

GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN



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



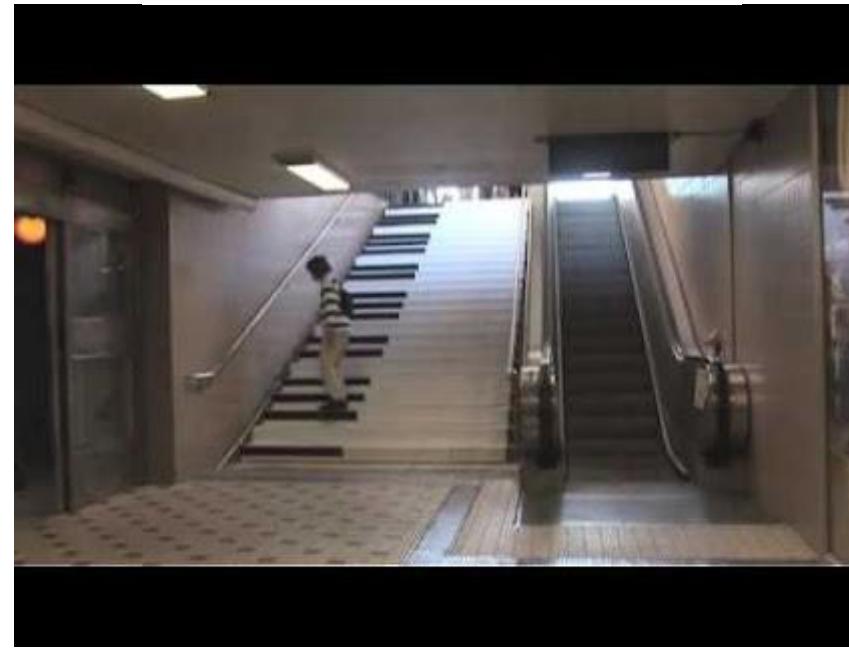
DEFINICIÓN



DEFINICIÓN



Thefuntheory .com

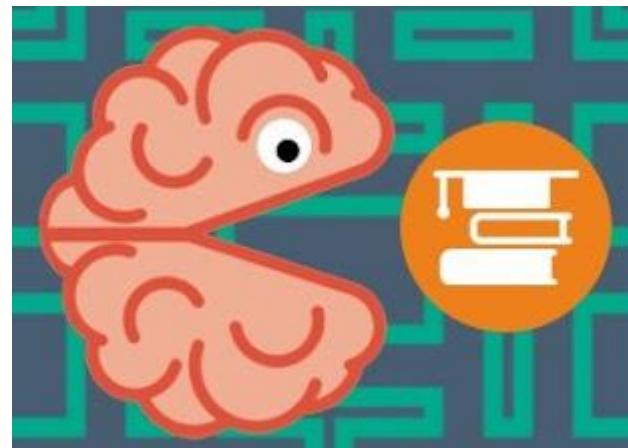




DEFINICIÓN

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







¿QUÉ BUSCAMOS?

Aumentar la motivación del alumno.

Mejora la memoria al ser más atractivo

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

Aumentar el compromiso con el aprendizaje



Fomentar una competitividad “sana”

Mejorar la cooperación y el concepto de grupo.



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 ...
- IN SIGNIAS: 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)





DEFINICIÓN

OBJETIVOS

**COMPONENTES
DEL JUEGO**

**MECÁNICAS
DEL JUEGO**



MECÁNICAS DE JUEGO





DEFINICIÓN

OBJETIVOS

COMPONENTES
DEL JUEGO

HERRAMIENTAS

MECÁNICAS
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

 Plickers

 flippity

Juegos de
preguntas y
respuestas.

QUIZIZZ

 deck-toys

Crea mapas con
itinerarios de aprendizaje.

[Más herramientas.](#)



DEFINICIÓN

OBJETIVOS

COMPONENTES
DEL JUEGO

EJEMPLOS

HERRAMIENTAS

MECÁNICAS
DEL JUEGO



GAMIFICACIÓN EDUCATIVA. EJEMPLOS.

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



PUNTUACIÓN



ClassDojo

Puntos positivos



Puntos negativos.





RANKING SEMANAL

1º ESO B

Carla Monzónek	129
Juan Méndez	116
Laura López	116
Alba Guillén	111
Alejandro Campelo	104
Maria López	104
Juan Moreno	103
Aarón Montero	97
Yago López	83
Yago Bernal	70
Sofia Orellana	69
Adrián Fernández	67
Yolanda Pineda	67
Hugo Fernández	61
Adrián Domínguez	39
Alberto Paj	35
Sergi Sánchez	24
Samuel Gómez	18
Joana Moya	12
David Rodríguez	10
Nathan Breguet	10
Alejandro López	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.



Trainning
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



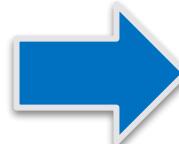
BREAKOUT EDUCATIVO

- 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