

Gamificación



¿QUÉ ES?

La ludificación, más conocida por el anglicismo gamificación, la podemos definir como el uso de mecánicas de juego en entornos ajenos al juego.

No significa jugar en clase a juegos relacionados con el contenido de aprendizaje, lo que sería más un Aprendizaje Basado en el Juego.



Gamificar ES INTEGRAR
ELEMENTOS DEL JUEGO EN
CONTEXTOS "NO JUGABLES"
CON EL FIN DE MOTIVAR
ACTITUDES POSITIVAS DE
APRENDIZAJE

@dibupntes
© CC BY ND

¿PARA QUÉ SIRVE?

Es una estrategia utilizando en los últimos años en educación para motivar al alumnado y por la gran influencia que tiene en los estudiantes a nivel cognitivo, emocional y de socialización. Se ha observado que potencia la concentración, el esfuerzo y otros valores positivos comunes a los juegos.

Es especialmente interesante cuando se fomentan valores como la cooperatividad por encima de la competitividad.

Se suele utilizar junto con otras estrategias, como el Aula invertida, para motivar e implicar en mayor medida al alumnado, y con aplicaciones digitales o programas.



@dibupntes
© CC BY ND

PARA SABER MÁS

Vídeos del Mooc "Gamificación en el aula": <https://www.youtube.com/hashtag/gamificamooc>

Ejemplo de proyecto gamificado: <http://flipandoenelaula.es/school-of-wizardry-gamificacion-19-20/>

Artículos: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/> y <https://www.ayudaparamaestros.com/2016/02/los-mejores-recursos-para-gamificar-tu.html>

CARACTERÍSTICAS

Para aplicar esta estrategia en el aula, se debe crear un proyecto gamificado, que tendrá la mayor parte de estos elementos:



Mecánicas:

- Cooperación: el alumnado trabaja en grupos heterogéneos equilibrados, ayudándose unos a otros.
- Feedback: es imprescindible recibir información de si lo está haciendo bien o mal.
- Recompensas: normalmente se obtienen distinciones reflejando los progresos de cada participante.
- Retos: se puede focalizar en la consecución de un objetivo.
- Competición: se puede utilizar la competición entre grupos.

Dinámicas:

- Progresión: es necesario que exista una progresión, un camino que ir recorriendo e ir superando.
- Narración: historia que envuelve todo el proceso, contextualizando toda la historia.
- Emociones: generalmente el alumnado experimenta diferentes emociones en el proceso, por lo que sirve para trabajar la educación emocional.
- Relaciones: el alumnado actúa en relación con el resto de compañeros y con el personal docente implicado.
- Limitaciones: conviene tener en cuenta las limitaciones existentes para hacer más accesible el aprendizaje.



@dibupntes
© CC BY NC SA



Componentes:

- Puntos, niveles, logros y rankings: relacionados con la parte competitiva o de progreso del juego.
- Avatares: cada estudiante o grupo se identifica con un avatar dentro de la historia seleccionada.

