

Guía para gamificar un MOOC a partir de redes sociales



by [queensu](#)

Gabinete de Tele-Educación (GATE)

Universidad Politécnica de Madrid

Autor: Oriol Borrás Gené

Copyright © Septiembre 2015 Oriol Borrás Gené

El presente manual ha sido desarrollado en el Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid.

Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Índice

1. Introducción
2. Elementos de gamificación en un MOOC
 - 2.1. ¿Qué es un MOOC?
 - 2.2. Herramientas internas
 - 2.3. Herramientas externas
3. Mecánicas
 - 3.1. Badges
 - 3.2. Retos
 - 3.3. Narrativa
4. Ejemplos de aplicación
 - 4.1. Ejemplo 1
 - 4.2. Ejemplo 2
 - 4.3. Ejemplo 3
 - 4.4. Ejemplo 4
 - 4.5. Ejemplo 5

1. Introducción

La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son juegos para involucrar a los usuarios, haciéndoles más partícipes de su aprendizaje.

En esta guía, en primer lugar se describen las características de los MOOC. A continuación se exponen las herramientas (elementos, a modo de ingredientes) tanto internas como externas (especialmente, las redes sociales) que, seguidamente, se utilizarán y combinarán en la elaboración de las mecánicas de juego (fórmulas o recetas)

Para más información el GATE ofrece una [guía rápida](#) que introduce al usuario en el mundo de la gamificación y el manual "[Fundamentos de la gamificación](#)" donde puede hallar más información para aplicarla a prácticas educativas.

Existe además un grupo de trabajo en el GATE, denominado Edu-TIC, que ofrece asesoría al docente sobre gamificación y otras metodologías.

2. Elementos de gamificación en un MOOC

2.1. ¿Qué es un MOOC?

Un curso MOOC es un curso online, masivo y abierto. Es online porque se imparte a través de la red. Es masivo por el elevado número de usuarios que pueden llegar a participar. Y es abierto porque su acceso es libre, gratuito - aunque el certificado de superación pueda requerir el pago de alguna tasa- con independencia de la ubicación del alumno y de su nivel de estudios previos (aunque se suele recomendar un nivel mínimo de conocimientos)

Uno de los mayores problemas que presentan los MOOC son las elevadas tasas de abandono de los estudiantes, por diversas causas como falta de tiempo,

sucesos externos inesperados, diferente nivel al esperado o exigido, un temario no adecuado o simplemente interés limitado a sólo una parte concreta del curso, entre otras. Si a esto se le añade el hecho de no tener que pagar por ellos, es complicado conseguir un compromiso por parte del alumno hacia el curso y a finalizarlo.

Una manera de atraer y sobre todo fidelizar o mejorar el compromiso con el curso será gamificar éste, mediante diferentes mecánicas y elementos. De esta manera se fomentará la competencia, colaboración y sobre todo la motivación de cada participante.

Las plataformas MOOC en la mayoría de los casos no ofrecen las herramientas necesarias para aplicar estos conceptos de gamificación, por lo que será necesario hacer uso de soluciones externas.

Las redes sociales dadas sus características y el hecho de que buscan también una fidelización e incluso viralización o propagación de contenidos, ofrecen elementos propios de la gamificación, por lo que usarlas implicará gamificar.

2.2. Herramientas internas

Tal y como se ha comentado la mayoría de plataformas MOOC cuentan con una serie de herramientas que pueden utilizarse, de forma innovadora, como elementos de gamificación.

En el punto 3 se estudiarán diferentes mecánicas a aplicar para las que podrán utilizarse las siguientes herramientas:

- Foro: espacio o herramienta que da soporte a discusiones u opiniones en línea. Cada vez es más habitual encontrar foros que permiten votar positiva o negativamente las aportaciones de los participantes, de tal manera que se puedan organizar aquellas con más votos dando más visibilidad, por lo tanto, a las aportaciones mejor valoradas. En algunos foros además tanto escribir como recibir votos positivos da como

resultado obtener puntos. Dentro de éstos es cada vez más habitual encontrar el “karma” o puntos de reputación asociados normalmente a los foros; en función del número de puntos suelen asignar títulos específicos o categorías a los usuarios.

