



APRENDIZAJE EN CONTEXTOS DIGITALES Y NUEVOS MODELOS PEDAGÓGICOS

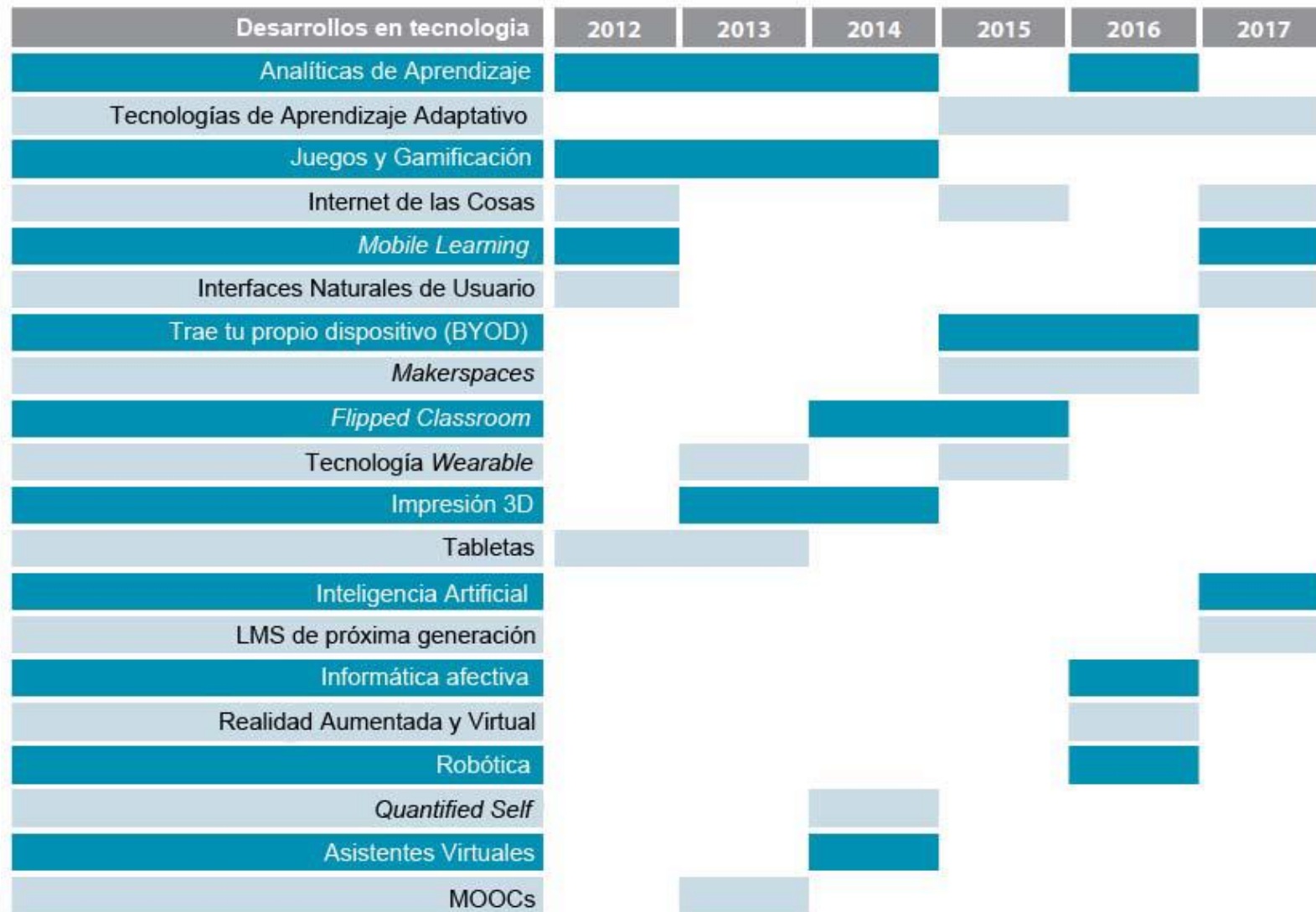
IX JORNADAS
PEDAGÓGICAS
en tecnología e
innovación educativa

Factores de incidencia ligados al uso de gamificación y juegos serios que determinan la mejora en la productividad del aprendizaje del idioma inglés

Clayton Carrasco G.



¿Por qué usar
juegos serios
y gamificación en
el aprendizaje de
los idiomas?





Sistema Nomon - Ambiente de aprendizaje presencial "CISE"

Sistema Nomon - Plataforma aprendizaje virtual "PillBook"

Español

IDrills Series 1

Listen and practice. You will be scored at your Nomon class.

normal slow

- ▶▶ It's a great idea! enthusiast
- ▶▶ She's the best in town. descriptive
- ▶▶ This is really amazing! enthusiast
- ▶▶ December is our favorite month. descriptive
- ▶▶ Pink is a girl color. descriptive

Book, Cards, Vault, Maps, Settings

8, 10

Dad's bad Memory

Son Hey Dad, what's up?

Dad Hi Son. Tell me something.

Son What is it?

Book, Lesson 1, Lesson 2, Lesson 3, Lesson 4, Lesson 5, Lesson 6, Lesson 7, Lesson 8, Lesson 9, Lesson 10

7, 10

Book, Cards, Vault, Maps, Settings

10

Situations

Lesson 1 - Regular Verbs

Watch the video clips featuring each of the action verbs.

