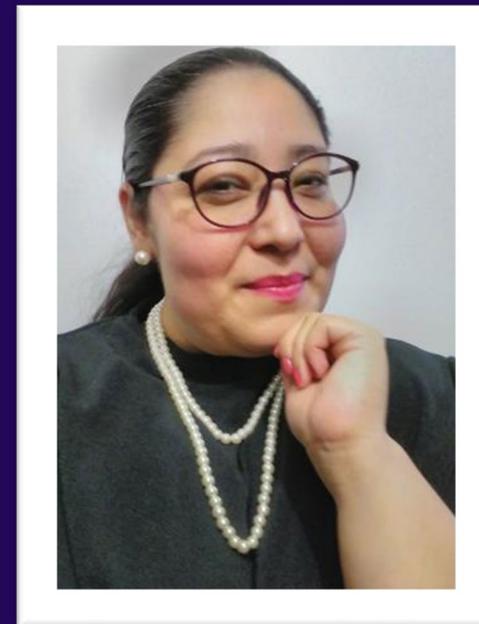


Ing. Ana Lorena Molina Castro

# Estrategias de Gamificación en el aula

Julio 6 de 2021



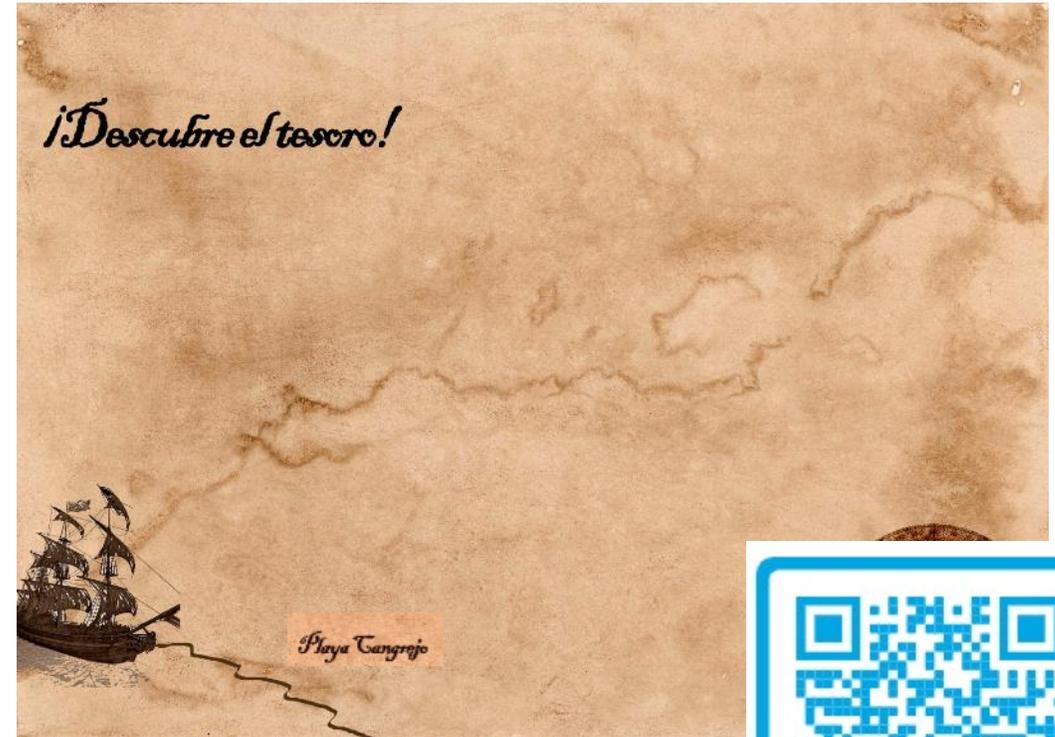
Líder Técnica Proyecto  
*“Coding for Kids”*  
Colombia

## Antes de empezar

Los invito a resolver retos para descubrir un tesoro. Respondan en el chat.

Cada respuesta les permitirá ir desbloqueando un segmento del mapa del tesoro.

