

LEARN

En colaboración con

actua 

  
totara

# GAMIFICACIÓN

*Cómo crear aprendizaje gamificado con tu plataforma elearning para implicar y motivar a los alumnos*

# **UTILIZAR LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS**

Se ha demostrado que incorporar la gamificación a tus programas de formación online y blended mejora la motivación, la implicación y el desempeño de los alumnos.

Hemos recopilado algunas ideas sobre cómo aprovechar algunas de las funciones de gamificación basadas en la configuración que ofrece Totara Learn y algunos consejos generales sobre cómo añadir elementos gamificados a tus cursos.



## **PREGÚNTATE...**

*Añadir gamificación a un entorno de aprendizaje consiste principalmente en establecer retos de aprendizaje y recompensar la superación de estos retos; sin embargo, es importante pensar detenidamente en el por qué, el qué, el cómo, el cuándo, el dónde y el quién de establecer retos.*



**¿POR QUÉ** se plantea el reto? No todas las actividades, ni siquiera los cursos, se prestan a la gamificación, así que plantéate las siguientes preguntas antes de empezar:

- *¿Animas a los alumnos a competir por los mejores resultados?*
- *¿Intentas que los alumnos compartan, se comuniquen o colaboren entre sí?*
- *¿Esperas que los alumnos se comprometan más con el curso y el contenido?*
- *¿O intentas hacer más divertidos los temas complejos?*

**¿EN QUÉ** consiste el reto? ¿Los usuarios consiguen una puntuación, una calificación, una insignia o cualquier otro logro? ¿Habrá varios niveles de recompensa?

**¿CÓMO** se va a hacer un seguimiento de quién completa el reto? ¿Lo hará el sistema automáticamente o requerirá la intervención manual de un formador o responsable del curso? Si el proceso es manual, ¿es escalable?

**¿CUÁNDO** se plantea un reto dentro del curso? ¿Tiene sentido y resulta auténtico para la actividad, el tema o la sección del curso? ¿Los retos que se plantean conectan y facilitan un recorrido o una narrativa a través del curso?

**¿DÓNDE** se plantean los retos? ¿Se distribuyen a lo largo del curso o se agrupan al principio o al final? ¿Se plantean demasiados retos, restando valor e interés a los elementos de gamificación?

**¿A QUIÉN** se plantean los retos? Hay distintos tipos de alumnos, motivados por distintos retos, así que considera la posibilidad de crear elementos que atraigan a distintos tipos de alumnos. Estos podrían incluir:

- alumnos altamente competitivos
- usuarios a los que les gusta explorar un curso a su aire
- alumnos que compiten consigo mismos para completar y descubrir todo
- personas que disfrutan interactuando o ayudando a otros alumnos

Y quizá la pregunta más importante: **¿es una buena idea?** Considera si añadir gamificación es apropiado para el contenido del curso. Es importante tener en cuenta el tono y el contexto: por ejemplo, ¿deberíamos crear un contenido gamificado en torno a la detección de la insensibilidad cultural o a la identificación y el tratamiento de una pandemia sanitaria mundial?

# TIPOS DE RETOS

Después de considerar estas cuestiones, necesitarás crear una variedad de retos y elementos de gamificación en tus cursos para atraer a un amplio espectro de alumnos y asegurarte de que estás promoviendo algunos o todos los comportamientos siguientes:



## COMPROMISO

Participación general, número de conexiones, tiempo dedicado al curso, número de actividades completadas, uso de actividades sociales, etc.



## LOGROS

Alcanzar determinadas calificaciones, puntuaciones, baremos, aprobados, etc.



## EXPLORACIÓN

Combinación de compromiso y finalización y seguimiento del número de actividades intentadas/desbloqueadas.



## PARTICIPACIÓN

Implicación en actividades, envíos/actualizaciones/publicaciones, número/porcentaje global de finalizaciones, etc.



## FINALIZACIÓN

Completar una selección de actividades, además del propio curso.



## COMPORTAMIENTO POSITIVO

Demostrar habilidades blandas como ayudar a los demás, ser constructivo en los foros o contribuir en otras actividades sociales.



## TIPOS DE RECOMPENSAS

A la hora de diseñar una serie de retos que atraigan a una gran variedad de usuarios, también deberás tener en cuenta las diferentes recompensas y premios que deseas otorgar. Por ejemplo:

### RECOMPENSAR LOS GRANDES LOGROS

La expedición de certificados a los alumnos que obtengan una determinada calificación o por completar una tarea difícil atraerá a los alumnos que se esfuerzan por alcanzar el éxito en su desarrollo personal y profesional.

