

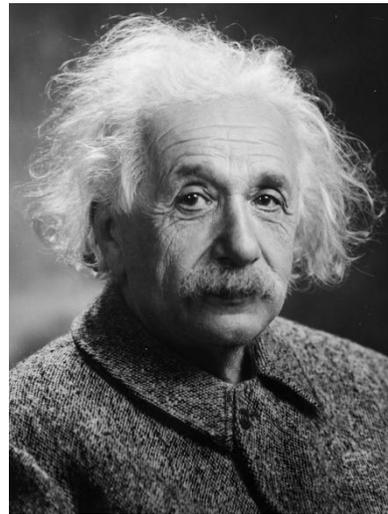


GAMIFICACIÓN EN EF

PALENCIA 2019



“LOS JUEGOS SON LA FORMA DE INVESTIGACIÓN MÁS ELEVADA”.



¿JUEGO O APRENDIZAJE?



JUSTIFICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EF



MOTIVACIÓN



INTERDISCIPLINAR



APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO



***GENERADORA DE
CURIOSIDAD***



FORTALECE LAZOS



EXPERIENCIAS MEMORABLES



TRANSVERSAL



***IMPLICACIÓN GLOBAL
DE LA COMUNIDAD***



ENGAGEMENT

[HTTPS://FORUMS.ENVATO.COM/T/REDESIGNED-COMMUNITY-BADGES-NOW-LIVE/180](https://forums.envato.com/t/redesigned-community-badges-now-live/180)



JUSTIFICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EF



[HTTPS://MMSSTEM.WEBLY.COM/GAMIFICATION.HTML](https://mmsstem.weebly.com/gamification.html)