Quienes consigan revelar el mapa completo podrán recibir la recompensa.



**RETO 1:** Ingresa a <https://pollev.com/lorenadevaro087> y escribe 1 palabra que relacionas con el tema de este webinar

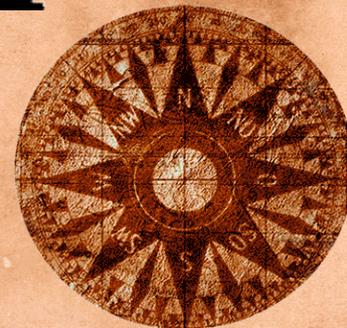
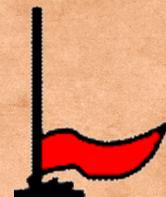


# Palabras que relaciono con Gamificación

*¡Descubre el tesoro!*



*Playa Tangrejo*



---

## Lo que esperamos lograr...

### Al finalizar este webinar, ustedes...

- ✓ **Tendrán una visión más clara de lo que es gamificación.**
- ✓ **Habrán identificado actividades y herramientas para empezar a incorporar elementos de gamificación en sus clases.**
- ✓ **Habrán reflexionado en su práctica docente para identificar tanto fortalezas como aspectos de mejora, con relación al uso de juegos como estrategia didáctica.**

---

# ¿Qué es gamificación?

*“uso de elementos de juego en contextos no lúdicos” (Deterding et al, 2011)*

*“uso de mecánicas y estéticas basadas en los juegos, y de pensamiento del juego para enganchar a las personas, motivar a la acción, promover aprendizajes y resolver problemas” (Kapp, 2012)*

*“aplicar estrategias, mecánicas y reglas de juegos y videojuegos en entornos no jugables, cotidianos” (Ramírez, 2014)*



# Gamificación - ejemplos



[https://live.staticflickr.com/2465/36697219...\\_5cd43cbd21\\_k.jpg](https://live.staticflickr.com/2465/36697219..._5cd43cbd21_k.jpg)

- Sin reto
- Sin realimentación inmediata
- Sin tablero de puntajes

[www.britishcouncil.org](http://www.britishcouncil.org)

Cuando se actúa para compensar las desventajas históricas y sociales que impiden que mujeres y hombres sean iguales hay

Correcto + 981

Kahoot!

Siguiente

▲ igualdad de género	✘	◆ equidad de género	✔
● discriminación de género	✘	■ exclusión	✘

Marcador

Kahoot!

Siguiente

1 Jake	4231
2 Robyn	2772 ↑
3 Shima	2755
4 Nancy	1419
5 Mal	601

# Niveles de implementación



# Ludificación educativa

## Presencial – en aulas

### Revisión de terminología:

Ej. ahorcado, adivina la palabra, clasifica las tarjetas.

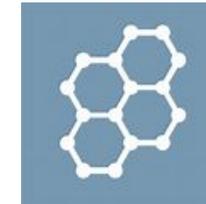
### Resolución de problemas:

Ej. Juegos de mesa, búsqueda del tesoro, juego de roles.

## Enseñanza virtual



Kahoot!



