

GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN



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



DEFINICIÓN



DEFINICIÓN



Thefuntheory.com

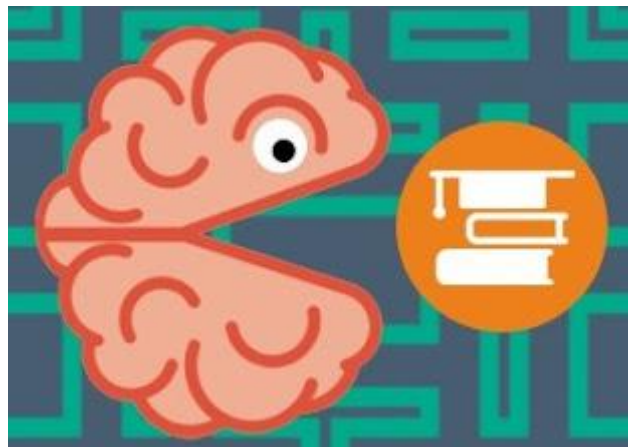




DEFINICIÓN

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.



GAMIFICACIÓN FUERA DE LA EDUCACIÓN



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



¿QUÉ BUSCAMOS?

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

**COMPONENTES
DEL JUEGO**



COMPONENTES DE JUEGO

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



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



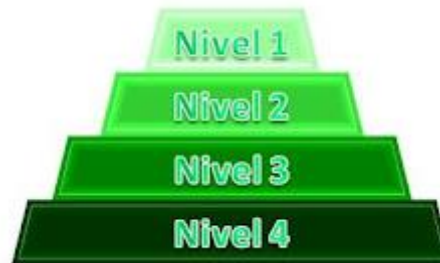
- INSIGNIAS: Son el reconocimiento público al alcanzar ciertos objetivos.





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.



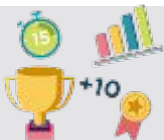


COMPONENTES DE JUEGO

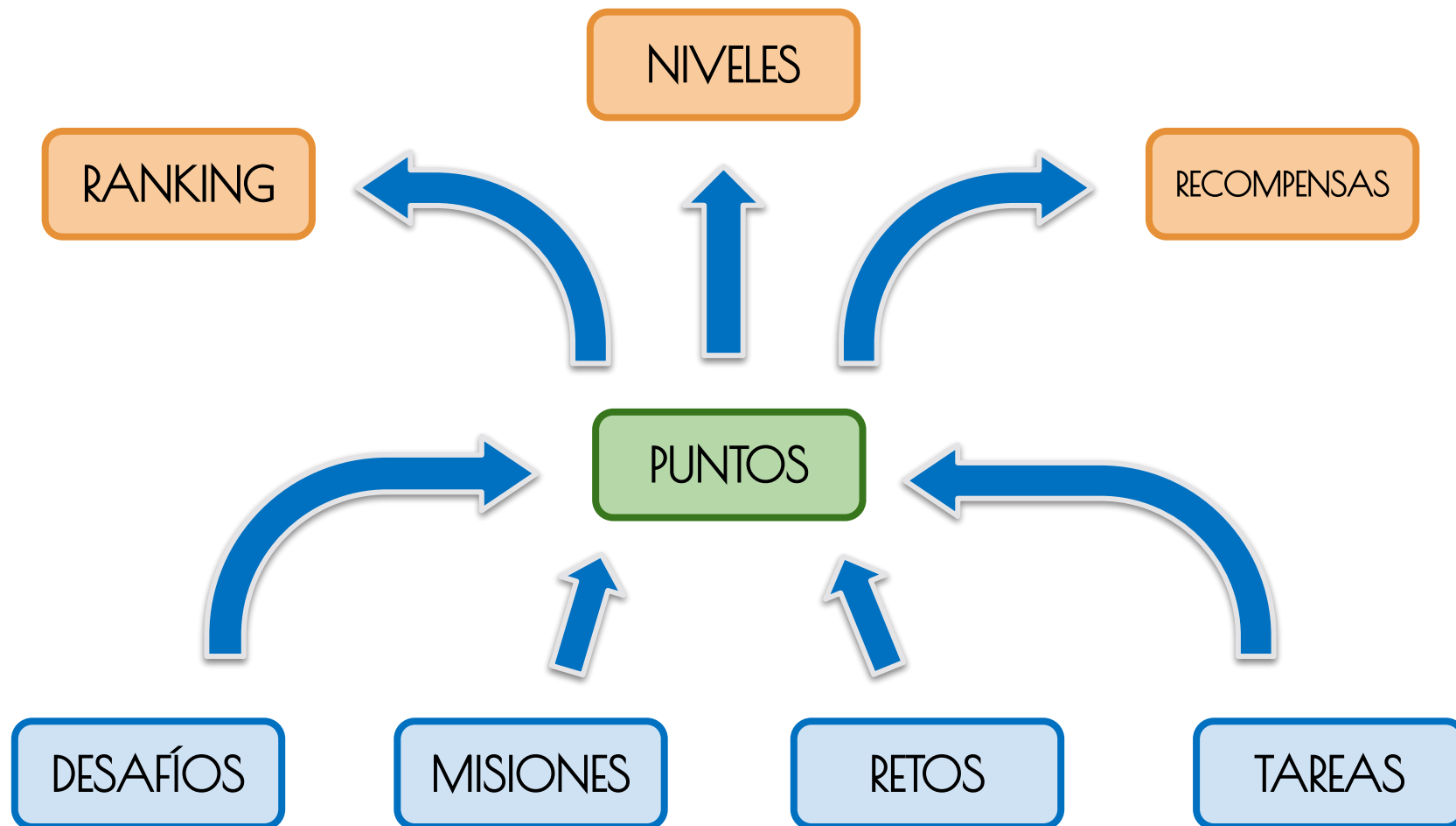
TIPOS DE JUGADORES (BARTLE)