- Blog: Sitio web creado por uno o varios autores donde periódicamente publican y comparten con otros usuarios de la red una serie de artículos (también llamados entradas o “posts”) clasificados en orden cronológico inverso. Es habitual encontrarlos asociados a cursos dentro de las plataformas MOOC y pueden utilizarse como herramientas social.
- Wiki: Un sitio colaborativo formado por una o más páginas web editadas por varios usuarios. Al igual que los blogs muchas plataformas nos permiten asociarlos a nuestro curso y utilizarlos como herramientas colaborativa. En ambos casos se podrán utilizar -si no los tuviera la plataforma- wikis o blogs externos.
- Progresión: Mediante diferentes mecanismos algunas plataformas muestran el punto en el que se encuentra el estudiante dentro de un curso, ya sea con porcentajes, barras o listas de recursos o actividades vistas o superadas.
- Correo: La mayoría de las plataformas permiten una comunicación masiva con los participantes mediante correos electrónicos que se envían de manera masiva. Podrá utilizarse también como elemento social y de gamificación, por ejemplo, a modo de narrativa.
- Certificados y badges: Al finalizar el curso según la plataforma existen reconocimiento que acreditan que se ha superado con éxito, en algunos casos se otorgan insignias, medallas o badges, cada vez más habituales en la certificación de competencias o destrezas.

Es importante tener en cuenta que estas herramientas puede que no estén presentes en algunas de las diferentes plataformas MOOC. También es habitual que este tipo de herramientas no se pueda configurar por parte del docente, como mucho escoger si estarán presentes o no dentro del curso, esto dificulta aún más poder aprovecharlas para gamificar.

2.3. Herramientas externas

Redes sociales

Las plataformas online de redes sociales son espacios que, a partir de un perfil de usuario, permitirá interactuar diferentes personas a través de publicaciones. Aunque la finalidad principal de las redes sociales no siempre es educativa, cada vez se están utilizando más para tal fin, dadas las ventajas de conexión entre usuarios y contenidos que permiten.

Estas plataformas buscan aumentar el número de usuarios y conseguir que estos pasen la mayor parte de tiempo posible conectados, para ello utilizan diferentes técnicas. Aquí es importante no confundir gamificación con juegos, muchas de estas redes sociales cuentan con aplicaciones que son juegos, esto no es gamificación; pero por el contrario cuentan con mecanismos propios de la gamificación que buscan motivar y comprometer al usuario fidelizándolo en la plataforma, con acciones que se pueden realizar respecto a las publicaciones:

- Indicar que una publicación le gusta a un usuario, con diferentes nombres según la red (me gusta, +1, favorito, etc.)
- Compartir una publicación de otro usuario
- Comentar una publicación

El resultado en muchos casos es un aumento de visibilidad a la hora de compartir las publicaciones con otros y con el número total de veces que se ha interactuado con una publicación ya sean personas que han indicado que les gusta, han compartido o han comentado. Al final se acaba convirtiendo en un sistema de puntos indirecto, que influye en la influencia del individuo dentro de la red.

Existen plataformas que ofrecen información estadística para conocer, por ejemplo, aquellas publicaciones con más interacciones.

Otras

- Una manera de crear un modelo de gamificación será a través de un [blog](#), por ejemplo en Wordpress donde se permite asociar plugins específicos para tal fin como son: [Captain UP](#) (también para Moodle) o [badgesOS](#), de tal manera que los participantes con una cuenta en dichas plataformas, obtendrán puntos al interactuar con el blog.
- Se puede crear un sistema de badges diseñado de manera externa ofertando un sistema de acreditación adicional al MOOC. Para ello se utilizarán diferentes plataformas que permiten desde el diseño de las propias insignias (<https://www.openbadges.me>), a su gestión ([OpenBadgesFactory](#) o [Credly](#) entre otras). Mediante estas plataformas no solo se pueden crear badges asociándoles una imagen diseñada, sino también una descripción, unos criterios o incluso una evidencia concreta del estudiante asociada a su badge que muestre el trabajo por el que ha obtenido dicha insignia. En el caso de OpenBadgesFactory permite, además, la creación de diferentes niveles de badges (milestones) de tal manera que a medida que se obtengan más de un badge se pueda optar a otros de mayor nivel suma de los obtenidos. También permite crear cuestionarios y que a medida que se superen puedan los estudiantes obtener su recompensa; en este caso no son cuestionarios que se corrijan de manera automática y requerirá un trabajo adicional al docente.
- Wiki, existen numerosas plataformas ([Wikispaces](#), [Wikia](#) o [Wikidot](#)) que permiten crear una wiki de manera gratuita, y con un total control de su gestión. Algunas de las plataformas ofrecen la posibilidad de añadir plugins adicionales.
- Utilizando otras plataformas educativas, por ejemplo [Khan Academy](#) (donde aprender diferentes disciplinas: algebra, aritmética, geometría, física, química, etc.), plataforma especialmente gamificada, permite