Socrative



QUIZIZZ



Pear Deck™



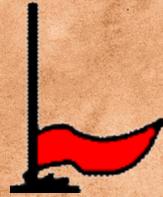
Nearpod



Jamboard

**RETO 2: Lista 3 juegos que se pueden usar con propósitos educativos**

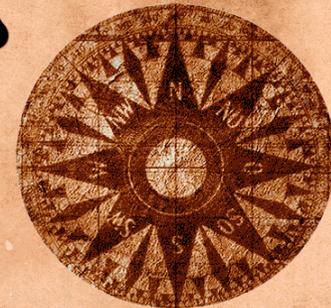
*¡Descubre el tesoro!*



*Playa Cangrejo*



*Bosque Susurro*



# ¿Qué elementos tiene un juego?

**Objetivo**

**Reglas**

**Ganadores / Perdedores**

**Puntajes**

**Competencia**

**Individual / Colaborativo**



**RETO 3: Piensa en un juego o videojuego que te gusta y escribe en el chat alguno de los elementos que incorpora**

*¡Descubre el tesoro!*



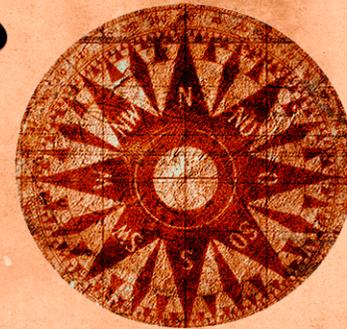
*Río Salvaje*



*Bosque Susurro*



*Playa Cangrejo*



# Integración elementos del diseño de juegos (PRESENCIALIDAD)

Category	Score
Out of this World	75
Swaggerifics	69
Rangers	69
'A' Billionaires	59
Young B.G. Swag	52

Objetivos de aprendizaje esperados

Misión / desafío

Mecánica: individual / grupal

Medición del progreso: Puntaje, tiempos

Factor de éxito y cómo se presenta (Clasificación)

Reglas

Premiación - Bonificaciones

<https://th.bing.com/th/id/OIP.e8F0CyAJdcXy5ccV48TKgAAAA?pid=ImgDet&rs=1>

[www.britishcouncil.org](http://www.britishcouncil.org)

# Integración elementos del diseño de juegos (virtualidad)

Puntos de experiencia (XP)

Diferentes niveles (Plugin Level Up!)

Barra de progreso

Tablero de Puntajes incorporado en el LMS (Moodle)

Narrativa asociada que se desbloquea progresivamente

Insignias por retos especiales

2. Module: assessment

**Your goals for this module**

Drag the boxes below to the corresponding columns

- Reach
- Become
- Get at least
- Complete optional tasks to earn
- Attend at least

the top of the mountain

a Mountaineer

126 XP (Experience Points)

challenge badges

2 synchronous meetings

Ranking

Ranking	Nivel	Participant	Total	Progreso
1	4	Luis Carlos Gomez Torres	497 <sup>XP</sup>	3 <sup>XP</sup> to go
2	4	Blanca Lida Saavedra Ballesteros	496 <sup>XP</sup>	4 <sup>XP</sup> to go
3	4	Jhonn Fernando Angulo Barrera	492 <sup>XP</sup>	8 <sup>XP</sup> to go
4	4	DEICY STELLA PARRA BUITRAGO	489 <sup>XP</sup>	11 <sup>XP</sup> to go
5	4	MAGDA YAMILE PEÑA GIL	485 <sup>XP</sup>	15 <sup>XP</sup> to go

“Inspiring Teachers fue un curso de formación docente enmarcado en el convenio 913 del 2020 entre el MEN y el British Council, y “Programación para Niños y Niñas” se enmarca en el convenio 764 de 2021 entre MINTIC, el MEN y el British Council.

