

GAMIFICACIÓN



1. DEFINICIÓN



2. BASES



4. PREGUNTAS
ESENCIALES



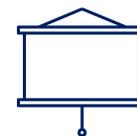
5. CONSEJOS



6. EJEMPLO 1



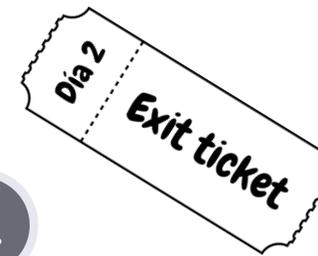
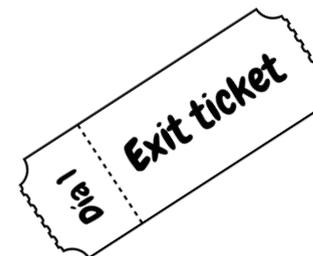
3. ELEMENTOS



8. CANVAS



7. EJEMPLO 2



B A S E S



1. ¿CÓMO
APRENDEMOS?



2. 7 PRINCIPIOS
DEL
APRENDIZAJE



4. PERSONALIZACIÓN
DEL APRENDIZAJE



5. BENEFICIOS
DE LA
GAMIFICACIÓN



6. EL LADO
OSCURO DE LA
GAMIFICACIÓN



7. EL JUEGO



3. DEEPER
LEARNING



8. HERRAMIENTAS



9. RECURSOS



GAME ON!





7 PRINCIPIOS DEL APRENDIZAJE

1

EL ALUMNO ES EL CENTRO DEL APRENDIZAJE

Todo gira alrededor de su actividad cognitiva y afectiva.

EL APRENDIZAJE ES DE NATURALEZA SOCIAL

La socialización debe alternarse con momentos de reflexión y trabajo personal.

2

3

LAS EMOCIONES SON PARTE INTEGRAL DEL APRENDIZAJE

Emoción, motivación y cognición están profundamente interrelacionadas.

EL APRENDIZAJE HA DE TENER EN CUENTA LA DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Cada alumno es singular y diferente.

4

5

EL ESFUERZO DE TODO EL ALUMNADO ES CLAVE PARA EL APRENDIZAJE

El aprendizaje de todos es una responsabilidad compartida que favorece a todos porque el aprendizaje debe ser inclusivo.

LA EVALUACIÓN CONTINUA FAVORECE EL APRENDIZAJE

La evaluación ha de ser formativa, sustancial y regular, y no sólo sumativa o final. Ha de ofrecer feedback y orientación.

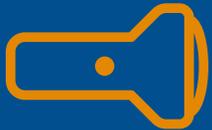
6

7

APRENDER ES CONSTRUIR CONEXIONES HORIZONTALES

El aprendizaje significativo relaciona los conocimientos, los aplica a situaciones, retos o problemas y procura, en todo momento, la transferencia a contextos reales y al mundo en general.





BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN

INTERACCIÓN SOCIAL

Les prepara para la vida en sociedad.

1

ACTIVA LA MOTIVACIÓN POR EL APRENDIZAJE

Incrementa el atractivo de muchas acciones académicas mejorando la calidad de la E - A

2

RETROALIMENTACIÓN CONSTANTE

Les permite conocer su nivel de avance real en los contenidos sin necesidad de esperar a una evaluación.

3

APRENDIZAJE MÁS SIGNIFICATIVO

Permite mayor retención al ser más atractivo. Ayuda a relacionar los conocimientos nuevos con los previos.

4

COMPROMISO CON EL APRENDIZAJE

Al basarse en el juego permite una mayor implicación del alumnado en las actividades. En todo momento conocen el proceso

5

RESULTADOS MÁS MEDIBLES

La evaluación gamificada da más información y resultados más medibles y con menos presión para el alumnado.

6

ALUMNOS MÁS AUTÓNOMOS Y DIVERSOS

El alumno se siente más identificado con el proyecto. El nivel de dificultad se adapta.

7

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Se desarrolla el pensamiento lateral y la capacidad de abstracción ya que hay que enfrentarse a problemas poco convencionales.

