



GAMIFICACIÓN EN EL AULA VIRTUAL

UNIR PERÚ

19 abril 2022

“Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando”

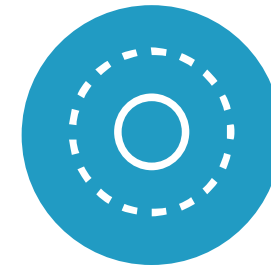
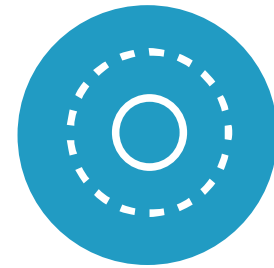
***Francesco
Tonucci***



Frato

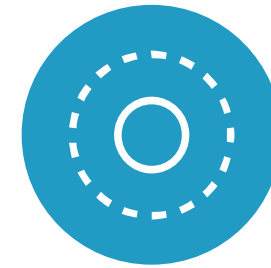
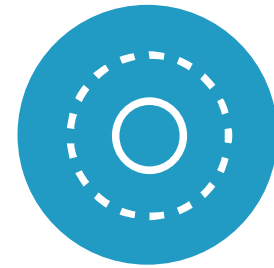
Agenda de la sesión

1
Preparar el ambiente



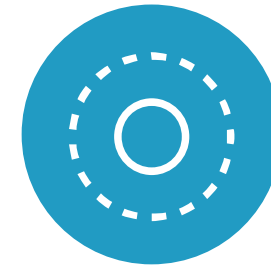
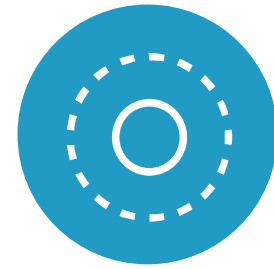
2
Gamificar ¿por qué?

3
Motivación



4
Elementos

5
Pasos



6
Recursos



OBJETIVOS

Conocer

Los fundamentos
de la
Gamificación

Analizar

Brevemente
algunos elementos de
la Gamificación

Autoevaluar

Cuánto conocemos
y
qué hemos usado

EJERCICIOS DE METACOGNICIÓN

1. Preparar el ambiente de aprendizaje

¿Qué
Te
gusta de
jugar
En el
ámbito
Educativo?



**Escribe tres palabras
que reflejen lo que
más te gusta cuando
juegas**

**Entren en: menti.com
y pongan este Código**

2073 8100



Metodología será:

- **Contenido**
- **Actividad**
- **Insignia**



Los que quieran conseguir insignias:

Hagan click en el enlace:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1-bs4uWWIef85zqfZRWIVCbaqDEWV644BW_t3T1Cpzcl/edit?usp=sharing

1. Van a encontrar un Excel con una tabla que dice actividad y 5 números.
2. Junto a cada número hay un cuadro vacío.
3. Junto al cuadro vacío hay una insignia que puedes mover hacia el número de actividad correspondiente si cumples con lo solicitado.



Actividad 1

Actividad 2

Actividad 3

Actividad 4

Actividad 5

Actividad 6

Total

2. Gamificar



Definición

La gamificación consiste en el usar las mecánicas, elementos y técnicas de los juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios, motivarlos y resolver problemas.

(Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012, en Borrás, 2015).

A hand is pointing at a large trophy icon on a screen. The trophy is orange with a yellow star in the center, set against a yellow circular background with a purple border. Below the trophy is a red banner with the word 'Gamificación' in white. The background of the slide is a blurred image of a laptop keyboard and a hand typing.

Gamificación

En el metro

<https://youtu.be/2IXh2n0aPyw>

2. Gamificar

¿Por qué en el aula?