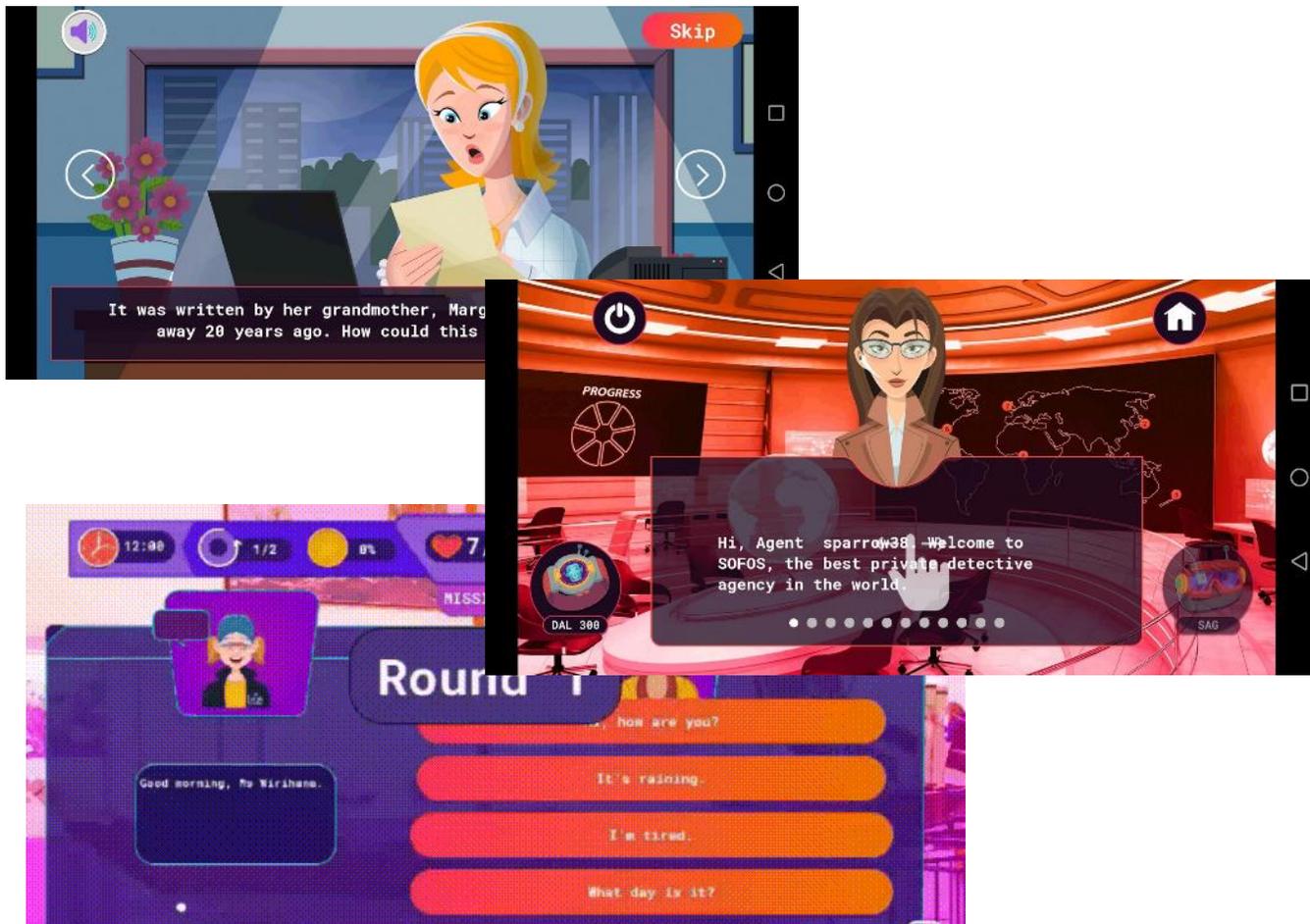
# Herramientas para gamificar



Classcraft



# Juegos serios



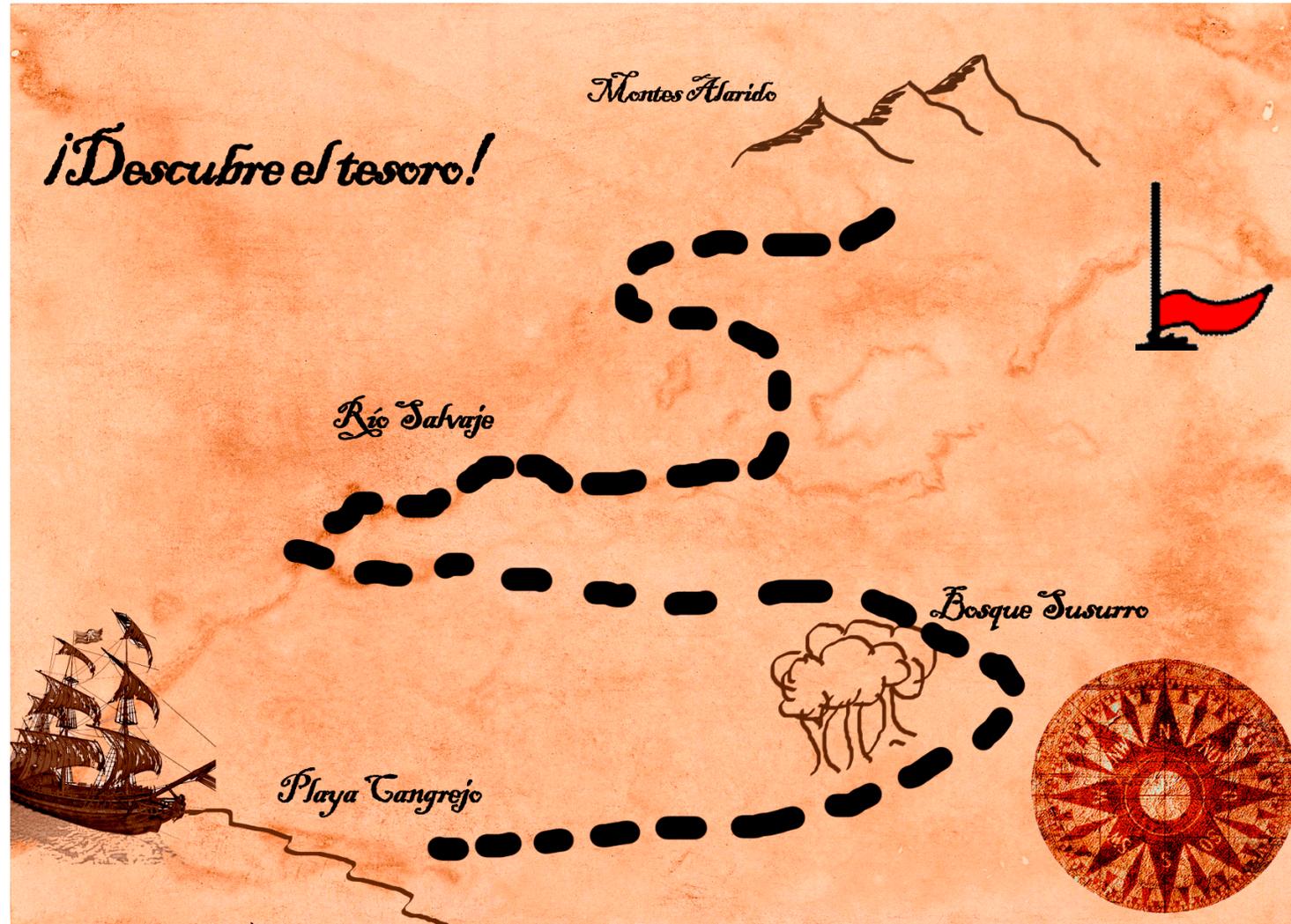
- Niveles de juego según Marco Común Europeo de Referencia (MCER)
- Personalización del avatar
- Narrativa con un reto trascendente
- Tablero de control para docentes
- Promoción nacional – “descargatones” y premios

# Juegos serios

- 2 rutas de juego
- Minijuegos bloqueados
- Narrativa ecológica
- Personalización del Dron
- Personajes que representan la diversidad cultural del país
- Mundos de juego enmarcados en los ecosistemas locales
- Insignias
- Tablero de control para docentes

GreenTIC se creó en el marco del convenio 840 del 2020 con MINTIC, CPE y el British Council. Se lanzará en el marco del convenio 764 del 2021 MINTIC, MEN y el British Council





**RETO 4: Menciona alguna herramienta que permita implementar elementos de gamificación o algún juego serio**

¿Encontraste el tesoro?



Reclama el premio:  
<https://tinyurl.com/gamificALMC>

---

# Referencias

- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E. & Dixon, D. (2011) *Gamification: Toward a definition*. <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Ramírez, J.L. (2014). *Gamificación, Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Scilibro
- Teixes, F. (2014) *Gamificación: Fundamentos y aplicaciones*. UOC.
- Chou, Y. (2016) *The Octalysis framework for gamification and behavioral design*. <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>

Thank You

