Co-funded by the European Union

LEARNING DESIGN FOR FLEXIBLE EDUCATION

Diseño lúdico - Herramienta de recursos (FLeD Tool)

FLeD: Learning design for flexible education
Project Ref number: 2022-1-ES01-KA220-HED-000085250
Lina Morgado, Ana Afonso, Isabel Carvalho i Maribel Pinto
LE@D, Universidade Aberta

Traducción al castellano: Enric To

This work © 2024 by Fled Project is licensed under CC BY-NC-SA 4.0. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Project Ref, Number:: 2022-1-ES01- KA220-HED-0000850250

Objetivo del proyecto	Deliverable 5
Tipo de documento	Recurso - Traducción de idioma español/castellano
Fecha de publicación del documento original (en inglés)	Noviembre 2024
Autoarole Chiaveres	Lina Morgado, Ana Afonso, Isabel Carvalho, Maribel Pinto
Colaboradores	//
Revisores	Consortium
Palabras clave	Ganification, Scaffolding, Flexible Learning, Playful Design

LEARNING DESIGN FOR
FLEXIBLE EDUCATION

Diseño lúdico FLeD

The FLeD Garden

1. Diseño lúdico – 2ª versión

1.1 Introducción

El concepto de "gamificación" se ha centrado en la integración de elementos de juego en contextos que no son de juego (Deterding et al., 2011). Incorporando mecánicas de juego como puntos, insignias y marcadores, las actividades educativas se pueden hacer más agradables y motivadoras. Se ha demostrado que la gamificación mejora el compromiso y el rendimiento de los estudiantes en varios dominios educativos (Hamari et al., 2014). McGonigal (2011) argumenta que la mecánica de los juegos se puede aprovechar para abordar problemas del mundo real e involucrar los individuos en actividades significativas. Salen y Zimmerman (2004), en su libro "Rules of Play: Game Design Fundamentals", destacan el poder transformador de los juegos y el juego en contextos educativos, destacando el potencial de compromiso profundo y experiencias inmersivas que promueven el aprendizaje activo.

A pesar de que el diseño lúdico utiliza mecanismos de juego, lo hace de manera indirecta. Se trata de crear acciones y situaciones simples y menores que causen diversión y que se puedan conseguir intuitivamente sin demasiado esfuerzo.

El diseño lúdico y los espacios de aprendizaje lúdico han surgido como enfoques influyentes en el campo del aprendizaje, ofreciendo estrategias innovadoras y atractivas para mejorar las experiencias educativas. Inspirándose en los principios del diseño de juegos y la motivación intrínseca que proporcionan los juegos, estos enfoques han ganado terreno en varios entornos educativos.
El diseño lúdico utiliza la estética basada en el juego o incorpora elementos del juego con una usabilidad limitada en contextos no lúdicos para captar la atención del

usuario, provocando así una reacción emocional (de Sousa Borges et.al., 2014). Los espacios de aprendizaje lúdico (Kolb y Kolb, 2010) promueven el aprendizaje profundo fomentando la exploración, la experimentación y las habilidades de resolución de problemas, a la vez que alimentan la motivación intrínseca y el sentido de autonomía.

Esta perspectiva se alinea con la idea que incorporar el juego en contextos educativos puede mejorar la motivación, la creatividad y la colaboración entre los estudiantes (Hoicka et al., 2018; Gee, 2003; Csikszentmihalyi, 1990). Aprovechando la naturaleza atractiva y motivadora del juego, los/las educadores/as pueden crear experiencias de aprendizaje que fomenten la creatividad, la colaboración y la motivación intrínseca, que en última instancia conduzcan a resultados de aprendizaje más eficaces y agradables.

En la última década, se han introducido y aplicado enfoques lúdicos en la enseñanza y el aprendizaje, y más recientemente, también en la educación superior y la educación de adultos (Meij et al., 2017). A continuación presentemos una propuesta con el objetivo de desarrollar una experiencia lúdica de diseño de aprendizaje para el uso de patrón y andamiaje por parte del profesorado.

La propuesta implica un escenario y varios retos para sumergir al profesorado participando en una experiencia lúdica de codiseño de aula invertida, concibiendo la página web de FLeD como un espacio lúdico.

