



Tecnológico
de Monterrey

Quest-based learning

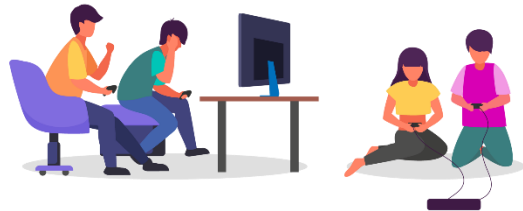
Diseño de misiones para
fortalecer experiencias de
aprendizaje a través de
narrativas

Guía instruccional

Definición

El aprendizaje basado en misiones (Quest-based learning) es una teoría de diseño instruccional basada en Gamificación que aprovecha las mecánicas de juego para proporcionar experiencias de aprendizaje orientadas a resultados guiadas por una narrativa. Las misiones posicionan a los participantes como los protagonistas de una búsqueda o un viaje en el que deberán reunir objetos o conocer a una serie de personajes con el fin de superar desafíos y cumplir un objetivo específico.

Aunque cada misión tiene un objetivo definido y un contenido académico asociado, esto no significa que cada participante aprenda o experimente lo mismo. El enfoque del diseño de misiones es brindar un hilo conductor narrativo y una base que permita a los participantes aprender haciendo y que principiantes y expertos puedan experimentar un crecimiento y una vivencia única acorde a sus habilidades.



Ventajas



El aprendizaje basado en misiones permite:

- Capturar el interés de los participantes a través de historias.
- Proporcionar una experiencia gamificada tomando elementos de juegos como puntos de experiencia, logros, insignias, entre otros.
- Brindar la oportunidad de permitir a los participantes elegir cómo cumplir una meta específica.

Idóneo para ser usada en...



Puede usarse para muchas otras cosas en función de los fines de aprendizaje requeridos y para diversas disciplinas como:

- Ciencias Sociales
- Administración
- Ingeniería y Tecnología
- Artes y humanidades

¿Qué son las misiones?



Cuando se trata de juegos, las misiones son una serie de pruebas, acertijos y tareas (como localizar cámaras secretas y obtener información oculta) que el participante debe conquistar para que su personaje avance en la historia. Por lo general, las misiones se adaptan a la narrativa del mundo en el que se juega y se componen de un objetivo, descripción de la tarea, las condiciones de éxito/fracaso, una recompensa y puntos de experiencia necesarios para alcanzar el siguiente nivel (Lange, 2011).

En el contexto educativo se identifican dos tipos de estructuras en el diseño de las misiones:

Misiones basadas en tareas: Contiene una lista de tareas diseñada para ser completada en un orden específico.

Misiones basadas en objetivos: Establece una meta clara y el jugador elige cómo alcanzarla permitiendo elegir entre múltiples formas de cumplir la misión sin que ninguna solución sea mejor que otras.

La siguiente guía instruccional se enfocará en el diseño de actividades con los elementos de las misiones combinando las estrategias de gamificación con elementos de juego y de storytelling con una narrativa que favorezca el involucramiento de los participantes.

¿Qué tipos de misiones hay?

Durante el diseño de misiones es posible clasificarlas en cuatro tipos principales que permiten ampliar y ofrecer una experiencia de aprendizaje más completa:

Descubrimiento	Requieren el uso de nuevas ideas y fenómenos, habilidades y conceptos, y exploran su relevancia.
Práctica	Los estudiantes practican una habilidad o procedimiento específico repetidamente.
Diseño	El diseño de un artefacto y / o requieren que los estudiantes sinteticen, obtengan retroalimentación, revisen, prueben o perfeccionen su trabajo e ideas.
Reflexión	Ayudan a los estudiantes a establecer conexiones entre misiones y niveles, fomentando la reflexión y síntesis de ideas y temas conceptuales.

[Opportunity education. \(2018\). 4 types of quests: discovery, practice, design, & reflection. Recuperado de https://opportunityeducation.org/4-types-of-quests/](https://opportunityeducation.org/4-types-of-quests/)

¿Cómo desarrollar las misiones?



Paso 1. Crea tu historia y los personajes

- Piensa en el objetivo que tendrá tu historia y cómo transcurrirá a lo largo de las misiones. Puede ser para contextualizar un tema, para explicar un concepto o proceso o como eje conductor del curso.
- Define dónde se desarrolla la historia, puede ser el mundo actual o mundo propio.
- Diseña a los personajes involucrados en tu historia, indica los roles, características y sus nombres. Usa imágenes o dibujos para representarlos.

Paso 2. Define los alcances

- Define la estructura que tendrán las misiones:
 - a) Si necesitas que todas las misiones se cumplan de manera lineal en un orden específico para cumplir el objetivo selecciona una estructura basada en tareas.
 - b) En caso de que quieras proporcionar flexibilidad para que los estudiantes decidan cómo cumplir el objetivo con múltiples opciones de misiones selecciona la estructura basada en objetivos.
- Establece el objetivo de aprendizaje o el resultado que esperas que los alumnos alcancen a través de las misiones.
- Define el número de misiones que desarrollarás.
- Describe la experiencia que esperas que tus alumnos vivan a lo largo de cada misión.

Paso 3. Establece el tipo de cada misión

- Determina la categoría de las misiones que diseñes: Descubrimiento, Práctica, Diseño y Reflexión.

