

LA GAMIFICACIÓN

COMO ELEMENTO MOTIVADOR
EN LA EDUCACIÓN



2

3



ÍNDICE

1 ¿QUÉ ES?

3 ELEMENTOS

5 PRINCIPALES BENEFICIOS

2 TIPOS de GAMIFICACIÓN

4 TIPOS DE JUGADORES

1

¿QUÉ ES GAMIFICACIÓN?





“La gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos (diseños, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos”



Teixes, F. (2015).



EN RESUMEN

1. Aplicación de recursos de los juegos
2. En contextos no lúdicos
3. Para modificar los comportamientos de los individuos
4. Actuando sobre su motivación
5. Para la consecución de objetivos concretos





TIPOS DE GAMIFICACIÓN





GAMIFICACIÓN
SUPERFICIAL

VS

GAMIFICACIÓN
ESTRUCTURAL

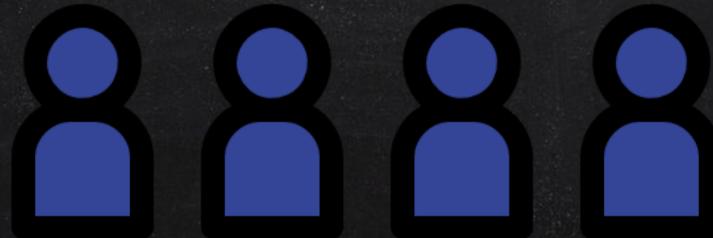
+info

+info



3

ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN



NARRATIVA → TEMÁTICA



- ¿Qué les puede interesar a mis alumn@s?
- ¿Qué protagonista puede empatizar mejor con nuestros alumn@s?
- ¿Qué objetivo desea conseguir ese protagonista?
- ¿Qué personajes puedo meter que ayuden al protagonista?
- ¿Qué obstáculos encontramos y cómo podemos superarlos?





ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN



DINÁMICAS

MECÁNICAS

COMPONENTES



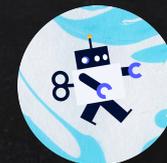
Recompensas
Status
Narrativas

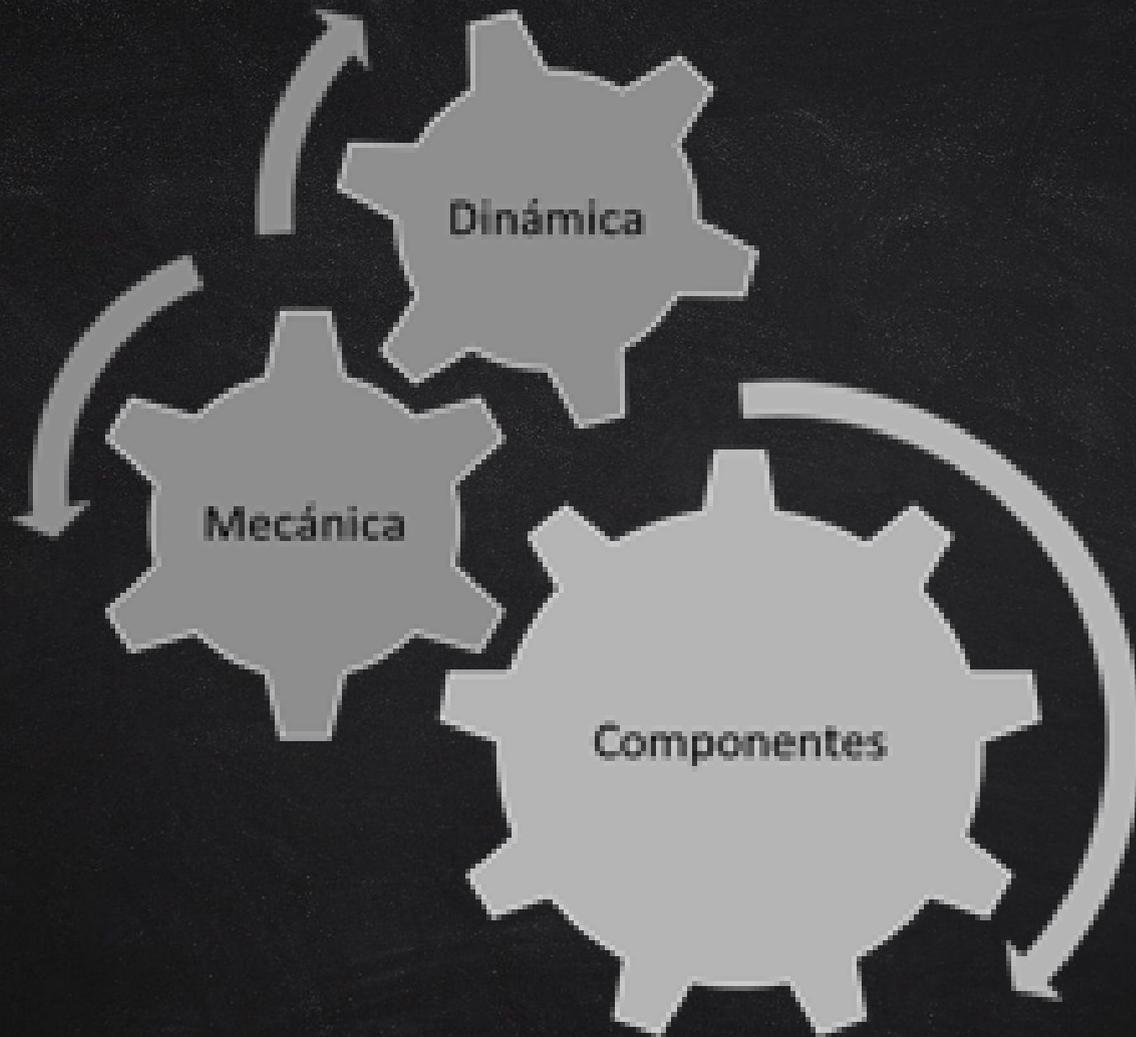


Retos/Misiones
Clasificaciones
Puntos
Niveles



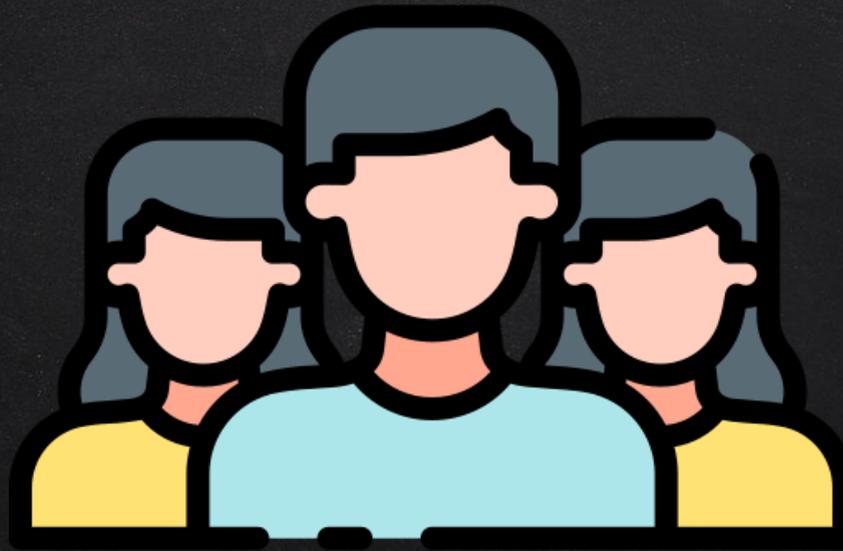
Avatares
Insignias





4

TIPOS DE JUGADORES



TIPOS DE JUGADORES



Achievers

Objetivo: resolver retos y conseguir una recompensa por ello.



Explorers

Objetivo: explorar, descubrir y aprender cualquier cosa nueva.



Socializers

Objetivo: la interacción social, el trabajo cooperativo...