1.2 El jardín FLeD: descubriendo la magia del aula invertida

Escenario

Los participantes reciben una invitación para entrar en un reino mágico conocido como el **FLeD Garden**. La invitación, enviada por la organización **AventurerosFLeD (equipo FLeD)** revela que dentro del jardín hay el poder transformador de la **FLeD Tool**. Se trata de una herramienta mágica que tiene el poder de transformar las aulas tradicionales en contextos de aprendizaje invertidos. Para acceder, los/las profesores/as tienen que

embarcarse en un viaje lleno de retos lúdicos y descubrimientos encantadores. ¡Pero primero tiene que pasar por la **Flexible Gate (puerta flexible)**!

- **Reto 1: Apertura de la Puerta Flexible**

  Los participantes se reúnen ante la majestuosa **Puerta Flexible**, donde son recibidos por un enigmático **guardián (miembro del equipo FLeD que da instrucciones – video + infografía)**. El **guardián** presenta el reto al profesorado. A cada profesor/a se le proporciona un conjunto de pistas, una vez descifradas las pistas, la puerta se abre, revelando el **Jardín FLeD (FLeD web)**.

  PASOS: El reto está predefinido e integrado en la página web, tiene que estar completado por todos los miembros del equipo (colaboradores) y consta de dos actividades:

  - **A1 - " BINGO FLeD":**

    Se da una tarjeta de 16 características individuales, cada participante interactúa con los otros para llenar una línea de la tarjeta y encontrar, al menos, otro participante que tenga todas estas características. Una vez finalizada la línea bingo, los/las profesores/as envían su respuesta.

    Nota sobre A1:
    El objetivo es crear un momento de compartición, exploración, socialización y vínculo entre el profesorado que participe. La TARJETA BINGO estará disponible y será rellenada en línea.

  - **A2 – "Apertura de la puerta"**: se da un **link/código QR** donde cada participante responde a una pequeña encuesta. Una vez enviado el formulario, obtienen una insignia y pasan a la siguiente fase: acceder a la página web completa de FLeD (patrones, herramienta, andamiajes).

    Nota sobre A2:

    El objetivo es recoger datos sobre las ideas y prácticas previas del profesorado sobre aula invertida con una breve encuesta en línea de 5 a 8 ítems.

- **Reto 2: Explora el "Jardín FLeD"**

En el interior del jardín del FLeD, los/las profesores/as se encuentran rodeados de vegetación exuberante, flores vibrantes y criaturas mágicas como el **Sabio Sin Nombre (el andamiaje**). Mientras navegan por los caminos del jardín, encuentran tres secciones diferentes: el **Camino de la retroalimentación**, el **Oasis de la regulación de equipos**, y el **Patio de la preparación previa** (los 3 **patrones FLeD**). Cada par de profesores/as elige un patrón para explorar y afrontar el reto de la investigación de codiseñar un escenario de aprendizaje invertido.

PASOS: El reto está predefinido e integrado en el sitio web/herramienta. Tiene que ser completado por todos los miembros del equipo (profesores/as) y consta de dos actividades:

- **A1 - "Pasear":** cada profesor/a se registra en la herramienta FLeD; al registrarse recibe una insignia. Seguidamente, entran al "jardín" y lo exploran. Esta exploración implica leer, comentar y conocer los 3 patrones y, también, interactuar con el andamiaje.
- **A2 - "Elegir un rincón":** los/las profesores/as tienen que decidir ahora qué rincón del jardín les gusta más: **Camino de la retroalimentación**, **el Oasis de la regulación de equipos, o el Patio de la preparación previa** (es decir, el patrón que quieren implementar en un contexto real) y presentar su elección en el dispositivo. Al completar la tarea, obtienen una insignia.

  Nota sobre A2*:* la FLeD Tool tendría que incluir un dispositivo de decisión.

- **Reto 3: Unificar el "Jardín FLeD"**

Después de haber obtenido información de las secciones elegidas, los/las profesores/as se vuelven a reunir en el **Refugio de la Colaboración** (a la comunidad de práctica virtual FLeD). Aquí, parejas de profesores/as se unen, comparten sus experiencias y ponen en común sus conocimientos. Ahora que los/las profesores/as han aprendido a utilizar las características de la herramienta FLeD (**FLeD Tool**), cada pareja de profesores/as lleva a cabo el codiseño de un plan de aula invertida que integra las fortalezas de sus patrones elegidos. La **FLeD Tool** sirve como guía, ayudándolos a visualizar su plan y alineándolo con sus objetivos educativos.

