

# CURSO DE GAMIFICACIÓN

## 1. QUÉ ES Y POR QUÉ GAMIFICAR

PONENTE: ANA ROCÍO MADRUGA FDEZ



# CONTEXTUALIZAR LA REALIDAD ACTUAL



# CONTEXTUALIZAR LA REALIDAD ACTUAL



# CONTEXTUALIZAR LA REALIDAD ACTUAL



# ¿QUÉ SE ESPERA DE LOS MAESTROS?



PROFUNDOS  
CONOCEDORES DE SU  
MATERIA

MOTIVADORES Y CON  
CAPACIDAD DE LIDERAZGO

## ¿El docente 2.0 perfecto?



BILINGÜES

EXPERTOS EN NUEVAS  
TECNOLOGÍAS

EXPERTOS EN  
METODOLOGÍAS  
EDUCATIVAS

CONOCEDORES DE LA  
NEUROBIOLOGÍA DEL  
APRENDIZAJE

# ¿QUÉ SE ESPERA DE LOS ALUMNOS?

## GUALDADES PERSONALES

cómo los alumnos afrontan los ambientes cambiantes



CURIOSIDAD



ADAPTABILIDAD



PERSISTENCIA



LIDERAZGO



INICIATIVA



CONCIENCIA SOCIAL



CRÍTICO PENSAMIENTO



COLABORACIÓN



COMUNICACIÓN



ALFABETIZACIÓN CULTURAL Y CIVICA

Z

ALFABETIZACIÓN



ALFABETIZACIÓN TECNOLÓGICA



ALFABETIZACIÓN CIENTÍFICA



ALFABETIZACIÓN MATEMÁTICA



ALFABETIZACIÓN ECONÓMICA

## SUPERHÉROES DEL SIGLO XXI

QUÉ LE PEDIMOS A NUESTROS ALUMNOS (LIFE LONG LEARNING)

## COMPETENCIAS

cómo los alumnos afrontan los retos complejos



CREATIVIDAD

**Y ENTONCES . . . ¿CÓMO LO  
HACEMOS?**



Favoreciendo los dispositivos  
del  
Aprendizaje.

# DISPOSITIVOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE

PERCEPCIÓN SENSORIAL



ATENCIÓN



MEMORIA

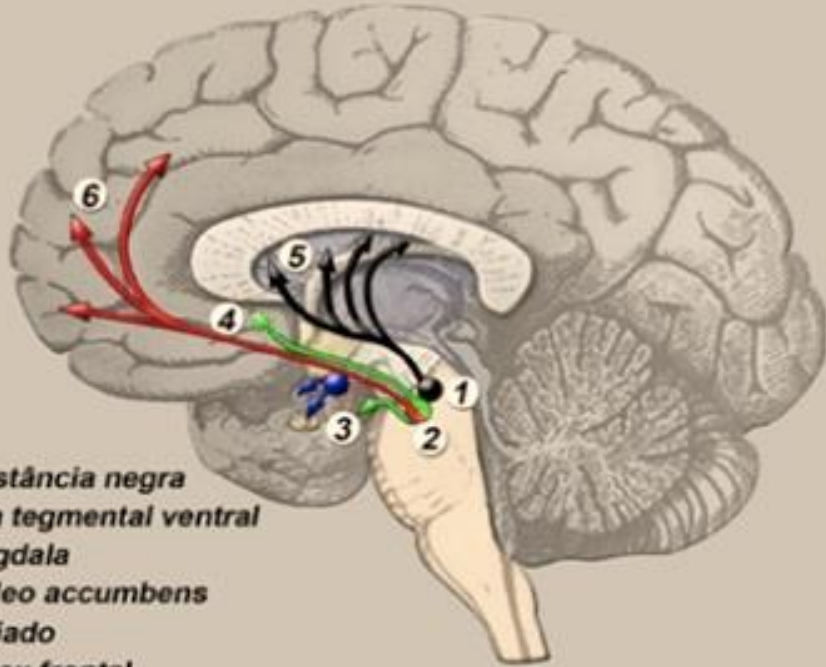


MOTIVACIÓN



# LA DOPAMINA

## Circuito cerebral de la motivación



- 1- Substancia negra
- 2- Área tegmental ventral
- 3- Amígdala
- 4- Núcleo accumbens
- 5- Estriado
- 6- Córtex frontal

- Vía dopaminérgica nigro-estriatal
- Vía dopaminérgica mesocortical
- Vía dopaminérgica mesolímbica