- accept, believe, change, comb
- decide, erase, guess, kill

Book, Lesson 1, Lesson 2, Lesson 3, Lesson 4, Lesson 5, Lesson 6, Lesson 7, Lesson 8, Lesson 9, Lesson 10

10, 10

Book, Cards, Vault, Maps, Settings

10

Juegos serios



Juegos serios



Experiencia Universidad de Guayaquil – Facultad de Ciencias Químicas Programa de aprendizaje de inglés en la modalidad Blended Learning

- Reducción del tamaño de la clases.
- Evaluación del rendimiento basada en el cumplimiento del desarrollo de competencias y habilidades.
- Establecimiento de la motivación como eje esencial para aprender.
- Aceleración del aprendizaje a través de el cumplimiento de objetivos basados en el correcto empleo y optimización de recursos.
- Empleo de una plataforma para clase presencial que reúna todos los elementos para un proceso de clase este tipo (Nomon CISE)
- Empleo de una plataforma para aprendizaje en línea que incluya todos los recursos y materiales necesarios para el aprendizaje virtual (Nomon PillBook).
- Uso de juegos serios como estrategia de aprendizaje.
- Empleo de lógica aleatoria en la forma en que se generan los eventos didácticos.



Sesiones de clase presencial

Resultados Porcentuales

	Excelente		Muy Bueno		Bueno		Regular		Deficiente	
	G.C.	G.E.	G.C.	G.E.	G.C.	G.E.	G.C.	G.E.	G.C.	G.E.
Pretest										
Estructura gramatical	5%	7.5%	7.5%	7.5%	20%	27.5%	30%	22.5%	37.5%	35%
Correcto uso del lenguaje	0%	0%	2.5%	5%	12.5%	10%	35%	40%	50%	45%
Vocabulario	12.5%	12.5%	15%	10%	27.5%	27.5%	25%	27.5%	20%	22.5%
Post Test										
Estructura gramatical	7.5%	12.5%	10%	22.5%	25%	37.5%	25%	17.5%	32.5%	10%
Correcto uso del lenguaje	2.5%	10%	5%	22.5%	12.5%	30%	35%	30%	45%	7.5%
Vocabulario	15%	20%	25%	20%	25%	50%	20%	10%	15%	0%

G.C. = Grupo Control

G.E. = Grupo Experimental

tabla 3

Factores de incidencia ligados al uso de gamificación y juegos serios:

Profesores:

- a) Amigables, motivadores, enganchadores y versátiles.
- b) Creativos, ágiles, recursivos y altamente conocedores de lo que hacen.

Metodología:

- a) Modalidad claramente optada y definida según necesidad.
- b) Enfoques pedagógicos, secuencia didáctica y diseño instruccional.

Ambiente de aprendizaje y recursos:

- a) Infraestructura y recursos didácticos.
- b) Herramientas tecnológicas educativas como el material de clase personalizados a las necesidades puntuales.

Factores de incidencia ligados al uso de gamificación y juegos serios:

Los estudiantes deben:

- a) Conocer la lógica y mecánica de las plataformas o herramientas de aprendizaje que empleen.
- b) Entender la modalidad y metodología de aprendizaje del curso que siguen.
- c) Estar en capacidad de seguir un programa de aprendizaje auto dirigido.
- d) Ser proponentes de las temáticas tratadas en calidad de participantes activos.
- e) Dominar los conocimientos o tener las habilidades que se requieran como pre-requisitos.
- f) Encontrar el proceso de clase atractivo y estimulante.

Qué requieren los juegos serios para ser eficientes:

- Tener un grado determinado de complejidad o dificultad que los vuelva desafiantemente atractivos.
- El fracaso o error es el punto de anclaje de un nuevo aprendizaje, y si de este factor negativo se logra una experiencia vinculada al aprendizaje lúdico se logra un aprendizaje significativo.
- Tener claramente vinculadas sus propiedades técnicas a los propósitos metodológicos.
- Tener la capacidad de ser adaptado y personalizado a diferentes situaciones de interés y niveles de dificultad.
- Contar con lógica aleatoria y características de automatización.
- Conocer las limitaciones académicas que el juego tiene y en qué forma pueden otros recursos complementarlas.

Aspectos visuales y técnicos a considerar en juegos serios:

- Debe ser altamente gráfico e inductivo a la interpretación del participante, psicología de formas y colores, fotogramas adecuados en animaciones, etc.
- Debe emplear sonidos e imágenes que confluyan y configuren un ambiente de aprendizaje altamente interactivo.
- Debe tener una interface simple basada en pocos iconos o botones gráficos cuyo orden y secuencia sea universal.
- Debe tener mecánica sincrónica.
- Debe registrar datos métricos sobre el desempeño de cada participante que puedan ser vistos en línea.
- Debe explotar contenidos programáticos y dar paso a la evaluación del aprendizaje.

Profesores y uso de tecnologías basadas en juegos y gamificación:

- Lograr dominio escénico de la clase a la par del control técnico de la tecnología.
- Ejecutar esquemática la secuencia de la clase en relación a la mecánica del juego.
- Considerar que la energía empleada por el facilitador o el profesor es significativamente mayor en ambientes de aprendizaje basados en juegos.
- Tener estrategias de contingencia ante situaciones que se presenten fuera del esquema o secuencia didáctica.
- Tener una actitud motivadora y dinámica.



Gracias