Pasos: El reto, predefinido e integrado en la página web/herramienta, tiene que ser completado por todas las parejas de profesores/as y constar de una actividad:

- **A1 - "Invierte conmigo":** cada pareja de profesores/as se dedica al codiseño del escenario invertido elegido, interactuando así con los recursos (andamiaje y FLeD Tool) y compartiendo conocimientos y ayudando a otras parejas.

  Nota sobre A1: el objetivo es promover la cocreación y la colaboración entre el profesorado participante del FLeD y el sentido de pertinencia.

- **Reto 4: Muestra de floración**

Los/las profesores/as llegan a la **Muestra de floración**, un encuentro donde podrán mostrar sus implementaciones de escenarios de aula invertida codiseñados. Cada pareja muestra su viaje único, destacando la sinergia entre los patrones elegidos y el poder transformador de la herramienta FLeD. Los/las profesores/as y los **AventurerosFLeD** se maravillan con las presentaciones, celebrando la creatividad y la innovación mostradas. Las implementaciones más excepcionales son reconocidas y recompensadas con los **premios FLeD** (una insignia, un reconocimiento).

Pasos: El reto está predefinido e integrado en la página web/herramienta, tiene que ser completado por todas las parejas de profesores/as y consta de dos actividades:

- **A1 - "Mi inversión":** cada pareja de profesores/as comparten el escenario implementado con otras parejas. Al compartir escenarios, reciben una insignia.

  Nota sobre A1: el objetivo es desarrollar un sentido de logro en los participantes.

- **A2 - "Estrellas FLeD":** Cada participante visita la **Galería FLeD y** observa la creación de otros participantes. Cada participante puede comentar los escenarios y recibirá una insignia de los **AventurerosFLeD** por cada comentario constructivo. Además, puedes asignar una **Estrella FLeD** a tus 5 escenarios favoritos y ver como se clasifican en el tablero **Aventura del Jardín FLeD.**

Nota sobre A2: Las características de reconocimiento social incluidas en la herramienta FLeD –como los "me gusta", "visitas" y "comentarios"– ofrecen la oportunidad de crear un momento de reconocimiento entre los y las participantes, que puede tomar la forma de una tabla de clasificación de un escenario donde se mostrará el top 5 (ya sea a través del número de "me gustas"/estrellas o visitas). El objetivo es desarrollar la revisión entre iguales, el intercambio de conocimientos y un sentido de logro en los y las participantes.

- **Reto 5: Pertinencia Aventura FLeD**

  Al acabar el escenario, el profesorado habrá desbloqueado los secretos del aula invertida en el mágico **Jardín FLeD**. ¡Se enfrentan a un reto final: convertirse en **AventureroFLeD!** Para lo cual, tienen que resolver el enigma final (Encuesta de satisfacción del FLeD) y convertirse en miembro de la comunidad **AventuraFLeD** (**CertificadoFLeD).** Una vez se conviertan en un miembro valioso de la comunidad **AventuraFLeD**, se les invita a seguir alimentando el crecimiento del jardín compartiendo su sabiduría e inspirando a otros a abrazar las maravillas del aula invertida visitando el **Refugio Colaborativo**. A través de sus esfuerzos, se convierten en las luces guía que iluminan el camino para futuras **AventurerasFLeD**, asegurando la continuidad del aprendizaje lúdico y el poder transformador del enfoque del aula invertida.

  Pasos: El reto está predefinido e integrado en la página web/herramienta, tiene que ser completado por todas las parejas de profesores/as y consta de dos actividades:

  - **A1 - "Enigma Final":** cada profesor/a tiene que responder una encuesta de satisfacción sobre la experiencia del FLeD. Al finalizar la encuesta, obtienen un certificado FLeD.

