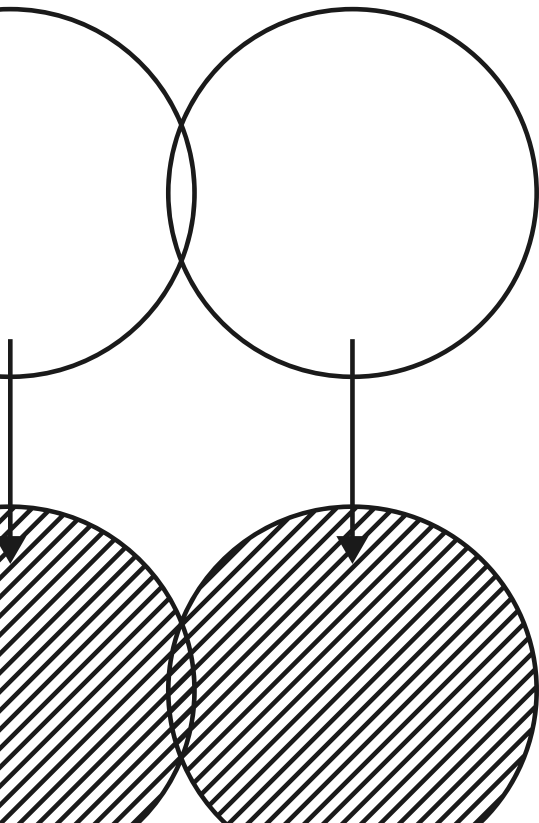


E N E R O 2 0 2 4

# Bases para crear un CONVIDA



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

# CONSTRUYENDO MAPAS

---

**No hay una receta general para diseñar CONVIDA y el creador puede seguir diferentes estrategias. Sin embargo, compartimos estas ideas para que el proceso sea mucho más dinámico y claro para aquellos que se incorporen a lo largo de nuestras actividades.**

1. Es necesario tener claridad sobre el objeto en torno al que gira el CONVIDA y los objetivos didácticos que se persiguen.
2. A partir de un cateo de las diferentes programas de licenciatura de la UAM, se pueden distinguir 5 tipos de objetos:
  - a. Explicar modelos teóricos.
  - b. Resolver problemas teóricos y prácticos.
  - c. Generar productos y planes.
  - d. Analizar expresiones artísticas y culturales.
  - e. Comprender procesos.
3. Por otro lado, esos objetos no se tratan al margen de una pregunta que guía el trato con el objeto: cómo, por qué o para qué.
4. Partiendo de aquí, es posible representar esos objetos y las preguntas que los guían por medio de mapas o grafos.
5. Estos mapas estarían constituidos por elementos tales como nodos, puntos, flechas y líneas, que irían reproduciendo la estructura y las fases necesarias para desarrollar el objeto de aprendizaje.
6. A partir de este diseño, se desarrollan un tablero de actividades asociadas a cada uno de los elementos del mapa, y cuya resolución permitiría testar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
7. Una vez realizado el diseño completo, el grupo de desarrollo en colaboración con el creador, evaluará y desarrollará la propuesta en la plataforma CONVIDA.

# LUDIFICANDO MAPAS

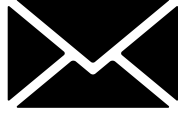
---

**El objetivo de CONVIDA consiste tanto en ludificar el aprendizaje como en hacer juegos de aprendizaje. Por este motivo, creemos que hay que diferenciar lo que es un juego de lo que es ludificar una actividad. La elección queda a criterio del creador de CONVIDA:**

1. Un juego es un sistema con objetivos específicos y reglas, con un principio y un final claros, que puede ser social o privado, con las mismas reglas para todos (aunque puedan existir roles diferentes), competitivo o colaborativo.
2. Que una actividad sea lúdica, sin embargo, no requiere de los mismos elementos. La ludificación es la aplicación de mecánicas de juegos u aspectos lúdicos a una actividad que no es un juego. Consiste en reutilizar ciertos comportamientos y actitudes de los juegos para facilitar la consecución de los objetivos que motivan la actividad que se plantea realizar.
3. Ejemplos de ludificación, entre otros, podrían ser:
4. Sistemas de puntuación y reconocimiento:
5. Como por ejemplo, sistemas de insignias o premios, en función de la resolución de actividades, de retos o tareas, individuales o colectivas: ¿Qué equipo lo está haciendo mejor? ¿Qué usuario es el más valorado por sus pares en un foro de ayuda? ¿Cuáles son las preguntas más pertinentes? etc.
6. El viaje:
7. Una actividad de aprendizaje puede creativamente idearse como un viaje en el que se van descubriendo elementos que ayudan a formar una narrativa y un espacio imaginario relacionado con la adquisición del conocimiento formal.
8. Evaluación entre pares:
9. Dada una actividad que requiere corrección o puntuación, puede proponerse que cada participante evalúe un pequeño grupo de trabajos de sus compañeros de manera anónima, recibiendo reconocimiento aquellos que mejor ajusten su calificación a la dada por el profesor.

# CONTACTO

---



**[convida@azc.uam.mx](mailto:convida@azc.uam.mx)**

**[www.convidauam.com](http://www.convidauam.com)**