

# El aprendizaje divertido en el aula



**Leticia Barrionuevo**

Universidad de León. Biblioteca  
[buffl@unileon.es](mailto:buffl@unileon.es)



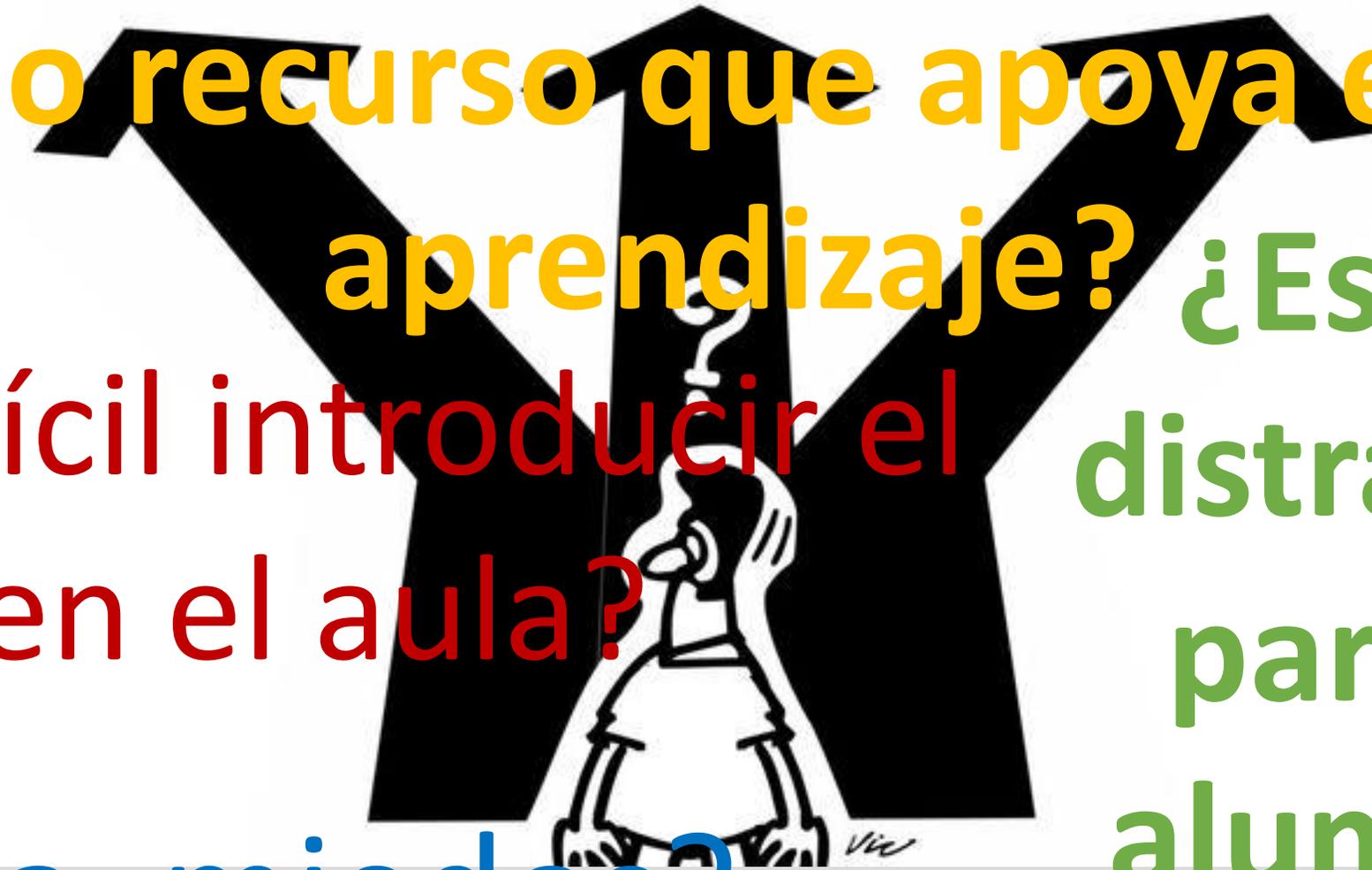
Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

¿Crees que el juego es un medio  
o recurso que apoya el  
aprendizaje?

¿Es difícil introducir el  
juego en el aula?

¿Duda, miedos?

¿Es una  
distracción  
para los  
alumnos?