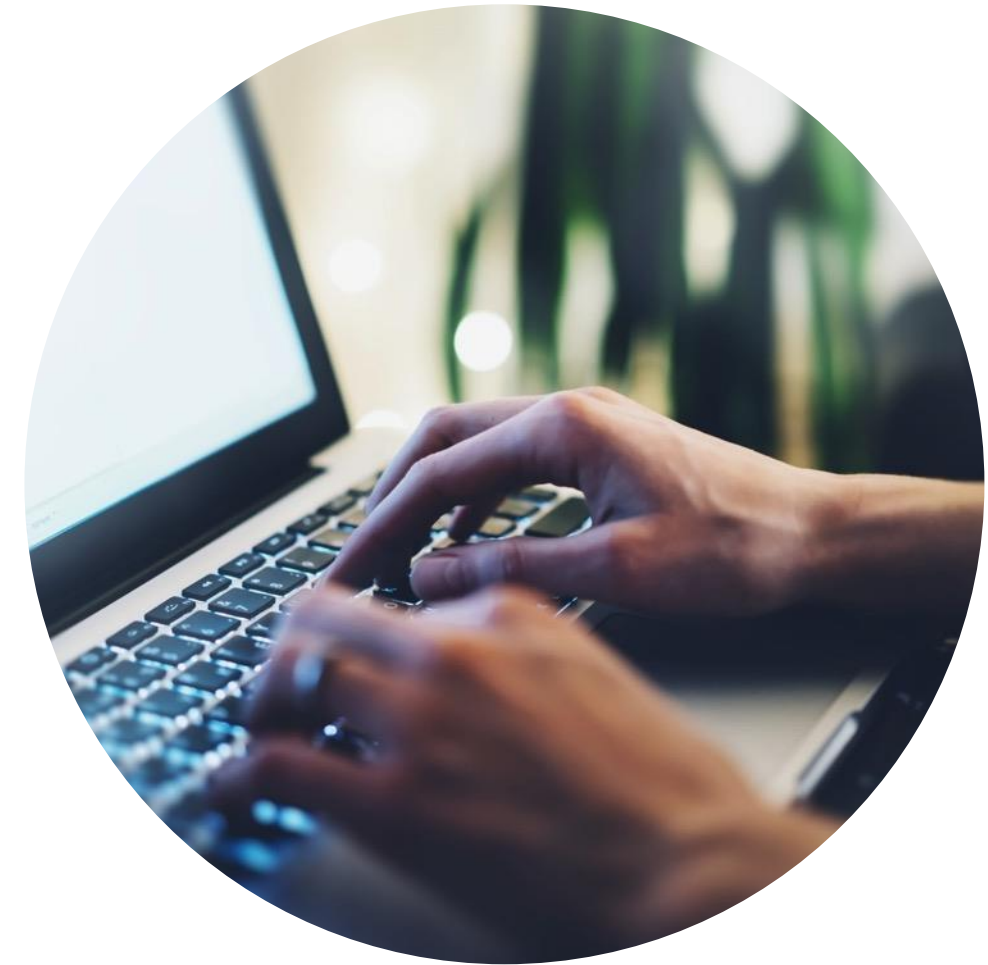
A large, stylized illustration where the silhouette of a game controller's cord forms the trunk and branches of a tree. The canopy of the tree is densely packed with hundreds of small, colorful icons representing various digital concepts such as social media, gaming, technology, communication, and entertainment. At the base of the cord, a detailed grey game controller with blue buttons is shown.

-
- A white wired game controller with a black cord. It features a directional pad (D-pad) on the right, two analog sticks on the left, and two blue buttons below the sticks. The controller has a sleek, modern design with a white body and black accents.

PRIMERA ACTIVIDAD



¿Cuál es tu propia
definición de
Gamificación?



¿Cuáles son tus
razones para querer
Gamificar?

EJERCICIOS DE METACOGNICIÓN

3. Motivación



La Gamificación

**Activa
la motivación
por el
aprendizaje**



La Motivación

- Es lo que lleva a alguien a hacer algo.

- Hay diversas formas de motivación





La Motivación

- **Intrínseca:** El individuo realiza la acción por el placer de realizarla.
- **Extrínseca.** Proviene de fuera. Los factores son recompensas externas.

En la tabla 1 se muestran los elementos asociados a los dos principales tipos de motivación estudiados, existe un tercer tipo como indican Ryan y Deci (2000).

Motivación intrínseca	Motivación extrínseca
• Maestría • Pertenencia • Aprendizaje • Autonomía • Amor • Curiosidad • Significado • ...	• Badges • Competición • Estrellas doradas • Puntos • Recompensas • Miedo al fallo • Miedo al castigo • Dinero • ...

Tabla 1. Elementos de la motivación.

El efecto FLOW: estar totalmente inmerso en la actividad

- Estrategias para generar flow es que las actividades:
- Supongan un **desafío**
- No ser demasiado complicadas
-
- Las metas muy claras.
- Indispensable que se reciba **retroalimentación**.

(Borrás, 20015)



SEGUNDA ACTIVIDAD

¿Piensa en las motivaciones que te mueven en tú ámbito educativo?
Como estudiante, como docente

¿Cuáles intrínsecas?