### RECOMPENSAR LOS PEQUEÑOS LOGROS

La concesión de insignias a los alumnos que completen pequeñas tareas como parte de su progreso en el curso atraerá a los alumnos que necesiten un pequeño estímulo para seguir comprometidos con su material de aprendizaje.



## **INCLUIR ACTIVIDADES OCULTAS, NO RELACIONADAS CON EL CURSO, PARA QUE LOS ALUMNOS LAS DESCUBRAN**

Esto atraerá a las personas que disfrutan de un toque de frivolidad y emoción para romper con el contenido más serio del curso.

## **RECONOCIMIENTO DEL COMPORTAMIENTO POSITIVO Y CONSTRUCTIVO EN EL CURSO**

Esto atraerá a las personas que aprecian recibir reconocimiento por sus contribuciones.

## **FACILITAR EL ACCESO A ZONAS O ACTIVIDADES RESTRINGIDAS**

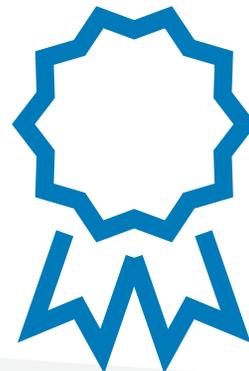
Esto atraerá a los alumnos que disfrutan explorando todas las partes de un curso y una sensación de exclusividad del grupo más amplio.

## **CONCESIÓN DE INCENTIVOS ECONÓMICOS U OTROS PREMIOS**

Esto atraerá a los alumnos que necesitan impulsores externos para comprometerse y completar el material de aprendizaje.

## **ACUMULACIÓN Y VISUALIZACIÓN DE PUNTOS**

Esto atraerá a los alumnos a los que les gusta competir con los demás y consigo mismos.



# PRIMEROS PASOS

No es esencial que planifiques todos los elementos de gamificación de tu curso con antelación. De hecho, ver cómo evoluciona el curso y cómo se combinan los elementos puede producir resultados más coherentes y auténticos. Sin embargo, tener una idea aproximada de lo que se quiere conseguir desde el principio acelerará sin duda el proceso. Como primer paso, intenta esbozar algunos recorridos diferentes del alumno a lo largo del curso.

Tómate tu tiempo, sobre todo la primera vez que añadas la gamificación a un curso. Puede haber muchos cambios dentro de tu curso y en las áreas de administración a medida que añades ajustes.

Para reducir estas idas y venidas, se recomienda que tú (o tu administrador) sigáis estos pasos antes de configurar el curso:

→ Diseñar y configurar las **escalas** pertinentes (menú Admin > Calificaciones > Escalas): en lugar de utilizar la calificación tradicional por puntos o porcentajes para las actividades, es posible crear escalas personalizadas para otorgar a los alumnos o para que sus compañeros les otorguen a ellos

→ Considerar también si se desea utilizar diferentes diseños de **certificados** para distinguir los distintos tipos y niveles de logros. Si es así, es posible subir algunas imágenes personalizadas, bordes, firmas, etc. a través de Admin > Plugins > Módulos de actividad > Certificado



→ Considerar la posibilidad de diseñar algunas **insignias** (menú Admin > Insignias y administración del curso > Insignias). Es posible utilizar diferentes objetivos de aprendizaje o niveles de logro. Por ejemplo, las insignias de Totara Academy son diferentes para cada curso y las insignias de la Certificación Totara tienen un diseño diferente al de las insignias de finalización de los cursos.



→ Crea **audiencias dinámicas** para aplicar restricciones de contenido a los usuarios dentro de los cursos, como usuarios basados en determinados países o pertenecientes a determinadas organizaciones o cargos.

→ Crea la **supervisión de eventos** (Admin > Servidor > Reglas de supervisión de eventos) a nivel de sitio para que los administradores de cursos y los instructores se suscriban a nivel de curso. Se recomienda que, al crear nuevas reglas, indiques un nombre de regla obvio y único y una descripción clara y bastante detallada. Además, debido al gran número de opciones disponibles en esta herramienta, deberás proponer ideas para supervisar las reglas/alertas cuando diseñes tu curso gamificado y, a continuación, implementarlas en esta función.

*Más información sobre **supervisión de eventos**: [help.totallearning.com/display/TL12/Event+Monitoring](https://totallearning.com/display/TL12/Event+Monitoring)*

→ Para ahorrarte un poco de tiempo cambiando la configuración cada vez que añadas un bloque de **resultados de actividades** a un curso, puedes establecer las opciones predeterminadas a través de Admin > Plugins > Bloques > Resultados de actividades.