Paso 4. Define el nombre de la misión

- Piensa en el nombre que tendrán las misiones, puede ser el nombre de las actividades pero contextualizados a la narrativa que has definido.

Paso 5. Determina el objetivo de cada misión

- Define el objetivo de aprendizaje específico ligado a la misión.

Paso 6. Cuenta la historia a través de la misión.

- Cada misión tendrán un fragmento de la historia que quieres contar, aprovecha el uso de personajes o los elementos del entorno donde se desarrolla tu historia.
- Empieza con un párrafo introductorio desde la perspectiva del narrador o los personajes.

Paso 7. Define las instrucciones y los entregables.

- Aprovecha el espacio para proporcionar instrucciones claras, los lineamientos para llevar a cabo la misión y lo que esperas de los entregables.

Paso 8. Establece los criterios de evaluación

- Describe la forma de evaluación que usarás para calificar el desempeño de los alumnos en esta actividad.

Paso 9. Indica qué sucede al completar la misión

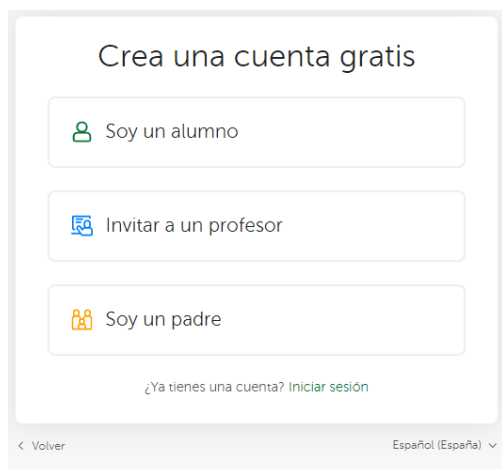
- Establece lo que sucede cuándo el alumno finaliza la misión:
 - a) Usa la retroalimentación para presentar el desenlace de esa parte de la historia.
 - b) Se recomienda proporcionar insignias o puntos de experiencia.



Classcraft

[Classcraft](#) es una herramienta gratuita que permite gamificar las actividades de una clase de manera sencilla brindándole al profesor herramientas para construir misiones y plasmar sus historias ambientadas en un mundo de fantasía tipo medieval. Aunque esta herramienta también tiene una versión premium de paga la versión gratuita proporciona las suficientes herramientas para la creación de misiones y dar seguimiento puntual al alumno.

Es necesario registrarse y empezar a configurar una clase por medio de la herramienta



Fundamento básico de funcionamiento

Una vez que se haya configurado complementemente la clase es posible modificar y personalizar los elementos de gamificación como poderes y habilidades.

Para crear las misiones es importante ubicarlas dentro del mapa del mundo con la opción “Añadir objetivo” que brinda espacios para añadir la historia, instrucciones de la actividad, habilitar la entrega de tareas o debates, configurar el tipo de progreso y asignar puntos de experiencia por la entrega de la actividad o por pronta entrega.



Objetivo 1

Historia

Tarea

A* Deberes

Debate

Progreso

ESCRIBE UNA HISTORIA FICTICIA A CONTINUACIÓN PARA PRESENTAR A LOS ALUMNOS EL OBJETIVO

Apoyos para el diseñador instruccional:



- Canvas de Storytelling del sitio de Innovación Educativa:
<https://innovacioneducativa.tec.mx/storytelling/>
- Edu Trends | Storytelling:
<https://observatorio.tec.mx/edutrends-storytelling>
- Edu Trends | Gamificación
<https://observatorio.tec.mx/edutrendsgamificacion>
- Tutorial de Classcraft
<https://www.youtube.com/watch?v=Q7XGDjuLZY0>
- 4 steps to promote real-world practice with Quests:
<https://www.classcraft.com/blog/real-world-practice-quests-farber/>
- How to Create a Character Profile: the Ultimate Guide (with Template):
<https://blog.reedsy.com/character-profile/>

Bibliografía de consulta:

- Haskell, C. (2012). *Design variables of attraction in quest-based learning*. Idaho, Estados Unidos; Boise State University
- Howard, J. (2008). *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*. Florida, Estados Unidos: Taylor & Francis Group.
- Lange, P. (2011). *Learning Real-Life Lessons From Online Games*. Recuperado de <http://gac.sagepub.com>
- Opportunity Education. (2018). *4 Types Of Quests: Discovery, Practice, Design, & Reflection*. Recuperado de <https://opportunityeducation.org/4-types-of-quests/>
- Welsh, E. (2016). *How to write your first videogame quest*. Recuperado de <https://www.emwelsh.com/blog/tag/quest+writing>

Reconocimiento-NoComercial-Compartir Igual 4.0 Internacional
(CC BY-NC-SA 4.0)



Usted es libre de:

Compartir: Copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar: Remezclar, transformar y construir a partir del material.

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.

Bajo los siguientes términos:

Atribución: Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.

No Comercial: Usted no puede hacer uso del material con propósitos comerciales.

Compartir Igual: Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.

No hay restricciones adicionales: No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

Para conocer más recursos de apoyo a la impartición visita:
<https://innovacioneducativa.tec.mx/recursos/recursos-para-la-imparticion/>