

GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN.



PABLO TRASHORRAS DE LA FUENTE
IES AFONSO X O SABIO (CAMBRE)



EJEMPLOS

HERRAMIENTAS

**PERSONAJES
Y NARRATIVA**

**MECÁNICAS
DEL JUEGO**

**COMPONENTES
DEL JUEGO**

DEFINICIÓN

OBJETIVOS

DIFICULTADES



DEFINICIÓN



DEFINICIÓN



Thefuntheory.com

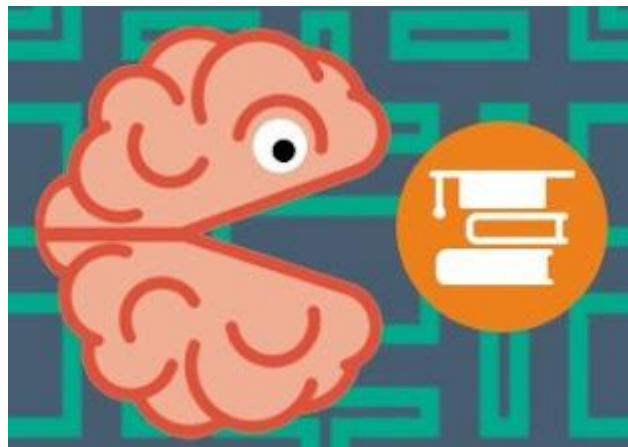




DEFINICIÓN

Uso de conceptos y dinámicas propias del diseño de juegos en contextos no lúdicos con el objetivo de motivar.

(Deterding, S. 2011)



Gamificar no consiste en introducir videojuegos en el proceso de aprendizaje.



AstraZeneca

Objetivo:

Mejorar el conocimiento sobre los productos entre sus comerciales.

El juego:

Superar minijuegos hasta llegar al estadio.

Resultados:

- Participación del 97%.
- Trabajaban desde casa.
- Cohesión y sentimiento de pertenencia.





APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

APRENDIZAJE BASADO
EN JUEGOS



GAMIFICACIÓN





DEFINICIÓN

OBJETIVOS



OBJETIVOS

Aumentar la motivación del alumno.

Resultados medibles (puntos, insignias, niveles...)

Aumentar el compromiso con el aprendizaje

Mejora la memoria al ser más atractivo



Mejorar la cooperación y el concepto de grupo.

Fomentar una competitividad "sana"



DEFINICIÓN

OBJETIVOS

DIFICULTADES

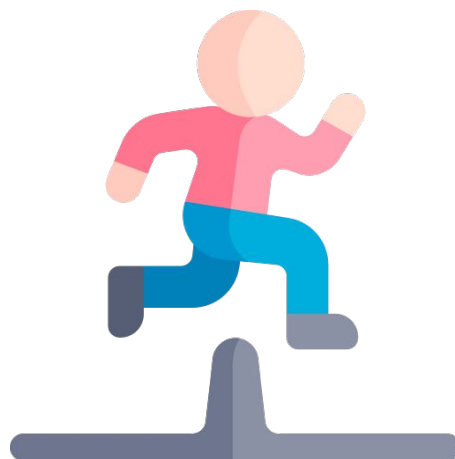


DIFICULTADES

Aumenta la carga de trabajo.

Equilibrar lo lúdico con lo formativo

Pueden surgir problemas de convivencia



Integrar elementos del currículo



DEFINICIÓN

OBJETIVOS

DIFICULTADES

**COMPONENTES
DEL JUEGO**



COMPONENTES DE JUEGO

- AVATAR: Imagen virtual con la que el alumno se identifica.



- PUNTOS: Se añaden al completar tareas, conseguir metas ...



- INSIGNIAS: Son el reconocimiento público al alcanzar ciertos objetivos.





COMPONENTES DE JUEGO

- NIVELES: Con la consecución de puntos los alumnos ascienden de nivel.



- RANKING: Clasificación con los puntos obtenidos por cada alumno.





COMPONENTES DE JUEGO

- LOGROS O RECOMPENSAS: Ayudan a conseguir una fidelización por parte del alumno.



- GRUPOS: Ayuda a fomentar la cooperación y el altruismo.





COMPONENTES DE JUEGO

TIPOS DE JUGADORES (BARTLE)

[Test 1](#)

[Test 2](#)





**MECÁNICAS
DEL JUEGO**

**COMPONENTES
DEL JUEGO**

DEFINICIÓN

OBJETIVOS

DIFICULTADES



MECÁNICAS DE JUEGO

¿Cuáles son los elementos del juego?

PUNTOS

MONEDAS

CARTAS

INSIGNIAS

¿Cómo se avanza?

DESAFÍOS

MISIONES

RETOS

TAREAS

¿Cuál es el objetivo?

