GAMIFICACIÓN

FICHA 1

CICLO DE APRENDIZAJE

"Motivación es el impulso individual acompañado del deseo y compromiso de realizar una actividad o conducta particular. Es el proceso que inicia, guia y mantiene acciones orientadas a objetivos."

Zeidner, et al, Self-regulation Direction and Challenges for Future Research, Handb Self-regulation.

Extrínseca

La meta es presionada por factores externos, y el objetivo está desalineado con la motivación para realizar la actividad. Es transaccional y genera poca energía.



Intrínseca

La meta es impulsada por deseo y metas internas, y por esa razón la motivación está alineada con la actividad a realizar. Una actividad satisface múltiples motivadores.



20 años

CAT
Colegios Amigos del Turismo

GAMIFICACIÓN

FICHA 2

CICLO DE APRENDIZAJE

MOTIVACIÓN

META

Orienta y dirige la atención y la energía con una meta clara y con indicadores de cumplimiento unívocos, la meta es necesaria para que se active el pensamiento lúdico.
Ejemplo: terminar una actividad con menos de 4 errores.

DIFERIDA

Una meta que se consigue sólo cuando se cumple otra primero. Las metas diferidas pueden externalizar la motivación si no están alineadas: Ejemplo¦ Si completas 20 ejercicios, entonces te ganas 10 minutos de recreo.

ESTADO DE INFORMACIÓN

La información disponible a través de interfaces que le permiten a una persona entender cómo se encuentra un sistema.
Ayuda a la toma de decisiones. Ejemplo: te quedan 4 intentos.

RETROALIMENTACIÓN

Cambios de estado de la información producto de las acciones realizadas por un agente. Informan los cambios de estado y producen respuestas emocionales. Ejemplo¦ perdiste 1 intento.

REFUERZO

La respuesta de castigo o recompensa luego de la evaluación de la información, que conlleva a reacciones emocionales y afecta el futuro motivacional de la persona.

MOTIVADOR

Categorías de necesidades que activan los refuerzos. Diferentes personas reaccionan con diferentes intensidades a motivadores distintos y no son universales ni estandarizados.



GAMIFICACIÓN

FICHA 3

CICLO DE APRENDIZAJE

RETROALIMENTACIÓN

UNÍVOCA

Una señal no debe incluir ambigüedades. Si hay lugar a interpretación, eso ofusca el proceso de aprendizaje. Si dos personas generan retroalimentación diferente ante la misma actividad, hay ambigüedad.

DISCRIMINADA

Cada significado debe incluir una señal diferenciada. Si realizar un buen trabajo o un excelente trabajo reciben la misma señal, el cerebro no va a poder reconocer la diferencia. Ejemplo: destapar una lata o ganar monedas en Mario Bros.

EMOCIONAL

Debe procurar activar estados emocionales. La exageración, los tonos celebratorios, las animaciones, la intensidad de la señal y sus características estéticas contribuyen a lo anterior. Ejemplo: "**¡ABRISTE UN COFRE!**"

TIEMPO DE RESPUESTA

INMEDIATA

La asociación entre acción y respuesta es fuerte. Modula las emociones en tiempo real.

POSTERGADA

Pasa un tiempo entre la acción y la respuesta, lo que puede crear anticipación.

PROGRAMADA

Hay un cronograma para la entrega de una respuesta. Si la espera es larga se pierde interés.

TARDÍA

La respuesta llega cuando ya no es útil o ya no tiene impacto emocional.



GAMIFICACIÓN

FICHA 4

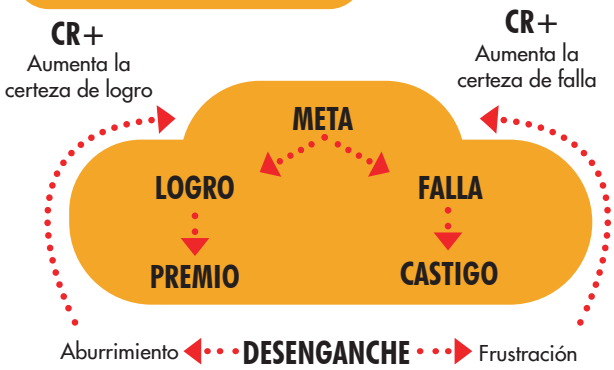
CICLO DE APRENDIZAJE

CICLO DE RETROALIMENTACIÓN

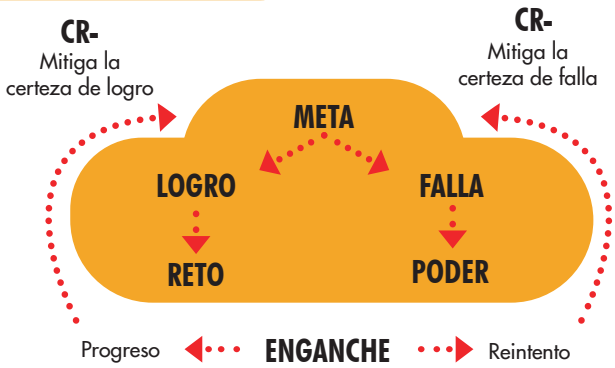
Ante una consecuencia por alcanzar o fallar en una meta, hay efectos que modifican los futuros potenciales del sistema. Si aumentan la probabilidad o el efecto de alcanzar la misma meta, hay un ciclo de retroalimentación positivo si la mitigan la probabilidad o efecto, es un ciclo negativo.



CICLO TRADICIONAL



CICLO GAMIFICADO



GAMIFICACIÓN

FICHA 5

CICLO DE APRENDIZAJE

El aprendizaje en los juegos es una búsqueda constante de reducción de la incertidumbre a través de ciclos de intento-error-reintento. Los ciclos deben ser cortos y deben ofrecer retroalimentación continua. Se requieren interfaces que permitan realizar procesos de autoevaluación.

RETROALIMENTACIÓN

ALTA INCERTIDUMBRE

META

MENOR INCERTIDUMBRE

Aumenta la probabilidad de logro.

Procesamiento (Algoritmo) → **ESTADO DE JUEGO** (Interfaz) → Llamado a la acción → Desición Imperfecta → Habilidad Imperfecta → Acción Evaluable



20 años

Colegios Amigos del Turismo