



Gamificación del aprendizaje

Una experiencia lúdica de aprendizaje en Wikipedia

Heather Birch, PhD Student, OISE/UT

Curriculum Teaching & Learning
Knowledge Media Design Collaborative Program

Professor: Dr. Jonathan Obar, KMD2004

El Programa Educativo de Wikipedia en Canadá usa la enciclopedia en línea como plataforma para incentivar a los estudiantes a crear artículos y para capacitarlos para ser parte de la comunidad de Wikipedia. Yo escribí la página sobre la gamificación del aprendizaje como tarea para KMD2004. A través de la experiencia de mi primera página en Wikipedia, me sorprendí al descubrir los elementos lúdicos de la tarea; como resultado, encontré que la tarea fue motivadora, y tuvo como resultado un aprendizaje profundo y auténtico.



1 Decide sobre qué escribir



Williams, 2009; Deterding et al., 2011

Los jugadores: tienen la libertad de trazar su camino.
Los estudiantes en Wikipedia: tienen la libertad de escribir sobre un tema que no tenga una entrada en Wikipedia.

GAMIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE: cuando los elementos que hacen a los videojuegos divertidos son usados en un contexto educativo para motivar a los estudiantes.

Beneficios: el aprendizaje se hace visible, tangible, auténtico, diferenciado, manejable y divertido.

Crítica: los motivadores extrínsecos pueden disminuir los motivadores intrínsecos.

2 Aprende el estilo wiki



Vygotsky, 1934

Los jugadores: reciben capacitación y acceso a los recursos en el juego cuando lo necesitan, para obtener el próximo nivel.

Los estudiantes en Wikipedia: tienen páginas de contenido y de conducta que los guían; estos recursos no están pensando para ser estudiados y aprendidos por adelantado, sino para ser consultados cuando se los necesite.

Estilo Wiki:

- * no opiniones ni investigaciones originales
- * referencias rigurosas
- * enlaces internos y externos

3 Comete errores



Gee, 2007

Los jugadores: tienen la oportunidad de repetir eventos para obtener destrezas y subir de nivel.

Los estudiantes en Wikipedia: pueden continuar editando y mejorando sus artículos, así como también agregar otros, desarrollando las destrezas de escritura.

Mis errores:

- * falsa identidad
- * enlaces externos en el cuerpo del artículo
- * códigos no recomendados en las referencias



4 Confía en la Web 2.0



Lave & Wenger, 1991

Los jugadores: reciben una retroalimentación instantánea del juego, brindándole información sobre su desempeño.
Los estudiantes en Wikipedia: reciben retroalimentación de miembros de la comunidad Wikipedia, que los guían y les brindan información sobre cómo arreglar los elementos del artículo que no están en el estilo wiki.

Cuando la comunidad comienza a editar mi artículo, la vulnerabilidad inicial se transforma en entusiasmo, al verlo transformarse en un artículo de mayor calidad.

5 Conéctate con la comunidad



Scardamalia, 2002

Los jugadores: tienen oportunidades de colaborar con otros jugadores para solucionar problemas.
Los estudiantes en Wikipedia: pueden unirse a grupos de wikipedistas y pueden hacer esfuerzos coordinados para mejorar los artículos sobre áreas específicas.

Mi artículo fue agregado a dos proyectos comunitarios dentro de Wikipedia:

- * WikiProject VideoGames
- * WikiProject Education

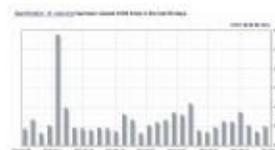
6 Mira las estadísticas



Colby & Colby, 2008

Los jugadores: pueden estar motivados por puntos, etiquetas y estadísticas.

Los estudiantes en Wikipedia: pueden estar motivados por una audiencia auténtica que lee sus artículos a diario



7 Haz propuestas



Dewey, 1916; McGonigal, 2011

Los jugadores: aprenden a pensar sobre el mundo y su rol en el mundo de otra manera.
Los estudiantes en Wikipedia: desarrollan una perspectiva refinada del rol de Wikipedia en la educación.

Muchos de los miembros de mi grupo de pares, docentes de educación secundaria, descartaban a Wikipedia como una fuente válida. Yo tomé el rol de:

- * defensor
- * abogado
- * ejemplo

8 Marca presencia



Kapp, 2013; Deci & Ryan, 2000

Los jugadores: son parte de una gran historia
Los estudiantes en Wikipedia: de género femenino experimentan un sentido de propósito a través de sus contribuciones.

Al descubrir la baja representación femenina en Wikipedia, ahora tengo como ambición:

- * continuar contribuyendo en Wikipedia
- * realizar más investigaciones sobre las mujeres en Wikipedia



Adaptado por Mag. Profa. Roxana Sordo