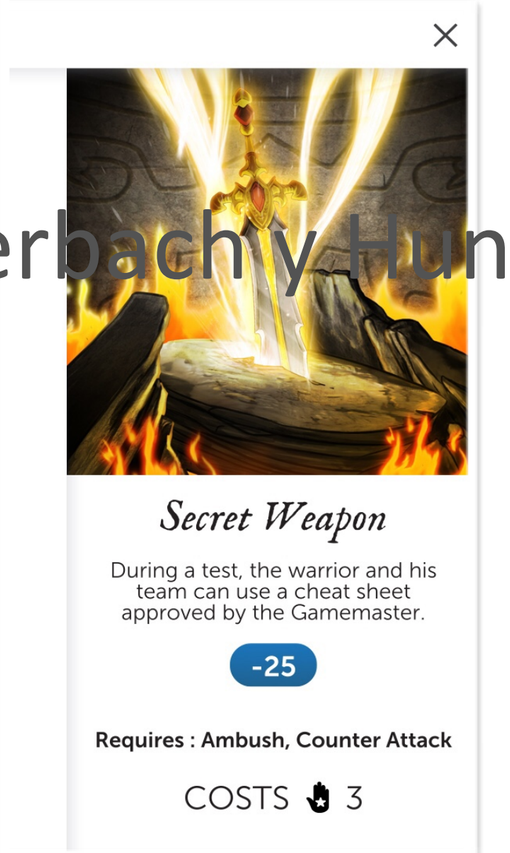
Estrategia

- Gamificación
- Classcraft

Tríada PET (Puntos, Emblemas, Tablas)



CLASSCRAFT



Tres mecánicas básicas (Werbach y Hunter, 2014)

CLASSCRAFT

CLASSCRAFT

Gold

Java Warriors

Origin

Scape

CLASSCRAFT

CLASSCRAFT
The Great Bear Clan
Marianne Bouchard
Project Help: Red Blood Cells

Algunos hallazgos

Algunos hallazgos

Algunos hallazgos

Asignaturas

Mediatizadas

No para todas

Nueva orientación

Pasos a seguir:

- Analizar las características de los estudiantes en línea en la UADY.
- Gamificación como motivador.
- Narrativa.
- Sensibilizar a los profesores.
- Ampliar la oferta educativa de cursos gamificados.

Referencias

Chou, Y. (2015) *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards.* New York: Octalisys.

Hunter, D., & Werbach, K. (2014). *Gamificación: Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos.* Madrid, España: Pearson.

Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction. Game-based methods and strategies for training and education.* San Francisco, United States of America: Pfeiffer.

Base de información