MECÁNICAS DE JUEGO





HERRAMIENTAS

**MECÁNICAS
DEL JUEGO**

DEFINICIÓN

OBJETIVOS

**COMPONENTES
DEL JUEGO**



HERRAMIENTAS PARA GAMIFICAR



Creación de avatares.

Makebadges

Creación de insignias y avatares



ClassDojo

Asignar positivos y negativos.



Transformar la clase en un juego de rol.



APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

Kahoot!

 **socrative**

flippity

Juegos de
preguntas y
respuestas.

 **Plickers**

QUIZIZZ


deck•toys

Crea mapas con
itinerarios de aprendizaje.

[Más herramientas.](#)



EJEMPLOS

HERRAMIENTAS

**MECÁNICAS
DEL JUEGO**

DEFINICIÓN

OBJETIVOS

**COMPONENTES
DEL JUEGO**



GAMIFICACIÓN EDUCATIVA. EJEMPLOS.

- [The Hospital](#) (Biología 3º ESO)
- [Hélade](#) (Matemáticas 3º ESO)
- [EarthXodus](#) (Ciencias Naturales 1º ESO)



PUNTUACIÓN



ClassDojo

Puntos positivos

 3	 3	 4
10 en ejercicio online	5 mejores en un Kahoot	8,5 ó más en un examen
 3	 4	 4
Explicación de clase	Final Boss ganado	Ganar batalla de grupos
 2	 3	 3
Tarea de casa	Tarea de clase	Ayudar a un compañero
 1	Positivo a la clase	

Puntos negativos.






 -2	 -3	 -2	 -2
Chicle en clase	Ejercicio online sin hacer	Interrumpir al profesor	Levantado al llegar el
 -2	 -2	 -1	 -2
Llamada de atención en	Mal sentado	No subir silla	Ordenador levantado
 -2	 -2	 -3	 -2
Puntualidad	Sin material	Tarea de casa sin hacer	Trabajo de grupo



RANKING SEMANAL

1º ESO B

	  129	  116	  116	  111	  104
  104	  103	  97	  83	  70	  69
  67	  67	  61	  39	  35	  24
  18	  12	  10	  10	  -48	

-  **Cinturón marrón:** Podrá escoger un fin de semana sin tareas
-  **Cinturón azul:** Podrá consultar la libreta durante un minuto en un examen.
-  **Cinturón verde:** Podrá cambiar las tareas de clase por juegos online seleccionados por el profesor.
-  **Cinturón naranja:** Podrá preguntar al profesor si un ejercicio del examen está bien hecho.
-  **Cinturón amarillo:** Podrá escuchar música desde un pendrive (nunca internet) durante los ejercicios de clase siempre que el profesor lo permita.



NIVELES Y RECOMPENSAS

PASE	PUNTOS	RECOMPENSA	DESCRIPCIÓN
	25	Música	Podrá escuchar música de un pendrive (nunca de internet) al hacer los ejercicios si el profesor lo permite.
	50	Ayuda en examen	Podrá preguntar al profesor si un ejercicio del examen está bien hecho. (1 por evaluación)
	75	Juegos online	Podrá cambiar las tareas de clase por juegos online seleccionados por el profesor. (1 al mes)
	100	Consulta en un examen	Podrá consultar la libreta durante un minuto en el examen. (1 por evaluación)
	125	Fin de semana sin tareas	Podrá escoger un fin de semana en el cual no tendrá que hacer las tareas que el profesor indique. (1 por evaluación)
	150	Punto extra	Podrá recibir un punto extra en un examen (1 por evaluación)



PRUEBAS Y RETOS



Final Boss

- Al finalizar cada unidad didáctica.
- Actividades que supongan un reto.
- Más complejo que el resto de tareas pero asumible.



Juego de preguntas

- Juego online en el que participan de forma individual o por grupos .
- Varios en cada unidad didáctica.
- Los alumnos elaboran las preguntas.



PRUEBAS Y RETOS



Batalla de
bandas

- Al finalizar cada unidad didáctica.
- Enfrentamientos entre grupos
- Cada grupo prepara los retos de los demás grupos.



Training
day

- Antes de un examen.
- Cada uno decide qué quiere repasar.
- Unos resuelven las dudas de otros.



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.



FASES DE IMPLANTACIÓN

Puntos
Niveles
Recompensas...



Narrativa
Personajes

FASE 1

FASE 2



Gracias por vuestra atención.

pablo_trashorras@edu.xunta.es