8

PARTICIPACIÓN

No hay miedo a fallar ya que se penaliza el rol y no al participante

9

GENERAN COMPETITIVIDAD A LA VEZ QUE COLABORACIÓN

Cooperación imprescindible para alcanzar metas por lo que piden ayuda o la prestan. Conveniente aplicar mecánicas cooperativas

10

APRENDIZAJE MÁS COMPETENCIAL

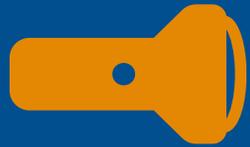
Usa mecánicas de juego para desarrollar las competencias de manera más natural.

11

UNA META-METODOLOGÍA

Flexible a la hora de incorporarse en otras metodologías y gamificarlas añadiendo estrategias y elementos.

12



LADO OSCURO DE LA GAMIFICACIÓN

1 Mucha planificación previa.
Ensayo - error



2 Desconfianza por parte de las familias o compañeros

3 Dificultad de conectar algunos contenidos o competencias



4 Efecto ¡Wow! efímero



5 Mala interpretación de los estudiantes

6 Falta de información sobre progreso o evaluación

7 Creación de mercenarios



8 Demasiada linealidad en el proyecto



PROPÓSITO

El propósito de introducir el juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje básicamente trata de motivar y comprometer a los alumnos en su propio proceso de aprendizaje, porque implica que el docente se replantea cómo está ofreciendo a sus alumnos múltiples vías de motivación para aprender.



EL JUEGO





HERRAMIENTAS



Classcraft



@MyClassGame
Aprendemos jugando

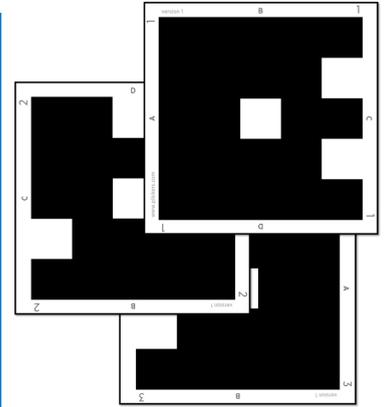


FantasyClass





HERRAMIENTAS



Wordwall



LIVEWORKSHEETS





HERRAMIENTAS



TextingStory



ChatterPix





DEFINICIÓN

Gamificar es plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son jugadores y como tales son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, asumir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata. En definitiva, deben divertirse mientras se consiguen los objetivos propios del proceso gamificado.

Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje

Francisco J. Gallego, Rafael Molina y Faraón Llorens

"La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora"

Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes

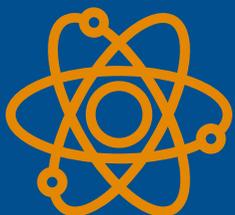
Imma Marín y Esther Hierro

Gamificación (o ludificación) es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión.