**¿ GAMIFICATION ,**

**GAMIFICACIÓN**

**o LUDIFICACIÓN ?**

Dinámicas

 **LUDICAS**

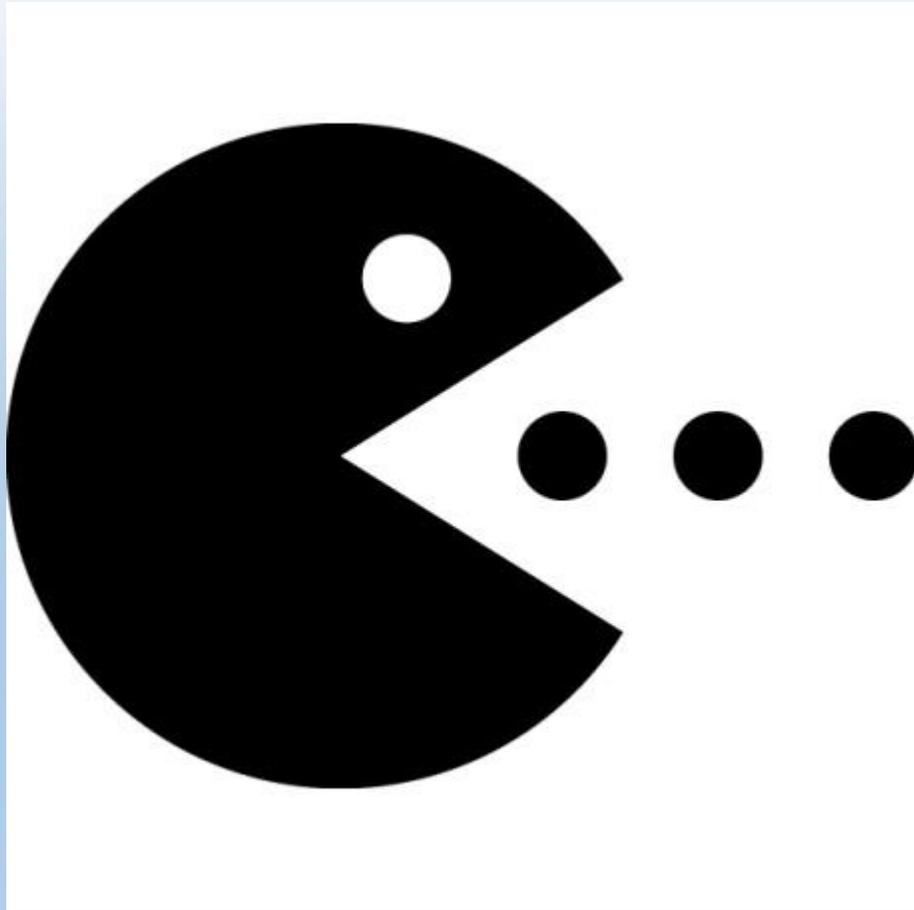
**INICIATIVAS O  
EXPERIENCIAS QUE  
PERSIGUEN  
PROVOCAR SENSACIÓN  
DE JUEGO**

**EJEMPLO:** <https://www.youtube.com/watch?v=HgVopGVpoUk>



# JUEGOS

- Los juegos de mesa de “toda la vida”, a los que hoy en día se han sumado los videojuegos y las apps, también se pueden introducir en el aula y pueden llegar a ser un apoyo importante en la tarea del profesor. El objetivo y finalidad de este tipo de recursos es divertir.



**¿qué tipos  
de gamers  
tienes en  
clase?**

Test

**Juego y observación**

<http://pandemicquiz.com/es/q/answer/que-tipo-de-gamer-eres#.XaW6KvJuLIV>

Hay cuatro tipos básicos de jugadores en función de su personalidad (Bartle, 1996; Dixon, 2011) y cuyos rasgos determinan cuál va a ser su motivación principal durante la actividad:

- **1. Triunfadores (Achievers):** Se orientan hacia la consecución de todos los objetivos establecidos en el juego. Disfrutan ganando puntos, superando niveles y acumulando experiencia que les permita enfrentar nuevos retos.
- **2. Exploradores (Explorers):** Llevados por su curiosidad investigan el escenario propuesto y analizan las mecánicas y procedimientos de juegos hasta que comprenden su estructura y funcionamiento.
- **3. Socializadores (Socializers):** Recurre a la interacción con los compañeros para asumir un rol y desarrollar el juego con una red de soporte.
- **4. Asesinos (Killers):** Obtiene satisfacción venciendo o superando a otros jugadores y siendo el “vencedor”.