METODOLOGÍA SEF Y GAMIFICACIÓN



SEFPIDERMAN

ALICIA EN EL PAISEF DE LAS MARAVILLAS

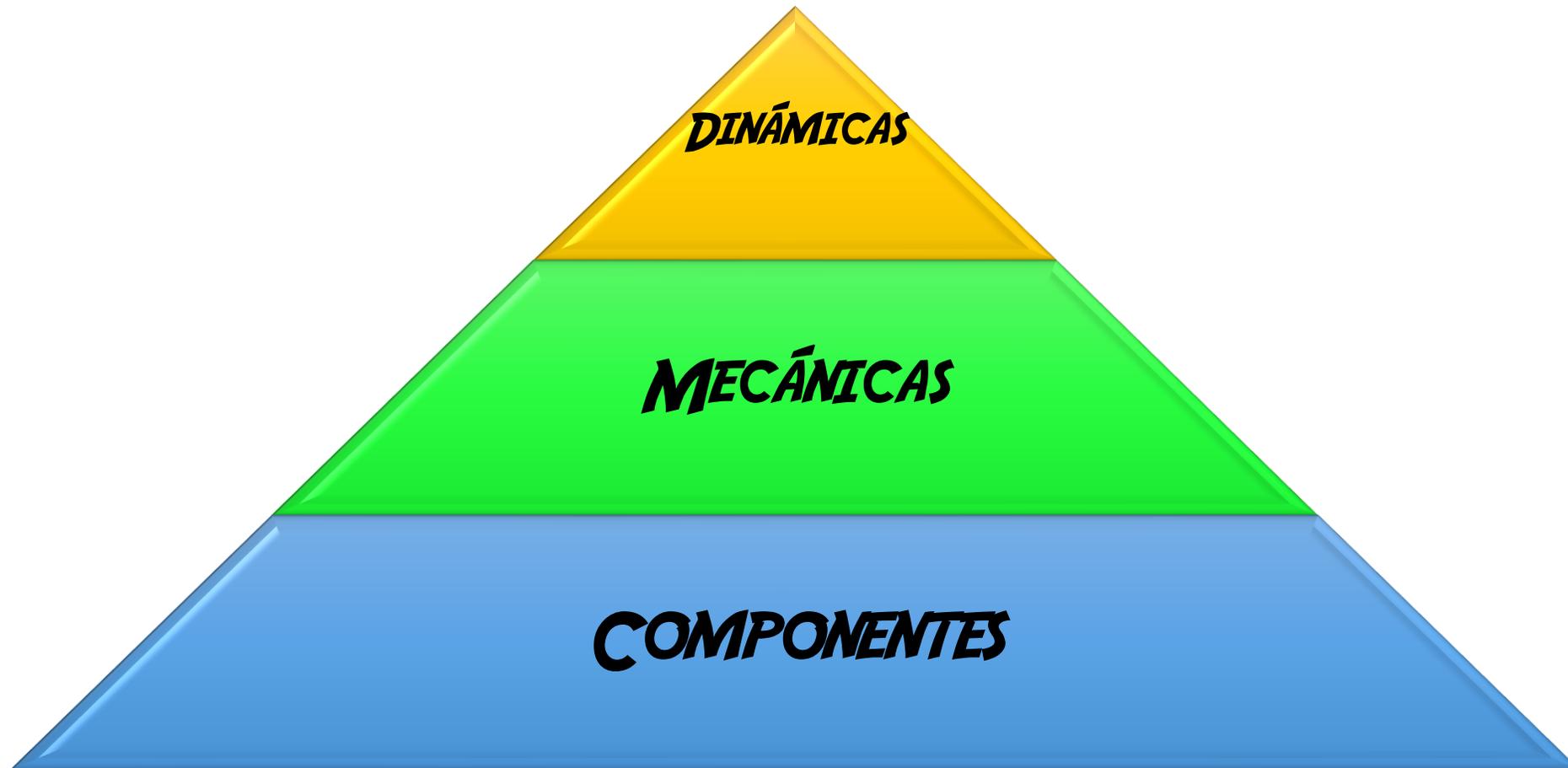
X-SEF

SEF STAR WARS

MUGGLE QUIDDITCH



ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN



KEVIN WERBACH Y DAN HUNTER (2012)



DINÁMICAS

Dinámicas	Emociones	Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad
	Narración	Una historia continuada es la base del proceso de aprendizaje
	Progresión	Evolución y desarrollo del jugador/alumno
	Relaciones	Interacciones sociales, compañerismos, estatus, altruismo
	Restricciones	Limitaciones o componentes forzosos.

KEVIN WERBACH Y DAN HUNTER (2012)



MECÁNICAS

Mecánicas	Colaboración	Trabajar juntos para conseguir un objetivo
	Competición	Unos ganan y otros pierden. También contra uno mismo
	Desafíos	Tareas que implican esfuerzo, que supongan un reto
	Recompensas	Beneficios por logros
	Retroalimentación	Cómo lo estamos haciendo
	Suerte	El azar influye
	Transacciones	Comercio entre jugadores, directamente o con intermediarios
	Turnos	Participación secuencial, equitativa y alternativa

KEVIN WERBACH Y DAN HUNTER (2012)



COMPONENTES

Componentes	Avatar	Representación visual del jugador
	Colecciones	Elementos que pueden acumularse
	Combate	Batalla definida
	Desbloqueo de contenidos	Nuevos elementos disponibles tras conseguir objetivos
	Equipos	Trabajo en grupo con un objetivo común
	Gráficas sociales	Representan la red social del jugador dentro de la actividad
	Huevos de Pascua	Elementos escondidos que deben buscarse
	Insignias	Representación visual de los logros
	Límites de tiempo	Competir contra el tiempo y con uno mismo
	Misiones	Desafíos predeterminados con objetivos y recompensas
	Niveles	Diferentes estadios de progresión y/o dificultad
	Puntos	Recompensas que representan la progresión
	Clasificaciones y barras de progreso	Representación gráfica de la progresión y logros
	Regalos	Oportunidad de compartir recursos con otros
Tutoriales	Familiarizarse con el juego, adquisición de normas y estrategias	

KEVIN WERBACH Y DAN HUNTER (2012)