**AUMENTA**

- La memoria
- Atención
- Focalización
- Capacidad de resolución de problemas

guat

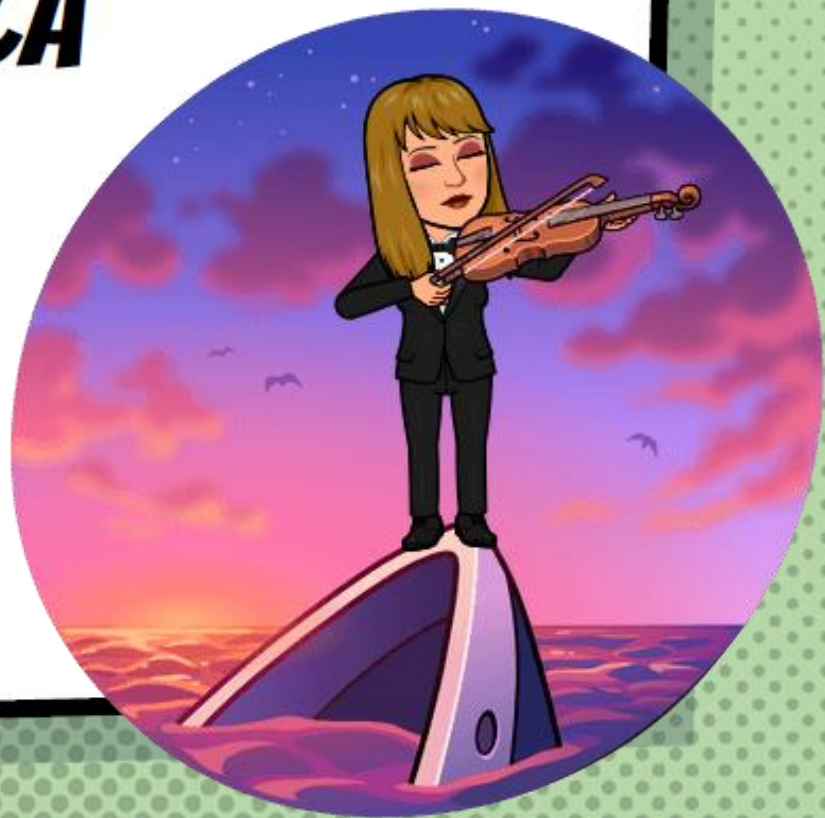


**¿QUÉ**

**NOS MOTIVA?**

# ***MOTIVACIÓN INTRÍNSECA***

Necesidad de sentirnos competentes y autónomos, nace de la curiosidad y nos empuja una autodeterminación que mejora las interrelaciones.



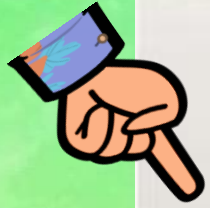
# ***MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA***

Aquellas actividades en las cuales los motivos que impulsan la acción son ajenos a la misma, es decir, están determinados por las contingencias externas:

**recompensas, refuerzos,  
premios, castigos...**







# EFECTO PIGMALIÓN



Todos somos genios, pero si juzgas a un pez por su habilidad de trepar árboles, vivirá toda su vida pensando que es un inútil.

Albert Einstein. Físico alemán (1879-1955) © Habilis Comunicación 2012



# ¿POR QUÉ GAMIFICAR?



"Porque convertimos el aprendizaje en un juego"

En algo divertido, donde nuestros alumnos están motivados y la rutina se convierte en una aventura



# ¿POR QUÉ GAMIFICAR?

Rodríguez y Santiago (2015)



1. Motivación.
2. Centrado en el alumno.
3. Personalización.
4. Aumenta el aprendizaje.
5. Contextualiza.
6. Mayor riqueza multimedia.
7. Fallar sin riesgo.
8. Feedback inmediato.
9. Genera mucha práctica y refuerzo.
10. Fomenta mucho la colaboración



# Video juego.

Vs

# Clase



- \* HISTORIA
- \* PERSONAJES
- \* PANTALLAS
- \* RETOS
- \* PREMIO FINAL

- \* ASIGNATURA
- \* ALUMNOS
- \* UNIDADES
- \* TAREAS
- \* RECOMPENSAS

# ¿QUÉ ES GAMIFICAR?

Es el uso de una serie de elementos propios de los juegos (*tales como mecánicas, estética y pensamiento lúdico*) con el objetivo de involucrar a las personas, motivar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.