crear “aulas” donde gestionar los avances de los alumnos en las diferentes disciplinas, que los docentes han escogido previamente.

- Se pueden utilizar herramientas externas, por ejemplo los formularios de Google Drive, para plantear espacios donde añadir texto o información por parte de los participantes, para retos o concursos.

Este tipo de soluciones ofrecen la ventaja de un mayor control y en muchos casos herramientas más completas o específicas que las incluidas en las plataformas MOOC. Como desventaja principal destaca el hecho de no estar incluidas dentro de la misma plataforma del MOOC, esto supone al participante crear un nuevo usuario, aprender a utilizar una nueva plataforma y en muchos casos estas situaciones pueden crear cierta confusión en los estudiantes. La gestión se vuelve más compleja al no estar cargados todos los participantes y, más importante, las actividades que aquí lleven a cabo no se reflejarán en el MOOC. Será aconsejable destinar este espacio para actividades paralelas con un carácter voluntario que no sean indispensables para el seguimiento del curso, aunque ayuden en su implicación a aquéllos que participen.

3. Mecánicas

Una vez conocidos los elementos de los que se puede disponer en Moodle se podrán aplicar diferentes mecánicas o estrategias en la asignatura dentro de la plataforma. A continuación se enumeran las principales y qué elementos servirán de soporte:

- Triada PBL (Puntos, Badges y Leaderboards):
 - Puntos, utilizando los elementos de las diferentes redes sociales (me gusta, favoritos, comentarios, compartir, etc.) o mediante alguna herramienta externa como Captain UP o BadgesOS en colaboración con un blog.
 - Badges, a través de las plataformas externas comentadas

- Leaderboards, mediante plugins en un blog o en una wiki; también, aunque de una manera manual, se pueden obtener rankings de publicaciones de usuarios a partir de las redes sociales.
- Retos, concursos o misiones:
 - Mediante redes sociales u otras herramientas externas.
- Niveles:
 - Para los niveles de estado se puede utilizar el “estado de finalización de una actividad y del curso”
 - Niveles formados por contenidos, actividades o cuestionarios que se vayan abriendo a medida que se van realizando los anteriores (condicionales)
 - Crear niveles a parte sorpresa o inesperados por el alumno (condicionales)
- Narrativa, uno de los elementos más pasado por alto en la gamificación, muy útil para involucrar a los usuarios. Creación de escenarios educativos con algún tipo de trama argumental asociada con la temática del curso.

3.1. Badges

La mayoría de plataformas presentan un sistema bastante limitado en cuanto a la creación y gestión de badges (en el caso de Moodle sí es bastante completa su gestión permitiendo asociarlos a diferentes recursos superados o vistos).

En el caso de no disponer de una plataforma que cumpla con nuestros requisitos de diseño, se ofrecen algunas posibilidades externas.

Es importante diseñar las imágenes de los propios badges y pocas plataformas de e-learning cuentan con alguna herramienta para tal fin; para ello podremos utilizar: <https://www.openbadges.me> que permite escoger entre diferentes

plantillas con varios elementos y escribir los textos en ellos; finalmente se podrá exportar en “png”.

Para gestionar los badges, es decir, que el estudiante pueda descargarlo de manera automática o poder enviárselo, existen diferentes plataformas.