¿Cuáles extrínsecas?

EJERCICIOS DE METACOGNICIÓN



4. Elementos

Elementos

- En los juegos existen claramente tres elementos:
- Mecánicas
- Dinámicas
- Estética



Elementos de los juegos

Mecánicas

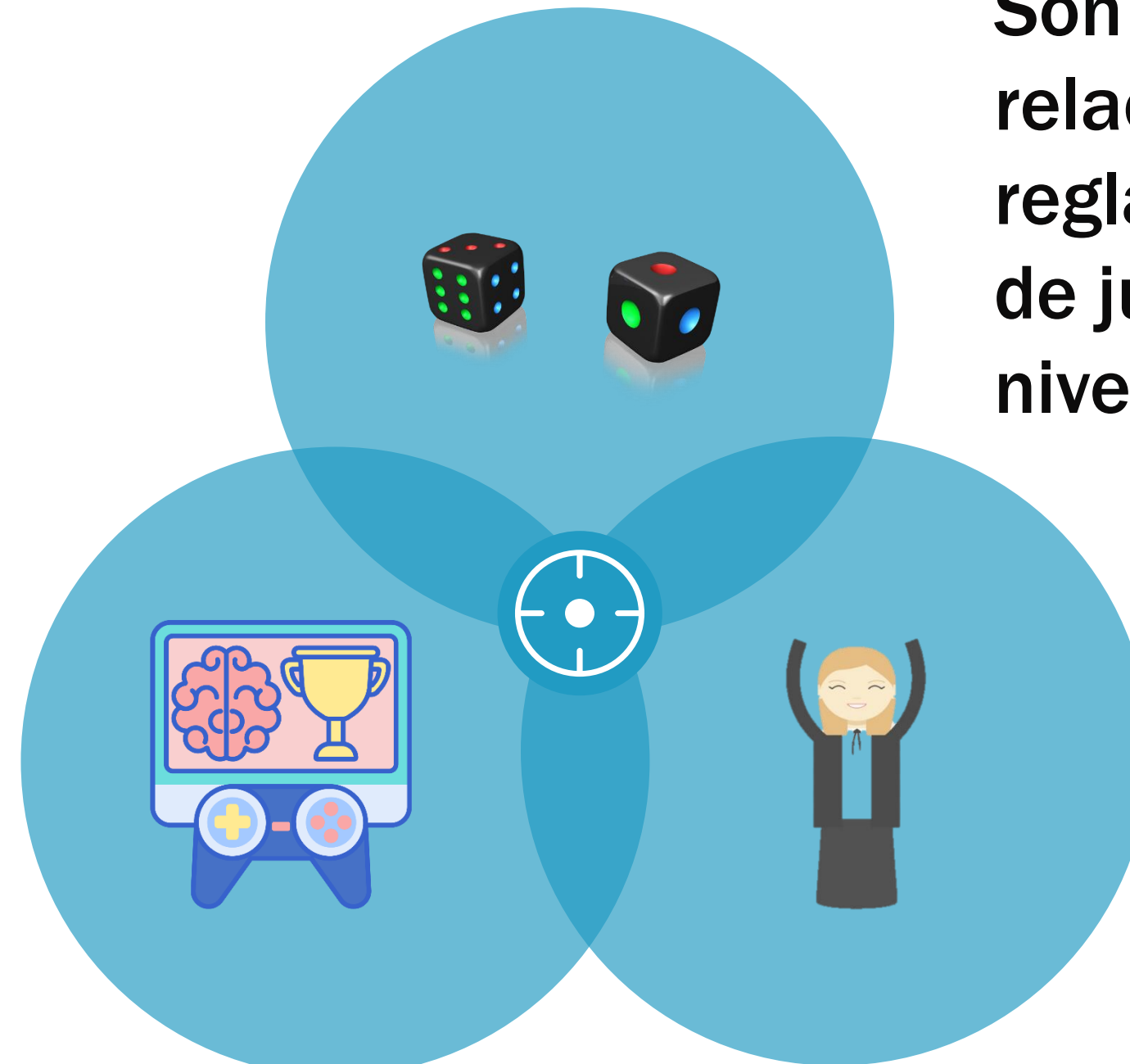
Son los componentes relacionados con el juego: reglas, acciones. Avatar, tipos de jugadores, fichas, dados, niveles, puntos, clasificaciones

Estética

Es el conjunto de la Experiencia, es decir, que ésta sea memorable

Dinámicas

Elementos más abstractos, que apoyan la experiencia, como la motivación interna del jugador, para realizar determinadas acciones.