Karl. M. Kapp

# GAMIFICACIÓN



- La idea de utilizar dinámicas y mecánicas de juego en entornos no recreativos no es algo nuevo, lleva usándose desde hace muchos años, aunque el término "gamificación" fue acuñado en 2002 por Nick Pelling, pero no sería hasta 2010 cuando empieza a cobrar verdadera relevancia.

- La gamificación se puede aplicar en diferentes sectores: educación, salud, psicología, marketing, etc. Un ejemplo de gamificación aplicada a la medicina es el TOMÓGRAFO DEL HOSPITAL GARRAHAM

# GAMIFICAR NO ES...

- SÓLO USAR RANKINGS, MEDALLAS RECOMPENSAS..., aunque sí que se suelen usar.

- JUGAR, aunque sí se pueden usar los juegos de mesa.

- SÓLO USAR TECNOLOGÍA, pero podemos usar vídeos introductorios, páginas web, avatares... para ayudarnos en nuestra historia.



# DIFICULTADES

- El tiempo y trabajo que conlleva planificar, realizar los materiales y poner en marcha la gamificación.
- Que algunos lo vean como una pérdida de tiempo.
- Que surjan conflictos por la competitividad.
- Que los alumnos no se “enganchen”



# ANTES DE GAMIFICAR:

Un error común es comenzar a gamificar sin conocer el tipo de jugadores (alumnos) que tenemos y para ello debemos saber qué les motiva y qué tipo de cerebro de juego tienen. ¡Empezaremos por descubrir el vuestro!

<https://www.omen.com/es/es/gamer-brain.html>



# ANTES DE GAMIFICAR:



## TIPOS DE JUGADORES

Para diseñar nuestra gamificación es importante **conocer qué tipo de alumnos/jugadores tenemos** porque nos ayudará a:

- *Elegir el tema*
- *Elegir el tipo de actividades*

Existen varias teorías y clasificaciones que dividen a los alumnos en diferentes taxonomías en función de sus motivaciones.

# TIPOS DE JUGADORES SEGÚN BARTLE

Una de las clasificaciones más usadas es la de **RICHARD BARTLE**, un escritor inglés creador, entre otras de la “TAXONOMÍA DE BARTLE”: CLASIFICACIÓN DE LOS DIFERENTES GAMERS O JUGADORES.



Richard Bartle, en su libro Designing Virtual Worlds, propuso una clasificación para quien participa en juegos de rol masivo en línea, que luego ha sido aplicada a la gamificación. Él identifica 4 tipos de jugadores.



# TIPOS DE JUGADORES SEGÚN BARTLE

## KILLER O AMBICIOSO

### •Le motiva:

- *Ganar, ser el 1º en la clasificación.*
- *Competir con otros y quedar por encima.*
- *Juegan solo para ganar.*

### •Formas de retenerlo:

- *Ranking, listas de clasificación.*
- *Niveles.*
- *Sistemas que le permitan ver cómo asciende, supera niveles y mejora su puesto.*



# TIPOS DE JUGADORES SEGÚN BARTLE

## ACHIEVER O TRIUNFADOR

•Le motiva:

- *Superar los objetivos marcados en el juego.*
- *Resolver retos y conseguir recompensas por ello.*
- *Descubrir nuevos escenarios, niveles...*
- *Motivación intrínseca, satisfacción personal.*

•Formas de retenerlo:

- *Definición de un sistema de hitos y logros.*



# TIPOS DE JUGADORES SEGÚN BARTLE

## SOCIALIZER O SOCIABLE

### •Le motiva:

- *Los aspectos sociales por encima de la misma estrategia del juego.*
- *Compartir con los demás.*
- *Crear una red de contactos o amigos.*

### •Formas de retenerlo:

- *Trabajando en grupo.*
- *Tareas colaborativas*



# TIPOS DE JUGADORES SEGÚN BARTLE

## EXPLORER O EXPLORADOR

•Le motiva:

- *Descubrir lo desconocido.*
- *Aprender, saber más.*
- *La auto superación.*

•Formas de retenerlo:

- *Retos y logros complejos.*
- *Niveles.*



# TIPOS DE JUGADORES SEGÚN BARTLE

## TEST PARA DESCUBRIRLOS

<http://innovatalentblog.blogspot.com/2015/09/gamificacion-que-tipo-de-jugador-eres.html>