Killers

Objetivo: competir con otros jugadores y ganarles.



¿QUÉ TIPO DE
JUGADOR/GAMER ERES TÚ?



PRINCIPALES BENEFICIOS

5



COGNITIVO



Desarrolla el pensamiento crítico, la creatividad y mejora la atención.

SOCIAL



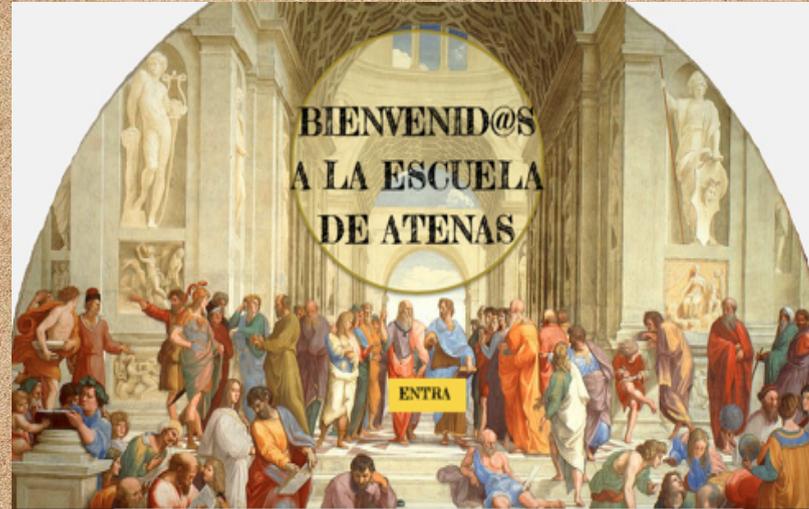
Mejora e impulsa el trabajo cooperativo y la interacción con el resto

MOTIVACIONAL



Aumenta el interés de los alumnos a la hora de realizar actividades.

EJEMPLOS DE GAMIFICACIONES



INSIGNIAS

Generado por ConversordeLetras.com

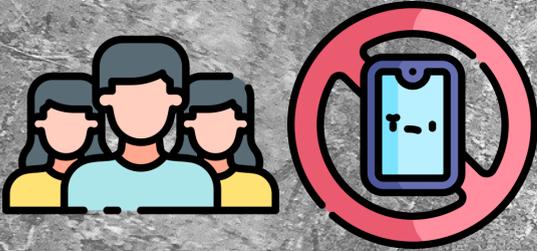
Openbadges



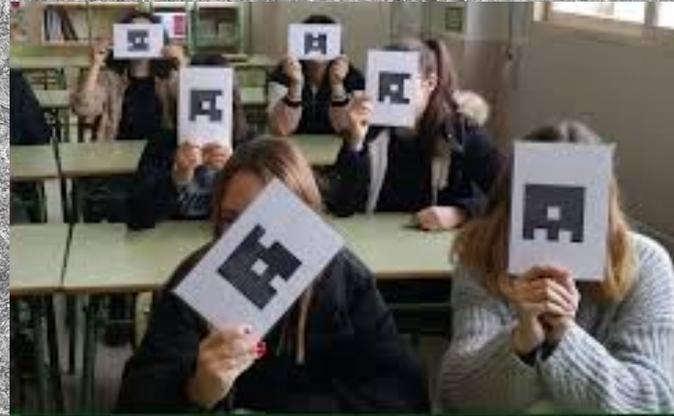
Makebadges

Badgebuilder





**Cada alumno
tiene un
código**



**Depende de la
respuesta (a,b,c,d)
ponen el código en
una posición
diferente**



**El profesor
escanea desde su
dispositivo móvil
las respuestas**

 Teams

- 1
- 2**
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

 Grid Size

- 8
- 16**
- 24

-  Options
-  Power-Ups
-  Themes

 Quiz

Questions only

 Classic

Questions and Power-Ups

 Classic Jr

Baambeeze



Team 1						Team 2						Team 3											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24