TIPOS DE JUGADORES

GANADORES A CUALQUIER PRECIO



ASESINOS



TRIUNFADORES

AFÁN DE SUPERACIÓN PERSONAL

JUGAR ES COMPARTIR



SOCIABLES



EXPLORADORES

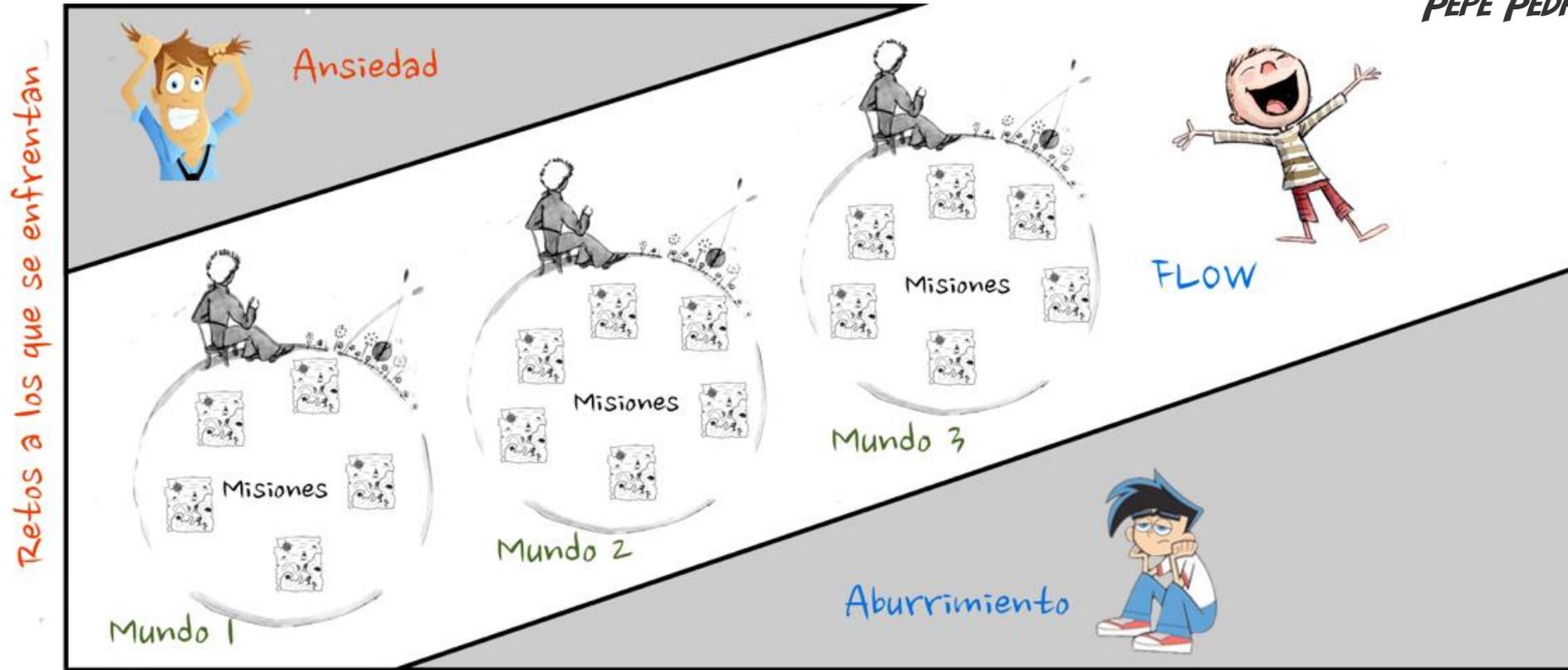
DESCUBRIR NUEVAS EXPERIENCIAS

RICHARD BARTLE(1996)



