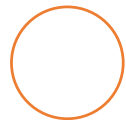


# Unidad Gamificada



## Características:

---

Aplica los principios y elementos del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes (EduTrends, Septiembre 2016).

Algunas de sus principales características son:

- Establece metas y objetivos.
- Usa una narrativa para situar a los estudiantes en el contexto deseado.
- Ofrece posibilidades de elección para el estudiante.
- Ofrece indicadores de desempeño visibles, adicionales a las notas numéricas.
- Incluye elementos de retroalimentación para el aprendizaje.
- Incluye elementos sorpresa.
- Incluye restricciones de tiempo para participar o alcanzar una meta.

## Herramientas base:

- Achievements (Logros)
- Adaptive Release (Versión Adaptativa)
- Goals (metas)
- Estructura del curso

## Algunas herramientas complementarias:

- Assignment (Actividad)
- Test (Evaluación)
- Discussion Board (Foros de discusión)
- Wikis
- Blogs
- Journals (Diarios)

## Mi primera unidad. Un ejemplo de diseño:

---

Elementos que deberás crear en Blackboard:

- Una sección de contenido
- Un ítem (elemento) con instrucciones del reto o historia del curso (narrativa), que incluya imágenes.
- Un examen (preguntas en las que tengan que tomarse decisiones).
- Una sección de achievements (logros)
- Un group (grupo) de autoenrolamiento que se llame “Exploradores”
- Un ítem (elemento) con un mensaje con instrucciones secretas para el grupo de “Exploradores”.

Elementos que deberás configurar en Blackboard:

- En el examen, asigna un tiempo límite para que sea respondido en 5 minutos y que sea entregado automáticamente al terminar este tiempo.
- En la herramienta de achievements, deberás crear un achievement (logro) de tipo milestone (hito), que sea asignado a aquellos estudiantes que logren más de 70 puntos en el examen.
- En el ítem con el mensaje secreto, crea una regla de adaptive release para que el ítem solo sea visible para los estudiantes del grupo de “Exploradores”.

Activa la vista de estudiante y observa lo que sucede. Identifica, ¿qué elementos adicionales de Blackboard podrías utilizar para enriquecer tu unidad. Desarrolla ejemplos adicionales.

**Blackboard**<sup>®</sup>