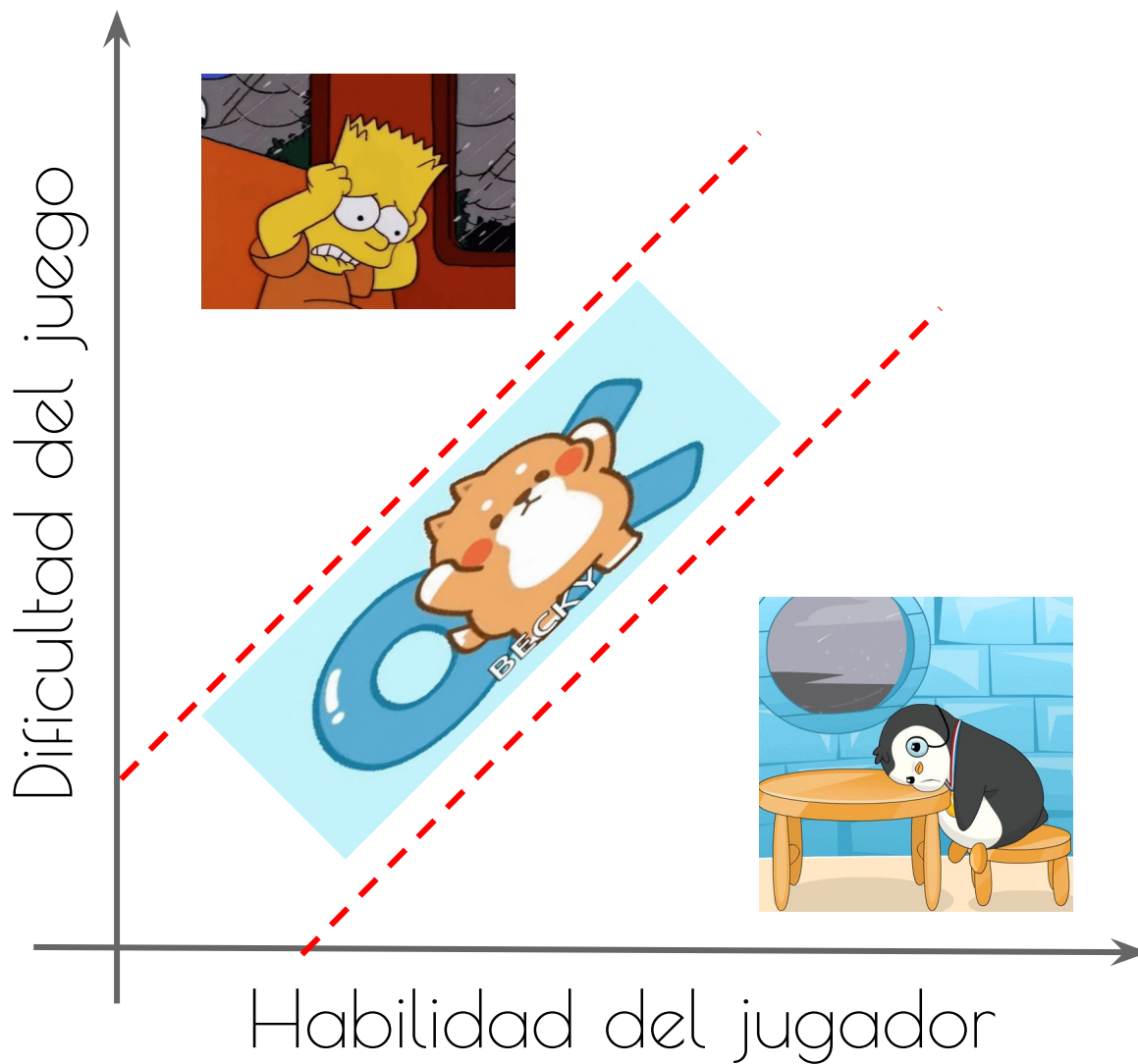
RANKING

NIVELES

RECOMPENSAS



MECÁNICAS DE JUEGO







NARRATIVA Y PERSONAJES

La narrativa es la historia y el contexto que será el hilo conductor en nuestra gamificación.



Nos podemos inspirar en temáticas que son próximas al alumnado: películas, juegos, libros...



HERRAMIENTAS

**PERSONAJES
Y NARRATIVA**

**MECÁNICAS
DEL JUEGO**

**COMPONENTES
DEL JUEGO**

DEFINICIÓN

OBJETIVOS

DIFICULTADES



HERRAMIENTAS PARA GAMIFICAR



Creación de avatares.

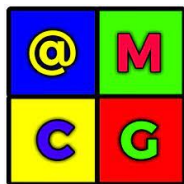
Makebadges

Creación de insignias y avatares



ClassDojo

CLASS  CRAFT



Gestores de puntos,
niveles, insignias,
recompensas....



APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

Kahoot!



Quizizz

Blooket



Juegos de
preguntas y
respuestas.



Crea mapas con itinerarios de
aprendizaje.



Escape rooms, breakouts, rutas de
aprendizaje...



EJEMPLOS

HERRAMIENTAS

**PERSONAJES
Y NARRATIVA**

**MECÁNICAS
DEL JUEGO**

**COMPONENTES
DEL JUEGO**

DEFINICIÓN

OBJETIVOS

DIFICULTADES

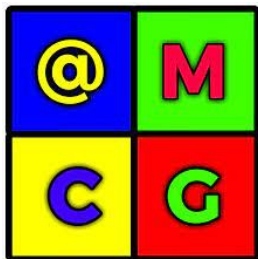


GAMIFICACIÓN EDUCATIVA. EJEMPLOS.

- The Hospital (Biología 3 º ESO)
- Hélade (Matemáticas 3 º ESO)
- Un mundo mejor (E. Infantil)



GAMIFICACIÓN EDUCATIVA. EJEMPLOS.



LA ORDEN DE LOS NÚMEROS ETERNOS.



PRUEBAS Y RETOS



ESCAPE ROOM

- Trabajo conjunto para resolver tareas y acertijos con el objetivo de salir de una habitación en un tiempo determinado.
- Por grupos pequeños, no más de 6 alumnos.
- El profesor observa pero no interviene, sólo si es estrictamente necesario.

Tutorial



PRUEBAS Y RETOS



BREAKOUT EDUCATIVO

- Una caja con múltiples candados.
- Cada tarea permite obtener una llave o una combinación para abrir un candado.



Gracias por vuestra atención.

pablo_trashorras@edu.xunta.es