# MECÁNICAS

- Reglas que explican con qué elementos se va a interactuar en el juego y qué hay que hacer para conseguir el objetivo

**Oportunidades:** Beneficios o desventajas derivados de elegir una opción entre varias posibles. En todo juego debe haber elecciones significativas y la decisión tomada implica una serie de ganancias y de pérdidas.

**Alternativas:** Se ofrece una situación nueva en la que desarrollar competencias complementarias o alternativas.

**Adquisición de recursos:** Necesarios para seguir avanzando en el itinerario establecido.

**Transacciones o Intercambios:** Refuerzan el componente social.

**Turnos:** Ayudan a organizar el seguimiento del juego en niveles o pruebas que son comunes a todos los participantes.

**Pruebas finales de nivel:** Se incluyen tareas de mayor complejidad.

# DINÁMICAS

- Relacionadas con la motivación y con el comportamiento del jugador ante las mecánicas. Es lo que el jugador experimenta mientras juega

- **Recompensa:** tiene la finalidad de despertar el interés en el alumno. Es un magnífico instrumento para atraer el interés del alumno por una actividad. Se puede realizar de forma individual, en parejas o por grupos. Tiene las características de un regalo.
- **Competición/cooperativismo.** Es un magnífico instrumento para atraer el interés del alumno por una actividad. Se puede realizar de forma individual, en parejas o por grupos (en este caso emerge la competencia del cooperativismo).
- **Estatus.** El estatus logrado a través de la gamificación incentiva enormemente al alumno en la consecución y realización de la actividad que se le ha encomendado
- **Solidaridad.** Se trata de una dinámica muy interesante y muy ligada con el cooperativismo. Mediante la solidaridad se fomenta la ayuda mutua entre compañeros y de una manera altruista, es decir, sin esperar ninguna recompensa a cambio.

## NARRATIVA

- Elemento esencial de un sistema gamificado ya que va a servir para captar la atención y crear expectativa de los usuarios. Es la temática o historia de la que va a tratar el juego. Es muy conveniente que sea de interés por las personas que van a participar

¿Qué tipo de actividad gamificada voy a diseñar para mis alumnos?

- **Ejemplos:**

- Breakoutedu o Escape Room educativo
  - Adaptación de juegos de mesa u otros que conozcas
  - Simulación social
  - Dramatización de roles
  - Dinámica lúdica sencilla con una narrativa atractiva
  - Actividad lúdica para conocer a mi alumnado desde el punto del vista del juego
- Etc...

# MODELO: Diseño de nuestro proyecto

## GAMIFICATION MODEL CANVAS

Design for:  
Design by:

On:  
Iteration:



[WWW.GAMEONLAB.COM](http://WWW.GAMEONLAB.COM)

Please send us your valuable feedback! [canvas@gameonlab.com](mailto:canvas@gameonlab.com)

Gamification Model Canvas is based from the Business Model Canvas <http://www.businessmodelgeneration.com> and is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.



# Poniendo en marcha la actividad.

## Sesión beta

1. Nombre de la actividad
2. Descripción
3. Temporalización
4. Escenarios utilizados
5. Agrupamientos
6. Recursos necesarios
7. Metodologías utilizadas
8. Estructura
9. Desarrollo
10. Personajes
11. Enemigos
12. Dificultades, etc.

# ACTIVIDAD



# Webgrafía de RECURSOS TIC para tu proyecto de aprendizaje divertido en el aula

<https://learninglegendario.com>

<https://www.maestrosdeaudicionylenguaje.com/recopilatorio-de-juegos-con-la-ruleta-de-ikea/>

<http://www.dolldivine.com/the-tudors-scene-maker.php>

<http://magicseteditor.boards.net/> Cartas virtuales

<https://dado.online/> Dados virtuales

<https://www.youtube.com/watch?v=sFjcUg8n2UQ> Insignias digitales

<https://www.youtube.com/watch?v=cRdSDmNT0wM> Quiver

<https://www.youtube.com/watch?v=V8T0ImSdMNs> Augment

<https://www.educima.com/> generador de crucigramas, sopas de letras

<https://www.eclipsecrossword.com/> crucigramas

<https://roundme.com/> tours virtuales

<https://www.jigsawplanet.com/?lang=es-ES> rompecabezas

<https://eduescaperoom.com/generador-candado-digital/>

<https://www.alaluzdeunabombilla.com/2017/07/25/30-elementos-para-gamificar-y-un-sistema-balanceado/>

<https://filmora.wondershare.com/es/editor-de-video/>