[Esta foto](#) de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-NC-ND](#)



Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](#)



Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](#)

Mecánicas

Puntos

Clasificaciones o Ranking

Bienes/mejoras/privilegios/
avatar

Dinámicas

Reconocimiento

Competencia

Estado Autoexpresión

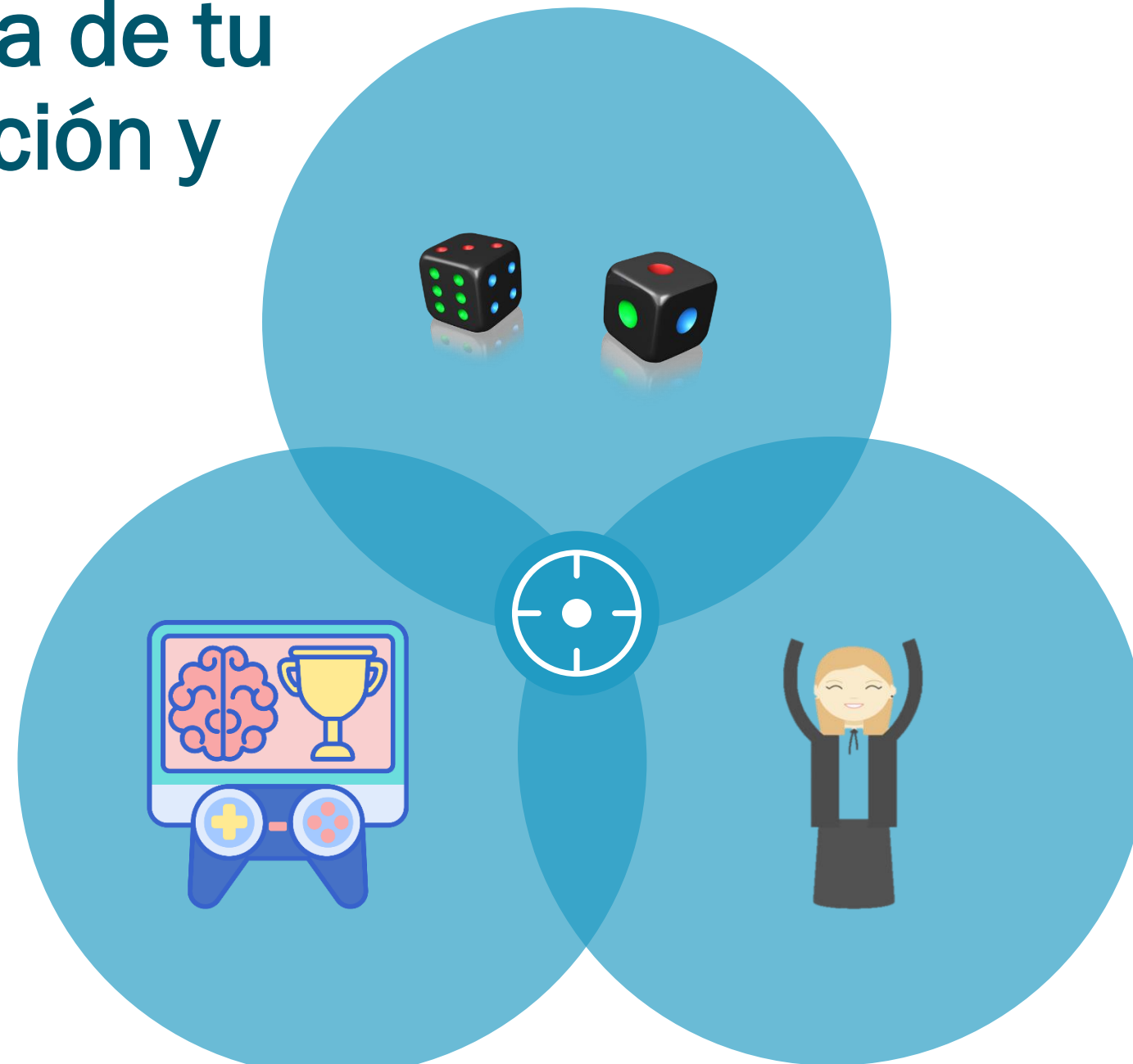
Tercera Actividad

¿Cuál sería la historia de tu proceso de gamificación y piensa en los tres elementos?

