



# 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

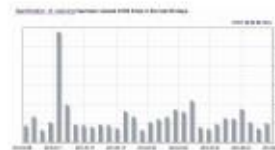
### 6 Mira las estadísticas



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