Credly es gratuita ([más información](#)) y permite el diseño de los propios badges además de asociarles un título, descripción, criterios y evidencias. Estos badges se enviarán desde la propia plataforma a los estudiantes mediante correo electrónico, quienes podrán descargarlos y guardarlos en el contenedor de badges que deseen (página web, blog, Mozilla backpack)



Ejemplo de información asociada a un badge en Credly

Otra plataformas que se puede utilizar, dentro de un gran número de ellas (BadgeList, ClassBadges, BadgeForge, Acclaim OpenBadges, etc.), es la plataforma OpenBadgesFactory, que permite, entre otras, las siguientes opciones:

- Crear badges
- Crear milestones: badges que aglutinan otros necesarios para poder obtenerlos.
- Cuestionarios a rellenar

Los badges se pueden obtener de manera automática, por ejemplo, con solo acceder a un enlace, o por decisión concreta del profesor, por ejemplo, tras la revisión de un cuestionario cumplimentado por el alumno.

Gracias a la opción de cuestionarios podremos evaluar a nuestros alumnos en alguna destreza concreta y luego darles el badge si superan la prueba, permitiendo certificar de esta manera destrezas o competencias concretas, que en la mayoría de las plataformas MOOC no se podrá hacer.

Por otro lado, con la posibilidad de crear milestones se podrán crear badges de diferentes niveles en función de los conocimientos adquiridos, de tal manera que solo se pueda optar al badge del siguiente nivel si se ha alcanzado el anterior.

Ambas plataformas tienen una versión de pago y otra gratuita.

3.2. Retos

Las redes sociales son espacios que pueden involucrar al alumno en su aprendizaje por sus propias características gamificadas.

Los retos son un elemento muy socorrido dentro de las mecánicas de gamificación. Podemos lanzar propuestas a los estudiantes, a modo de concursos, para su realización mediante las funcionalidades de las redes sociales.

Se pueden pedir como retos:

- Resolver una actividad o ejercicio y publicar la respuesta.
- Buscar información y enlazarla en una publicación.
- Escribir una publicación con un resumen de algún concepto o con ejemplos de aplicación.

Se podrán premiar las primeras publicaciones (aconsejable en el primer caso) o aquellas publicaciones con más votos (puntos).

Será importante en el caso de un concurso crear unas bases que no den lugar a confusiones y que queden claras.

Será aconsejable, siempre y cuando la red social escogida lo permita, asociar algún tipo de hashtag específico a la publicación para poder recuperar todas las publicaciones y utilizarlo como recurso más en nuestra clase de tal manera que todos los estudiantes puedan ver los resultados. Además, este hashtag permitirá a los estudiantes ver los trabajos de sus compañeros y valorarlos, y a nosotros obtener resultados y estadísticas.

Para los votos se podrán utilizar las diferentes mecánicas que ofrecen las redes sociales como son los “me gusta” (Facebook), favoritos (Twitter) o +1’s (Google).

Algunas redes sociales ofrecen plugins o webs que permiten obtener dichos datos a partir de un hashtag:

- [Allmyplus](#) (Google +)
- Existe una forma de analizar hashtags en Twitter utilizando una hoja de cálculo de Google Drive [TAGS](#) ([más Info](#)).

En defecto de plugins o aplicaciones, se pueden obtener los datos manualmente realizando una búsqueda del hashtag concreto.

3.3. Narrativa

Es uno de los métodos menos utilizados y más complejo, pues son necesarias buenas dosis de imaginación. Consiste en crear una historia o algún relato que envuelva al curso/asignatura para conseguir una mayor motivación y un mayor compromiso del estudiante con el curso

Los más complejo es crear un guion que una todos los temas y una historia original que “enganche” al alumno.

Dentro de esta narrativa se podrán utilizar otros elementos de gamificación estudiados y también potenciar la cooperación o la competición según se desee, o incluso ambas con la creación de grupos y concursos/rankings.

En cuanto a la parte técnica es la menos importante, se podrá utilizar el correo electrónico (sistema de correo masivo en la plataforma del MOOC pueden ayudar) para las comunicaciones con los estudiantes y dentro de la plataforma de e-Learning en los diferentes recursos o actividades un texto asociado a la historia.