Estética

Mecánicas

Dinámicas



[Esta foto](#) de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-NC-ND](#)

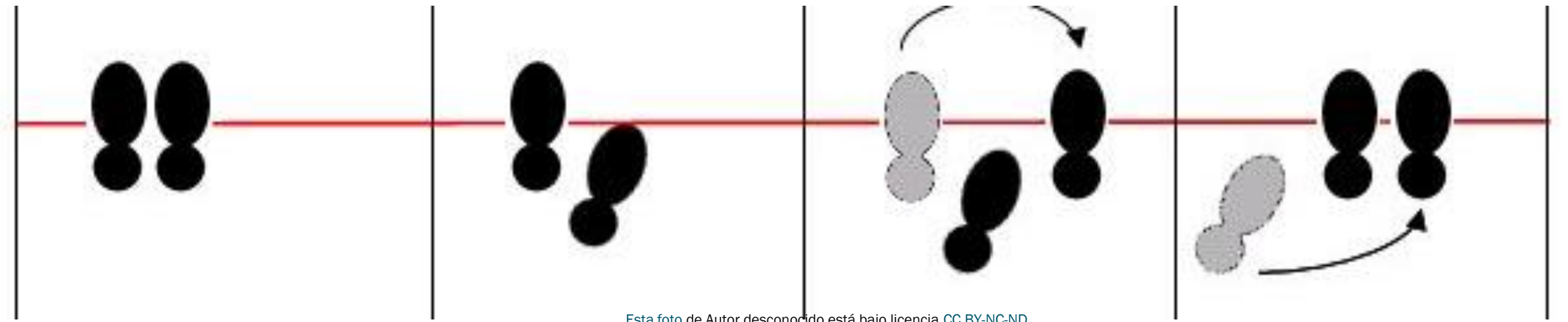
EJERCICIOS DE METACOGNICIÓN

5. Pasos



Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](#)

Pasos:



[Esta foto](#) de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-NC-ND](#)

1. Planifica.
2. Imagina (historia, narrativa)
3. Tema-nivel.
4. Objetivo de aprendizaje.
5. Reto.
6. Jugadores.
7. Meta, misión cumplida.
8. Aplicaciones.

Cuarta actividad

¿Los tuyos,
cuáles son?

EJERCICIOS DE METACOGNICIÓN

6.

Aplicaciones



Para gamificar

- ▣ Captain UP - <http://academy.captainup.com/>
- ▣ Basada en badges:
 - Open Badges Factory
 - Credly
 - Badges OS
- ▣ ClassDojo

Gamificadas

- ▣ Duolingo
- ▣ Codeacademy
- ▣ Socrative
- ▣ Classdojo
- ▣ RibbonHero
- ▣ <http://www.boomwriter.com/>

¿Qué recursos conoces diferentes de los que presenté en la diapositiva anterior?

Ponte una insignia si conoces 5 diferentes a las presentadas

EJERCICIOS DE METACOGNICIÓN

Para saber más

Algunos link para que explores y añadas a lo que tú mismo has buscado o buscarás

Guías

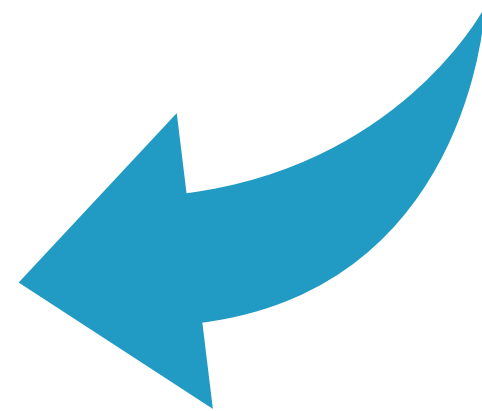
[Guía de iniciación a la gamificación en educación física.](#)

https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Curso de Clara Cordero:
<https://t.co/IUD579xi0f>

Video de Oriol Borrás

<https://youtu.be/UjYydB8yWXQ>



**Prueba, busca, intenta,
equivócate y sigue probando.
Renueva constantemente tus
proyectos de gamificación.**

Actividad 3
Historia de tu proyecto y
elementos

Actividad 2
¿Qué te motiva?

Actividad 4
Tus pasos para
Gamificar.

Actividad 1
Tu propia
definición y
razones

Actividad 5
Recursos para
gamificar que
conozcas diferentes
a los presentados



¿Qué te gustó más de este momento?

**Entren en: menti.com y
pongan este Código**

2073 8100



Perú