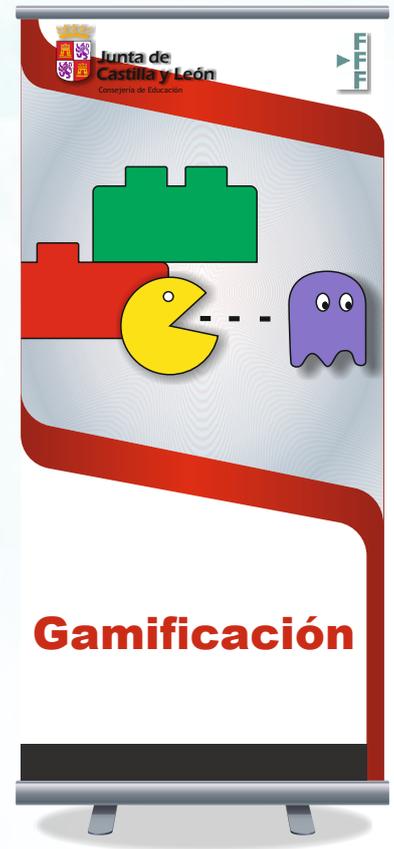




**Junta de
Castilla y León**

Consejería de Educación



Definición

La gamificación es la integración de dinámicas de juego adaptados al aula en entornos no lúdicos. La finalidad es aprender, potenciar la concentración, el esfuerzo y otros valores positivos comunes a los juegos.

El juego fisiológicamente estimula la producción de varios neurotransmisores como las endorfinas que producen bienestar y favorecen que se fijen los conceptos adquiridos.



Objetivos

El objetivo general de la gamificación es introducir estructuras provenientes de los juegos para convertir una actividad con una dinámica estática, en otra actividad que motive a las personas y las incite a participar en ellas. Los objetivos de la gamificación en educación más relevantes son los siguientes:

- La fidelización con el alumno, al crear un vínculo con el contenido que se está trabajando.
- Utilizar la herramienta contra el aburrimiento y motivar a los alumnos.
- Optimizar y recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.



Características

- Según los estudios de Edgar Dale y basándonos en su cono de aprendizaje, se puede observar que la mayor tasa de aprendizaje se logrará con un sujeto activo y que se enfrenta a simulaciones o situaciones reales. Situaciones que producen en el juego. En definitiva, que se aprende haciendo.
- La evaluación y el aprendizaje es continuo, dando progresión al aprendizaje y no permitiendo un retroceso.
- Un sistema de enseñanza-aprendizaje correctamente gamificado nos proporcionará un feedback inmediato y continuo, lo que hará que aprendamos más rápidamente. Podemos volver atrás y mejorar, conocemos en cada momento nuestra puntuación y el siguiente nivel que podemos alcanzar, conocemos por lo tanto nuestros objetivos a corto y a largo plazo.



La gamificación se refiere al uso de mecánicas y elementos de juego en entornos no lúdicos.

La gamificación trata de crear una experiencia divertida.

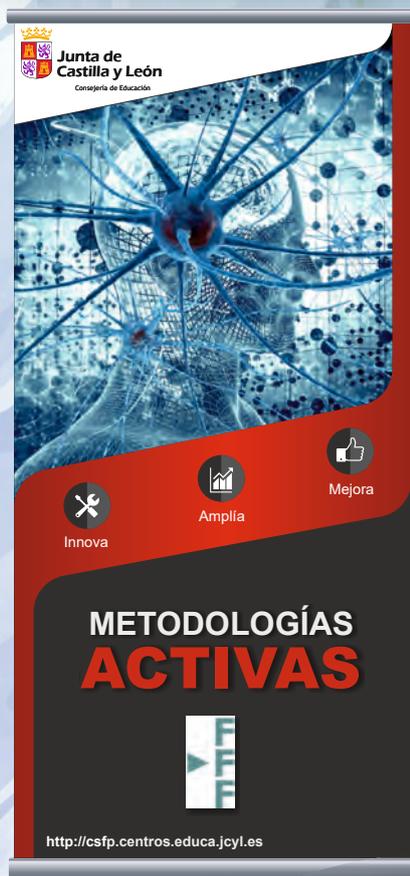
La gamificación puede ser utilizada en diferentes y múltiples entornos

Autor: GameLearn

Infografía donde se muestra algunos consejos sobre cómo aplicar la gamificación en el aula.

Uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de juegos y el ocio en actividades no recreativas con el fin de motivar y reforzar ciertas materias.

Autor: blog.conmasfuturo.com



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

Portfolio generado por los Grupos de Trabajo de la Red de Formación de Castilla y León

Más información en su CFIE de referencia, en la web del Centro Superior de Formación del Profesorado y en:

<https://goo.gl/i5Rd7t>