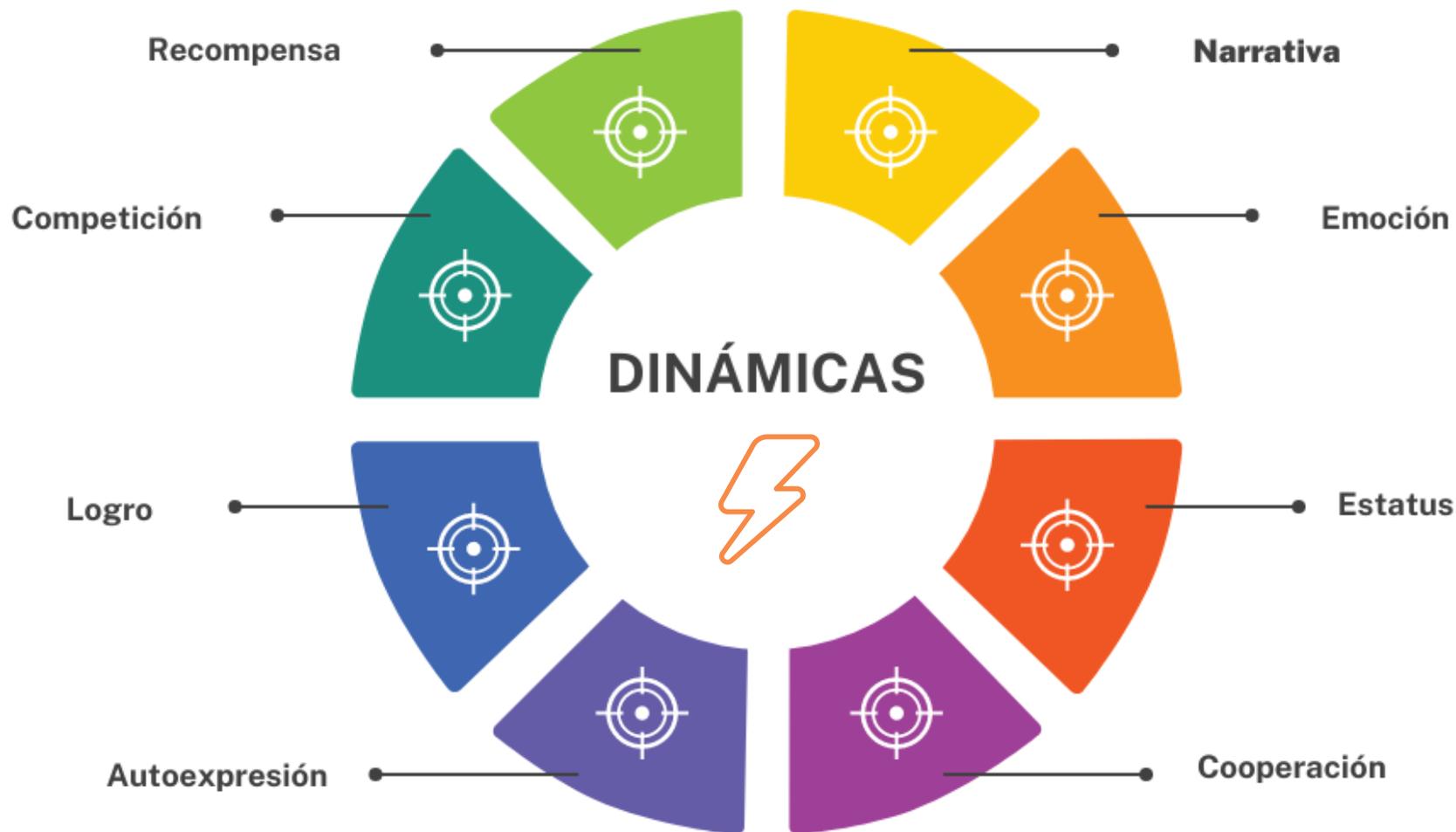
Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje

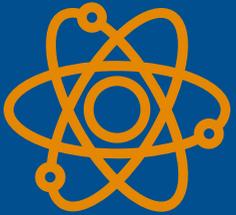
Francisco J. Gallego, Rafael Molina y Faraón Llorens