→ Si ya has impartido antes este curso sin ningún elemento de gamificación, considera la posibilidad de generar algunos informes de referencia sobre el éxito de los alumnos anteriores. Esto podría incluir estadísticas como:

- Número medio de actividades y cursos completados
- Ratio de alumnos que se matriculan frente a los que completan el curso
- Nota media en el curso
- Calificación media de cualquier evaluación del curso

# DISEÑO

Dado que la aplicación de restricciones de acceso a contenidos e itinerarios de aprendizaje adaptativos es un proceso complejo y de ida y vuelta, se recomienda añadir todas las actividades y recursos al curso (incluido cualquier contenido adicional) y, a continuación, volver sobre este contenido y añadir los requisitos de finalización de actividades y las restricciones de acceso a contenidos pertinentes.

En el caso de las actividades que desees ocultar y a las que desees proporcionar un acceso directo basado en enlaces (en lugar de utilizar las opciones de acceso restringido), puedes aprovechar la funcionalidad de **actividades huérfanas**. Puede utilizarse para alojar material optativo y no relacionado con la asignatura. Los enlaces pueden compartirse en actividades y recursos de acceso restringido, como los comentarios a los cuestionarios y las etiquetas.

Más información sobre **actividades huérfanas**: [help.totaralearning.com/display/TL12/Orphaned+activities](https://help.totaralearning.com/display/TL12/Orphaned+activities)

Una vez que hayas añadido el contenido a tu curso, continúa estableciendo los requisitos de finalización del curso. Esto puede basarse únicamente en la finalización de la actividad o puede ser una combinación de factores.

Algunos de tus elementos de gamificación pueden estar diseñados para que los alumnos apliquen puntos, escalas y/o calificaciones a sus compañeros, por lo que debes asegurarte de que dispones de la **capacidad necesaria permiso** al rol de "alumno" en el contexto del curso y/o de la actividad.

A continuación, deberás cargar las insignias de curso que desee emitir y establecer los criterios de insignia pertinentes. Con el fin de atraer a diferentes tipos de alumnos y ofrecer una variedad de retos a lo largo de su curso, es probable que se trate de una mezcla de finalización de actividades, finalización del curso y cuestión manual.

*Las Open Badges son premios digitales verificables que se conceden a las personas por aprender o demostrar habilidades o conocimientos, o por realizar con éxito una tarea o actividad específica. También pueden expedirse distintivos por pertenecer a un determinado grupo o compartir un interés común.*

*Las insignias son una forma sencilla, pero eficaz y visualmente atractiva de reconocer los logros, así como de que los alumnos compartan y comparen con sus compañeros el desarrollo de sus capacidades y conocimientos.*

*Las insignias también pueden anunciar conocimientos, habilidades y cualificaciones para nuevas funciones dentro de una organización o para posibles empleadores, y pueden añadir un nivel de gamificación a tus entornos de aprendizaje.*

También puedes añadir certificados a tu curso. Para ayudar a motivar a tus alumnos a obtener los mejores resultados posibles en tu curso, puedes crear varios certificados y, utilizando restricciones de contenido, emitir certificados diferentes en función de la evaluación final o de la nota global del curso que obtengan.

*Los gestores de cursos pueden crear certificados personalizados y expedirlos electrónicamente a los alumnos por la realización de actividades dentro de un curso, o del propio curso. Los certificados pueden personalizarse con el nombre del usuario, la calificación y un texto personalizado añadido a cada premio.*

Si estás pensando en aprovechar el espíritu competitivo de sus alumnos y enfrentar a grupos de alumnos entre sí para conseguir las puntuaciones más altas, recuerda crear esos grupos ahora (siempre puede asignar alumnos después de la inscripción) y configurar las actividades para que se basen en grupos. La pertenencia a un grupo puede ser aleatoria, o puede basarse en algo como el departamento o la organización.

A continuación, añade otros elementos de gamificación al curso, como tablas de clasificación a través del bloque de resultados de la actividad. Los bloques de resultados de actividades pueden añadirse a la página principal del curso y a las páginas de actividades, y son especialmente útiles para mostrar las calificaciones más altas de cuestionarios, tareas, foros y actividades SCORM. Este bloque también puede utilizarse para mostrar los resultados de las actividades en grupo.

***Las tablas de clasificación muestran a los alumnos con mejores resultados en una actividad concreta y ayudan a fomentar el espíritu competitivo entre los participantes del curso.***

Es posible que también desees añadir un bloque de últimas insignias a tu curso para que los alumnos puedan revisar y mostrar fácilmente los premios que han obtenido.