Aunque quizá sea el método más sencillo de implementar, en cuanto a necesidades técnicas o de configuración, es el más laborioso de preparar y sobre todo en el que más imaginación hará falta.

4. Ejemplos:

4.1. Ejemplo 1 (retos y badges)

Se proponen a lo largo del curso diferentes retos a los estudiantes relacionados con la asignatura.

Se puede enviar un ejercicio por correo electrónico (en el caso de participantes de diferentes países se puede repetir a diferentes horas) y los estudiantes deberán responderlo o en el foro del MOOC o en una red social. Existe la posibilidad de premiar, por ejemplo, a los más rápidos en contestar el ejercicio resuelto correctamente o a quienes hayan planteado los ejercicios del modo más adecuado, en este caso se propone que el resto de los estudiantes vote a los que considere mejores: en los foros, si la plataforma permite votos, o en redes sociales utilizando la opción "me gusta", "+1", favoritos, etc. según la red social.

Finalmente se podrán ofrecer a los ganadores badges como recompensa para que puedan mostrar sus logros al resto de la comunidad.

4.2. Ejemplo 2 (rankings y badges)

Se propone a los estudiantes participar en una wiki sobre alguna temática concreta del curso, por ejemplo, crear un glosario de términos. Para

incentivar a escribir, se pueden crear rankings semanales/mensuales o por temas que muestren aquellos usuarios más activos.

En función de la plataforma escogida para la wiki, el ranking se podrá hacer automáticamente, por ejemplo, Wikispaces tienen un plugin que muestra a los participantes más activos; o si no tendrá que hacerse de manera manual en base a los registros.

La motivación por parte del estudiante puede ser más intrínseca, vinculada a la satisfacción por el resultado de su trabajo y en la que, además, se vea reconocido como uno de los participantes más activos, haciéndole ver que ese trabajo está público en la red; aquí se consideran elementos también sociales como es la reputación online.

Por otro lado se pueden ofrecer también recompensas, ya sean relacionadas con la asignatura o curso que se está gamificando, por ejemplo, con puntos para la nota final o exención de alguna parte a examinarse; o mediante badges (mirar ejemplo 4) que reconozcan tanto la competencia digital de escribir en el foro como el hecho de haber sido uno de los más activos en la construcción de éste, siendo el propio foro una evidencia educativa.

A aquellos que ganen se les podrá enviar un badge mediante cualquiera de las plataformas externas comentadas.

4.3. Ejemplo 3 (narrativa y badges)

Un profesor, por ejemplo, de una asignatura de construcción, podría crear una historia asociada a la construcción de una vivienda. Mediante el correo electrónico, el alumno será tratado como uno de los agentes en la obra. El contenido textual será complementado con videos explicativos que ayuden a generar la atmósfera de la historia. Incluso se pueden crear badges de constructor, encofrador, etc. en OpenBadgesFactory, por ejemplo; aunque no tengan un valor como tal si añadirán emoción al proceso de aprendizaje.

También, y aunque como tal no se han comentado como herramientas para gamificar, se podría hacer uso de los cuestionarios para ayudar a crear esa ambientación argumental o narrativa, jugando con los enunciados y añadiendo elementos en las respuestas al alumno o feedback que esté relacionado con la historia. Por ejemplo si responde de manera incorrecta ante un cálculo de una estructura, se podría añadir a la respuesta de cómo realizar el cálculo de manera correcta algún tipo de comentario relativo al peligro derivado de su error: "8:00 Llegas a la obra y compruebas que ya no hay edificio... acabas de crear una carga sobre las vigas..." .

4.4. Ejemplo 4 (badges)

Se puede proponer un cuestionario relacionado con una competencia concreta y ofrecer un badge si se resuelve de manera correcta. La plataforma OpenBadgeFactory permite esa opción; el inconveniente es que la corrección es manual.

4.5. Ejemplo 5 (badges)

También se puede crear un sistema de badges de diferentes niveles (milestones), de tal manera, que para conseguir un badge concreto haya que alcanzar otros. Por ejemplo, se puede ofrecer un badge a cada persona que realice un ejercicio correctamente y por cada badge conseguido se obtendrá uno de mayor nivel.