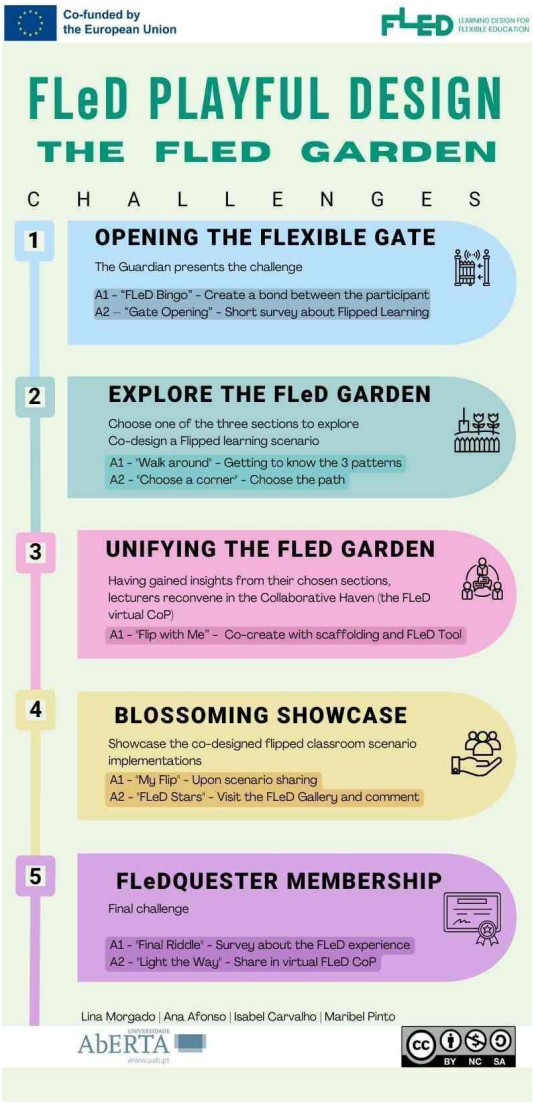
    Nota sobre A1: el objetivo es recoger los comentarios de los y de las participantes sobre la experiencia general del FLeD y reconocer su participación y contribución.

  - **A2 - "Ilumina el camino":** los y las participantes son invitados a difundir la experiencia de FLeD entre iguales y compartir sus conocimientos, recursos y preguntas en la comunidad virtual de práctica de FLeD.

Nota sobre A2: el objetivo es implicar al profesorado participante en la difusión del proyecto FLeD y del modelo de aprendizaje flexible e invertido. Esto se podría hacer a través de la presentación en acontecimientos multiplicadores o a través del desarrollo de una comunidad virtual de práctica.

1.3 Infografía del Jardín FLeD:

Para una visualización del diseño lúdico propuesto, mirad la infografía a continuación.



2. Notas finales

Este escenario crea una sensación de intriga y camaradería entre el profesorado desde el principio. El entorno del jardín fomenta una atmósfera serena e inmersiva, que permite al profesorado explorar sus patrones de aprendizaje invertido elegidos con curiosidad y entusiasmo. Los elementos colaborativos y el uso de la herramienta FLeD empoderan al profesorado para codiseñar planes integrales de aula invertida, dando lugar a experiencias educativas significativas e impactantes.

El objetivo es proporcionar un camino para crear un viaje estructurado, pero lúdico para que el profesorado experimente el uso de los patrones propuestos, el proceso de andamiaje y la herramienta FLeD, en un entorno colaborativo, solidario, gratificante y lúdico.

Hay que destacar que la Comunidad virtual de Práctica –Refugio Colaborativo– se propone como una entidad permanente y dinámica, para fomentar enfoques de diseños más colaborativos, participativos, efectivos y sostenibles, apoyados por el intercambio de experiencias y buenas prácticas por parte del profesorado. Esta propuesta de diseño lúdico forma parte del paquete de trabajo n. 2 - Diseño Pedagógico, en su Hita 2: Como resultado de la actividad 4, desarrollaremos un recurso abierto con un diseño lúdico para el uso del patrón y andamiajes por parte del profesorado, en formato infográfico o video interactivo.

3. Referencias

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper i Row.
- de Sousa Borges, S., Durelli, V., Reis, H. i Isotani, S.. (2014). A systematic mapping on gamification applied to education. In *Proceedings of the 29th Annual ACM Symposium on Applied Computing (SAC '14)*. Association for Computing Machinery, (pp. 216–222). https://doi.org/10.1145/2554850.2554956
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., i Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining" gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).

- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hamari, J., Koivisto, J., i Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025-3034).
- Hoicka, E.; Alexander, J.; Wu, Z. i Thomsen, B.. (2018). *LEGO Play Well Report 2018*. 94. https://cms.learningthroughplay.com/media/3oyhmaud/lego-play-well-report-2018.pdf
- van der Meij, M.; Broerse, J. i Kupper, F.. (2017). Conceptualizing playfulness for reflection processes in responsible research and innovation contexts: a narrative literature review, *Journal of Responsible Innovation, 4:1*, 43-63, https://doi.org/10.1080/23299460.2017.1326258

- Sitios web
    - Pleiade Project: https://pleiade-project.eu/
    - URBACT Network Playful Paradigm: Towards a Playful and Sustainable Europe: https://ied.eu/blog/presentation-of-the-urbact-network-playful-paradigm/