Para recopilar información valiosa sobre el curso y la respuesta del alumno a tus esfuerzos de gamificación, considera la posibilidad de añadir una evaluación del curso al final del mismo mediante la actividad de feedback. Este feedback te ofrecerá ideas sobre las mejoras que podrías hacer, así como los éxitos que deberías celebrar.





Otras ideas para añadir la gamificación a tu curso son:

- Añadir restricciones de acceso a la sección de temas (y, por tanto, a todas las actividades y recursos que contengan).
- Considerar la posibilidad de utilizar la opción "Las secciones ocultas son completamente invisibles" en Administración del curso > Configuración del curso.
- Crear contraseñas para los cuestionarios y proporcionar los detalles en las etiquetas de acceso restringido o en el feedback basada en calificaciones de otros cuestionarios.
- Compartir una clave de inscripción para otros cursos al finalizar una actividad o el curso (mediante una etiqueta de acceso restringido)
- Utilizar la restricción de acceso "Tiempo transcurrido desde la finalización de una actividad" para añadir una actividad al curso si un alumno deja pasar demasiado tiempo entre la finalización de las actividades.
- Añadir certificados diferentes a su curso para los alumnos que obtengan una calificación de aprobado frente a una calificación alta.
- Utilizar las actividades SCORM para crear juegos o simulaciones más complejos como los que vemos en la Comunidad Totara. En uno de los juegos de **simulación de contrarreloj** hubo 738 intentos entre 75 usuarios (una media de unos 9 intentos cada uno). El mejor usuario registró un aumento del 92 % en la velocidad entre su primer y su último intento, lo que demuestra que perseveró y practicó para lograr un mejor resultado.

# PREPARACIÓN DEL LANZAMIENTO

Antes de abrir el curso para la inscripción o permitir el acceso a los alumnos, debes realizar algunos pasos finales. Lo primero es probar a fondo el curso con una cuenta de alumno de muestra. Esto incluye probar varios recorridos del alumno e intentar abrirse camino (y hacer trampas) a través de lo que acabas de diseñar. Una vez que estés seguro de que todo está en su lugar y, con suerte, hayas pedido a un compañero que te ayude a realizar la prueba, recuerda anular la inscripción de ese usuario de muestra y eliminar todas las calificaciones, actividades y cursos completados.

La segunda consiste en preparar los procesos automatizados y manuales que te alertarán de un alumno que requiere que emitas una puntuación, una calificación o una insignia o que proporciones comentarios personalizados. Ofrecer premios y recompensas a tiempo es tan importante como las propias recompensas.



Estos procesos podrían incluir:

- Informes programados creados mediante el generador de informes de Totara
- Recordatorios del calendario para consultar los informes de los cursos:
  - finalización de la actividad (logro)
  - informes de participación en los cursos (compromiso)
  - lista de participantes (último acceso de los alumnos)
- Añadir el bloque de actividad reciente a su curso y comprobar diariamente el informe de actividad completo.
- Suscripción a las reglas de supervisión de eventos pertinentes a través de su menú de usuario > Varios > Supervisión de eventos

Una vez que el curso esté listo para lanzarse, recuerda inscribir a los alumnos pertinentes o proporcionarles acceso para que los usuarios se inscriban, desocultar el curso y comenzar a agregar usuarios a los grupos pertinentes.



## DESPUÉS DEL LANZAMIENTO

---

*Es importante entender si la gamificación está añadiendo valor a un curso, así que deberás comparar las estadísticas de tu curso de referencia con los resultados de tu curso rediseñado. Puede que tengas que hacer pequeños ajustes para mejorar la experiencia del alumno, o puede que la gamificación simplemente no funcione para este curso en particular.*

*¿Listo para jugar?*

*Solicita una demo y te enseñaremos todas las posibilidades de gamificación en Totara.*

---

**CONTACTA A TU  
PARTNER TOTARA**

**actua** 

Avenida Diagonal 630, 5-3, 08017,  
Barcelona, España.

[www.actuasolutions.com](http://www.actuasolutions.com)

[comercial@actuasolutions.com](mailto:comercial@actuasolutions.com)

+ 34 93 200 47 37



#### **ACERCA DE TOTARA**

La **plataforma Talent Experience Platform (TXP) de Totara** unifica un **sistema de gestión del aprendizaje (LMS)** líder del sector, una **plataforma de experiencia de aprendizaje (LXP)** centrada en el usuario y un sistema **integral de gestión del desempeño** bajo una arquitectura única y altamente adaptable. La arquitectura TXP y flexible de Totara da a las organizaciones la libertad de innovar, la libertad de elegir y utilizar recursos críticos para reinvertirlos donde realmente importa.

