

# 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:

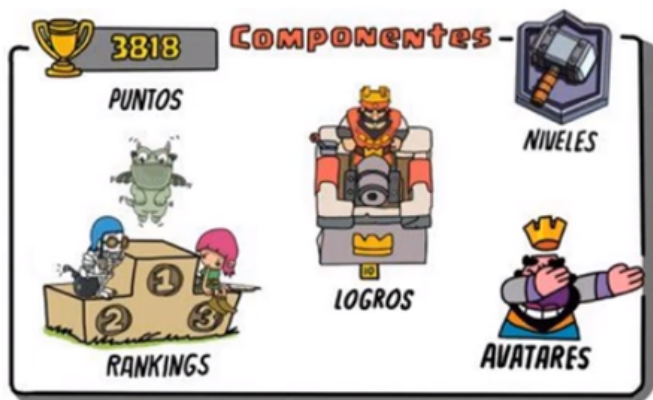
- Cooperación: el alumnado trabaja en grupos heterogéneos equilibrados, ayudándose unos a otros.
- Feedback: es imprescindible recibir información de si lo está haciendo bien o mal.
- Recompensas: normalmente se obtienen distinciones reflejando los progresos de cada participante.
- Retos: se puede focalizar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