DIFICULTAD-MOTIVACIÓN

PEPE PEDRAZ

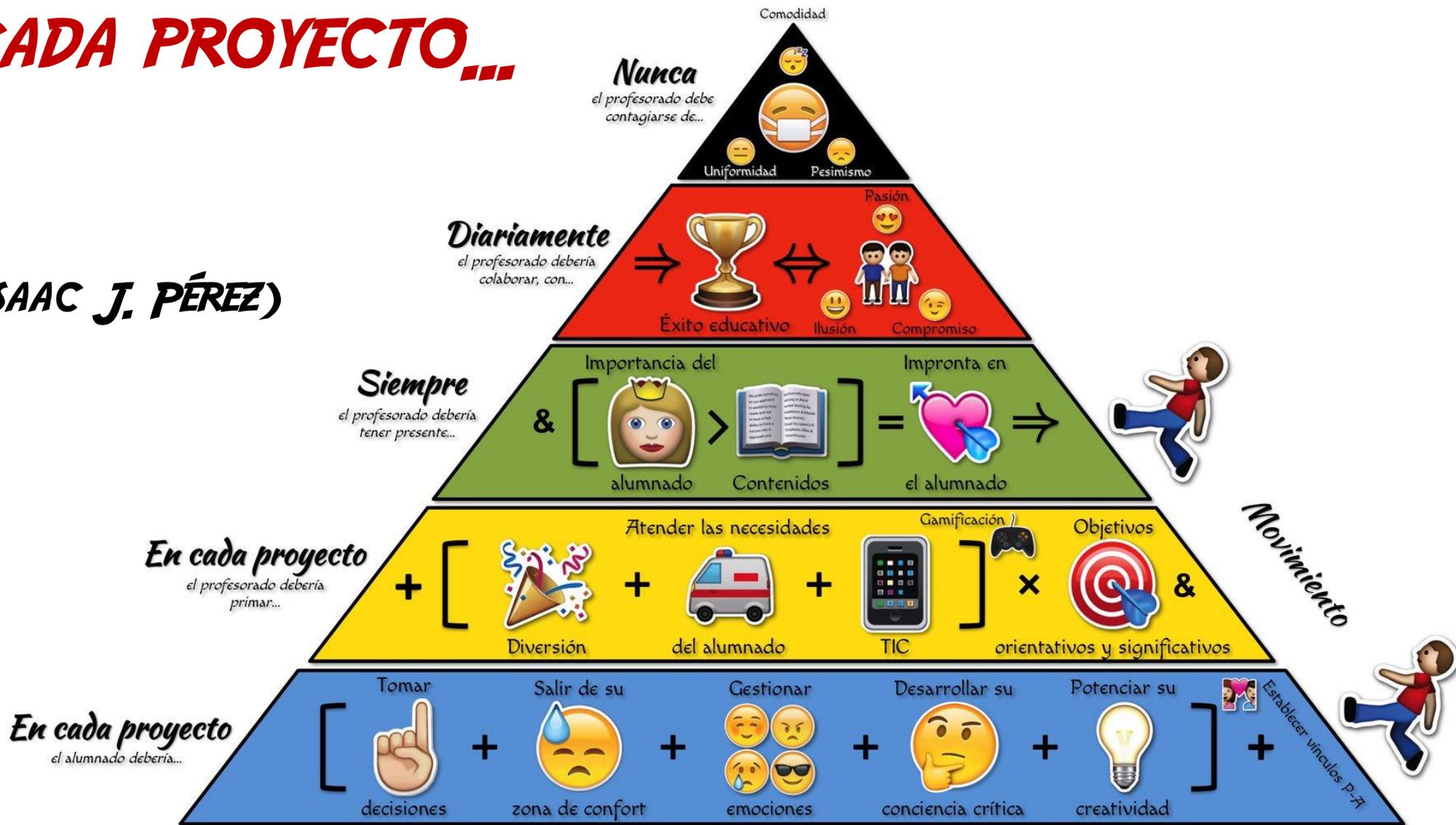


“FLUJO: LA PSICOLOGÍA DE LA EXPERIENCIA ÓPTIMA” DE MIHALY CSIKSZENTMIHALYI.



CADA PROYECTO...

(ISAAC J. PÉREZ)



©Paranoias Isaac

La fórmula mágica de la pirámide de la Educación (física)



ALGUNA REFERENCIA...

- ***WERBACH, KEVIN Y DAN HUNTER. FOR THE WIN: HOW GAME THINKING CAN REVOLUTIONIZE YOUR BUSINESS. HARRISBURG: WHARTON DIGITAL PRESS, 2012.***
- ***GAMIFICAR: EL USO DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL***
LEYRE ALEJALDRE BIEL Y ANTONIA MARÍA GARCÍA JIMÉNEZ
MAHIDOL UNIVERSITY INTERNATIONAL COLLEGE Y SICHUAN INTERNATIONAL STUDIES UNIVERSITY, COLLEGE OF INTERNATIONAL EDUCATION
- ***BARTLE, RICHARD. "HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS". JOURNAL OF MUD RESEARCH 1, 1 (1996)***



UN MOMENTO...



 @semEFaranda

