



**Diseño, Gestión y Dirección
de Instituciones educativas
Innovadoras
Dra. Ma. Cecilia Mena
Pantoja**

**Fernando Martínez
Joshua Haase**
Agosto 2021

Gamificación



Ludificar es **agregar
elementos divertidos a
actividades cotidianas** y
puede usarse con
objetivos de aprendizaje
(Zichermann and
Cunningham 2011)

Gamificación



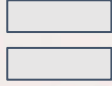
Gamificación en la educación busca



- ❖ Aprovechar **predisposición natural** hacia la **competencia** y el **juego**.
- ❖ **Estimular la interacción** del alumno.
- ❖ **Hacer más atractivas** determinadas tareas.
- ❖ **Conectar emocionalmente** con el estudiante.
- ❖ Generar **experiencias memorables**.
- ❖ Promover **cambios de comportamiento**.



Usar todos los sentidos,
provocar emociones
y guiar el descubrimiento
para un **aprendizaje más
significativo**



Si no se diseña el juego
alrededor de la diversión,
la estrategia falla. (Case 2019)



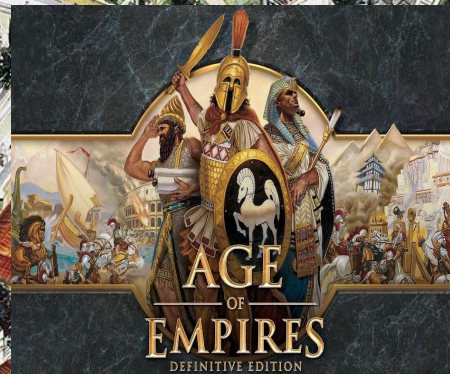


**Libro II de la Historia
de Heródoto**

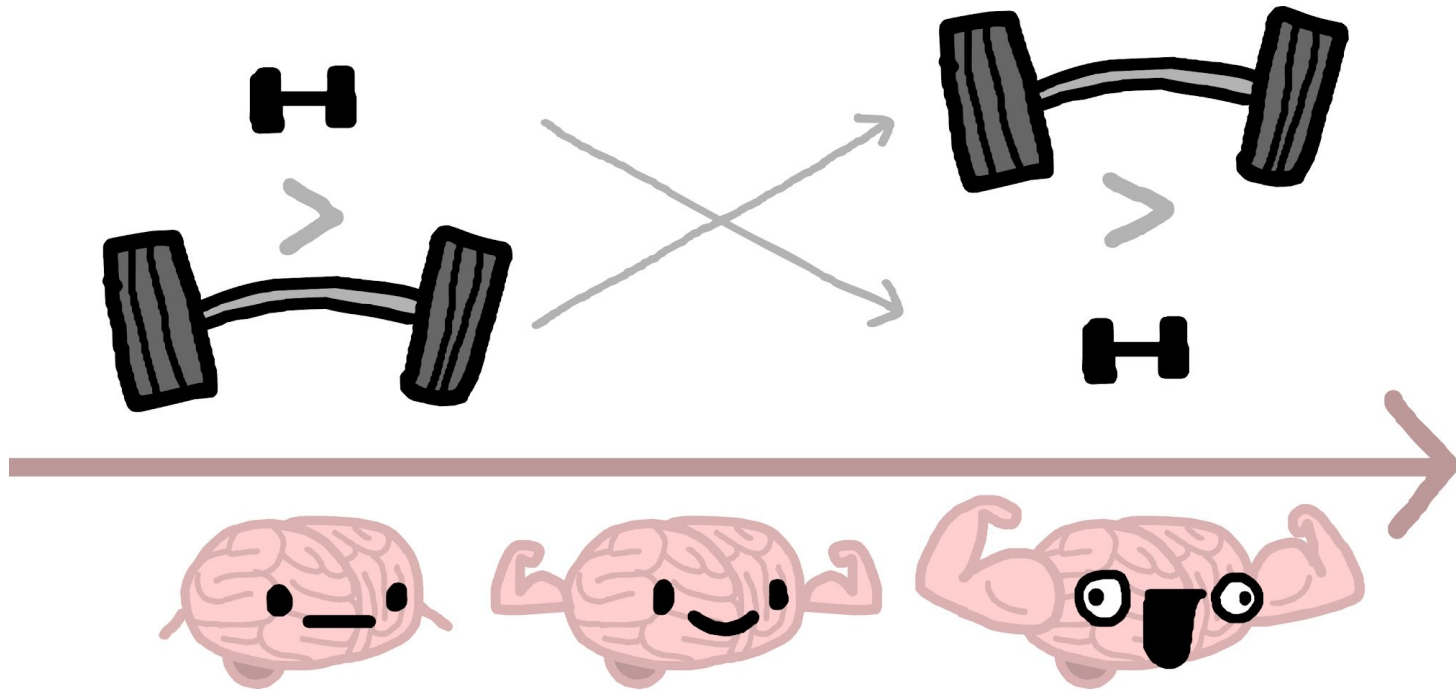


LibriVox

Read in Spanish by Tux



¿Qué preferirías: memorizar la cronología de la Grecia clásica o aprender su historia jugando Age of Empires?



Un juego bien diseñado guía la experiencia de aprendizaje y aumenta progresivamente el nivel de dificultad.

IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN

...NOW, THIS PILE IS "ALLOWABLE DEDUCTION" CARDS. YOU MATCH THEM WITH CARDS IN YOUR HAND TO PRESERVE THEIR FULL POINT VALUE.

OVER HERE ARE "DEPENDENT" TOKENS...



EVERY YEAR, I TRICK A LOCAL BOARD GAME CLUB INTO DOING MY TAXES.

Para implementar la Gamificación del aprendizaje en tu clase, te compartimos una sugerencia de una secuencia gamificada de aprendizaje en 10 sencillos pasos:

1. Establece el objetivo de una actividad didáctica a desarrollar.
2. Elige actividades centradas en el alumno para abordar el tema.
3. Escoge e integra elementos de juego en la actividad.
4. Define metas específicas y desafiantes, pero alcanzables.
5. Considera diferentes perfiles de jugadores.
6. Elige las formas y momentos de retroalimentación.
7. Crea una narrativa atractiva para la actividad (caso práctico-real).
8. Elabora las reglas del juego: etapas, turnos y recompensas.
9. Comparte con tus estudiantes las reglas, mecánicas y objetivos.
10. Realiza una actividad de integración y reflexión de aprendizajes.



- Kahoot!
- Socrative
- Quizlet
- Youtube
- Mentimeter
- Canva
- Genially



Referencias



Case, Nicky. 2019. "Curse of the Chocolate-Covered Broccoli (or: Emotion in Learning)." Accessed August 8, 2021.
<https://blog.ncase.me/curse-of-the-chocolate-covered-broccoli-or-emotion-in-learning/>.

Kohn, Alfie. 1999. *Punished by Rewards: The Trouble with Gold Stars, Incentive Plans, A's, Praise, and Other Bribes*. Boston: Houghton Mifflin Co.

Reiners, Torsten. 2014. *Gamification in Education and Business*. New York: Springer.

Zichermann, Gabe, and Christopher Cunningham. 2011. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. 1st. ed. Sebastopol, Calif: O'Reilly Media.