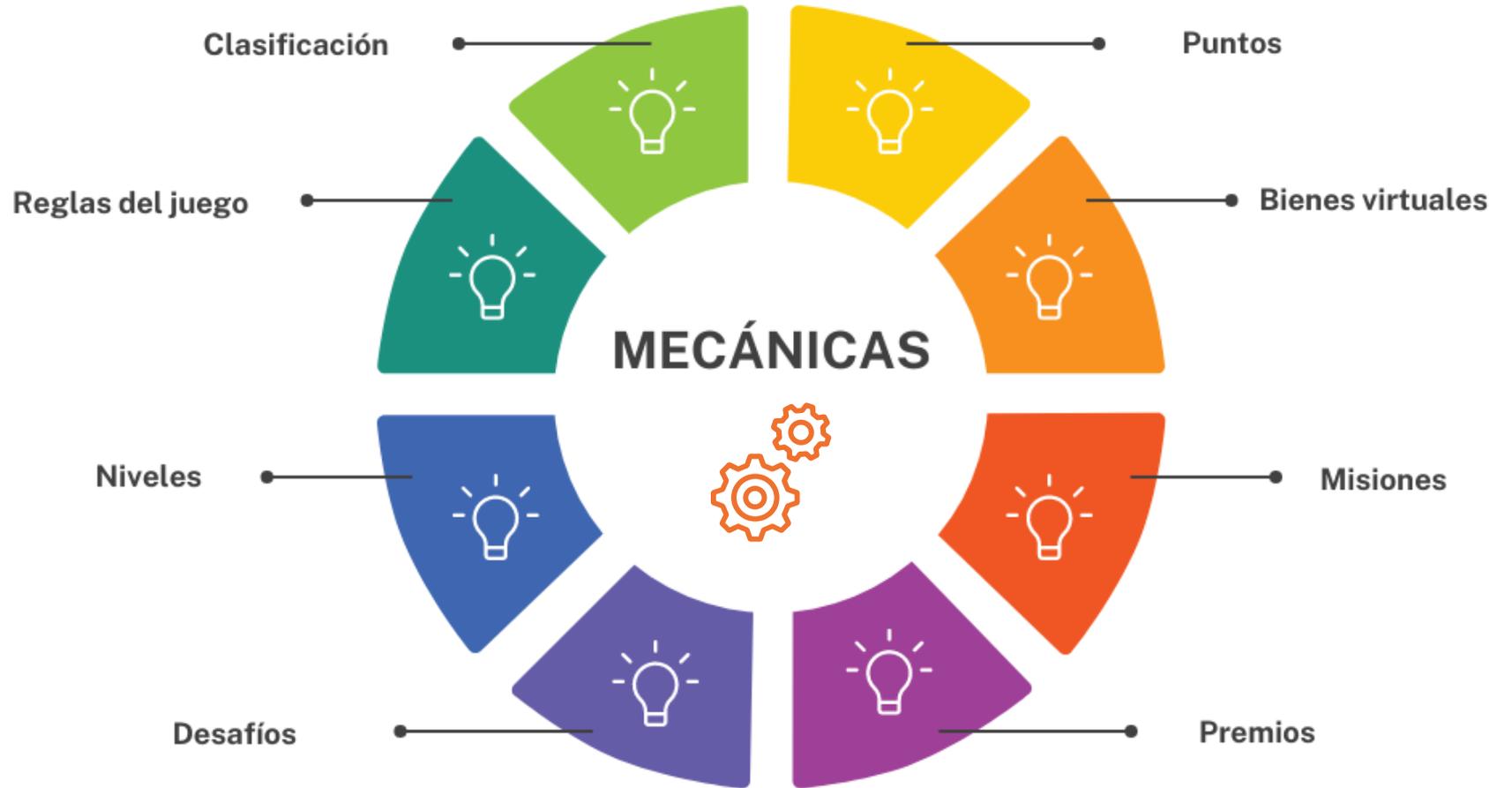


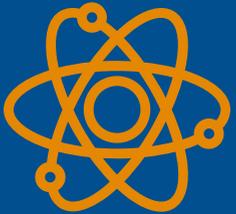
ELEMENTOS





ELEMENTOS





ELEMENTOS





CONSEJOS



Tener claro, en primerísimo lugar, qué objetivo curricular o tutorial quiero conseguir y pensar en qué margen de tiempo lo haré.

Es importante tener en cuenta que el estudiante recibirá la experiencia desde la narrativa y la estética.

Asegúrate que lo necesitas

Da valor a la parte emocional a través de un hilo conductor coherente, atractivo e impactante.

Conexión con los intereses e inquietudes de los participantes

Tener claro el espacio y el tiempo de los que dispondremos

Conectar con otros docentes que implementan gamificación o ABJ

Que tenga los elementos básicos de un juego

Creación de un concepto (storytelling) potente que ligue todo el formato, contenido y experiencia.

¿Qué queremos conseguir con la gamificación? Si no sabemos el objetivo será difícil implementar nada

Debemos tener en cuenta a quién va dirigida la experiencia y qué esperamos conseguir con ella y adaptación a esta audiencia

Pensar bien cómo vamos a elaborar el sistema, el balance, qué elementos, etc

Si creamos unas dinámicas afines con los estudiantes será más fácil que se motiven

El alumnado en el centro

Es importante recrear un entorno que les sea o bien familiar o motivador.

Es importante tener claro qué criterios de evaluación a utilizar para que no debes olvidar que tu primer objetivo es que alcancen aprendizajes

Adecuar los contenido y competencias dentro de la historia. Todos los elementos de la gamificación, incluido los contenidos y actividades deben formar un todo.

Antes de diseñar una propuesta gamificada es importante que el profesor juegue. Debe conocer diferentes juegos para que así podrá tener más abanicos de mecánicas, dinámicas, etc.

Es muy importante hacer autocrítica

Sonríe y contagia

