
GAMIFICANDO CON @MYCLASSGAME

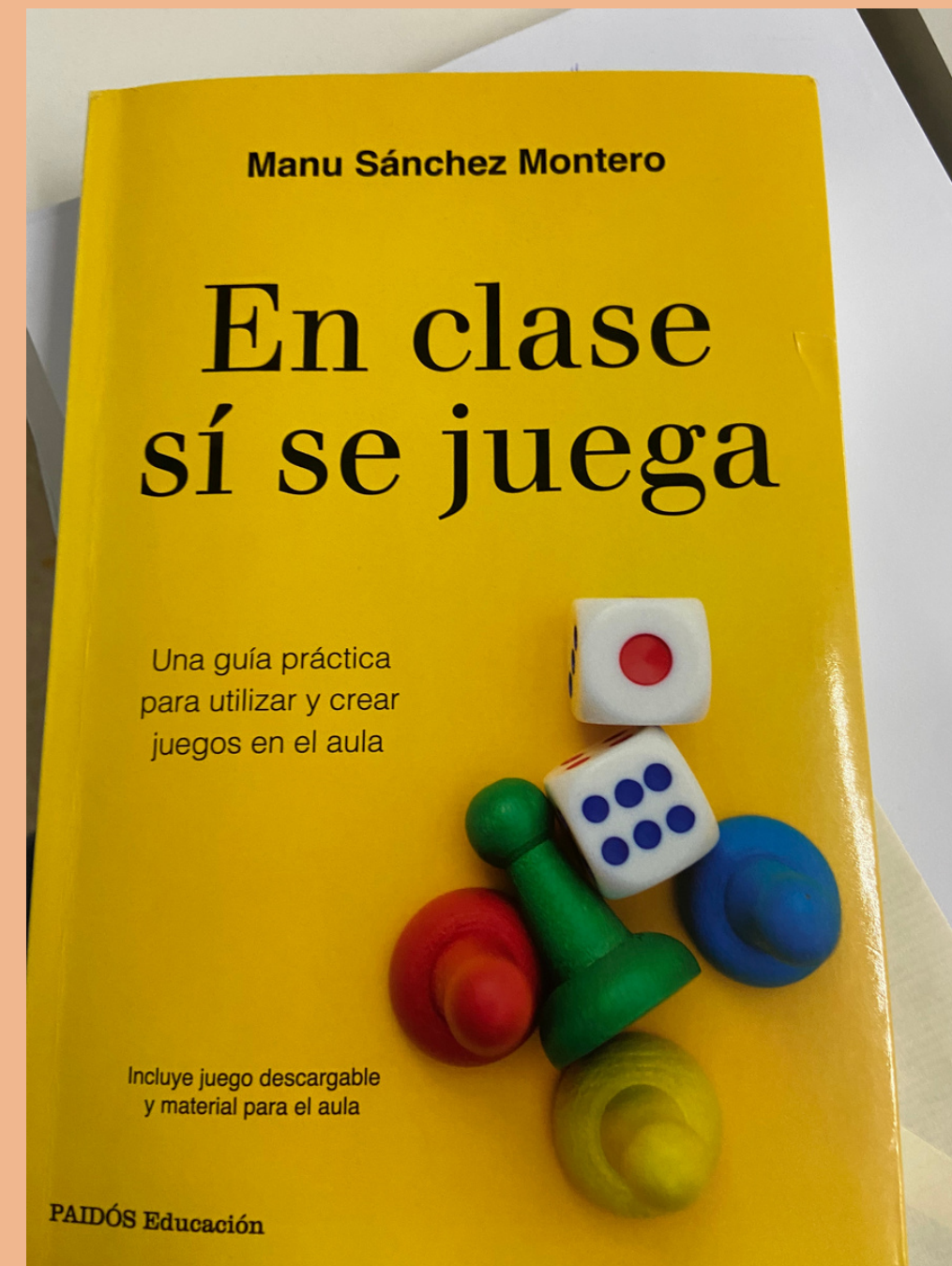
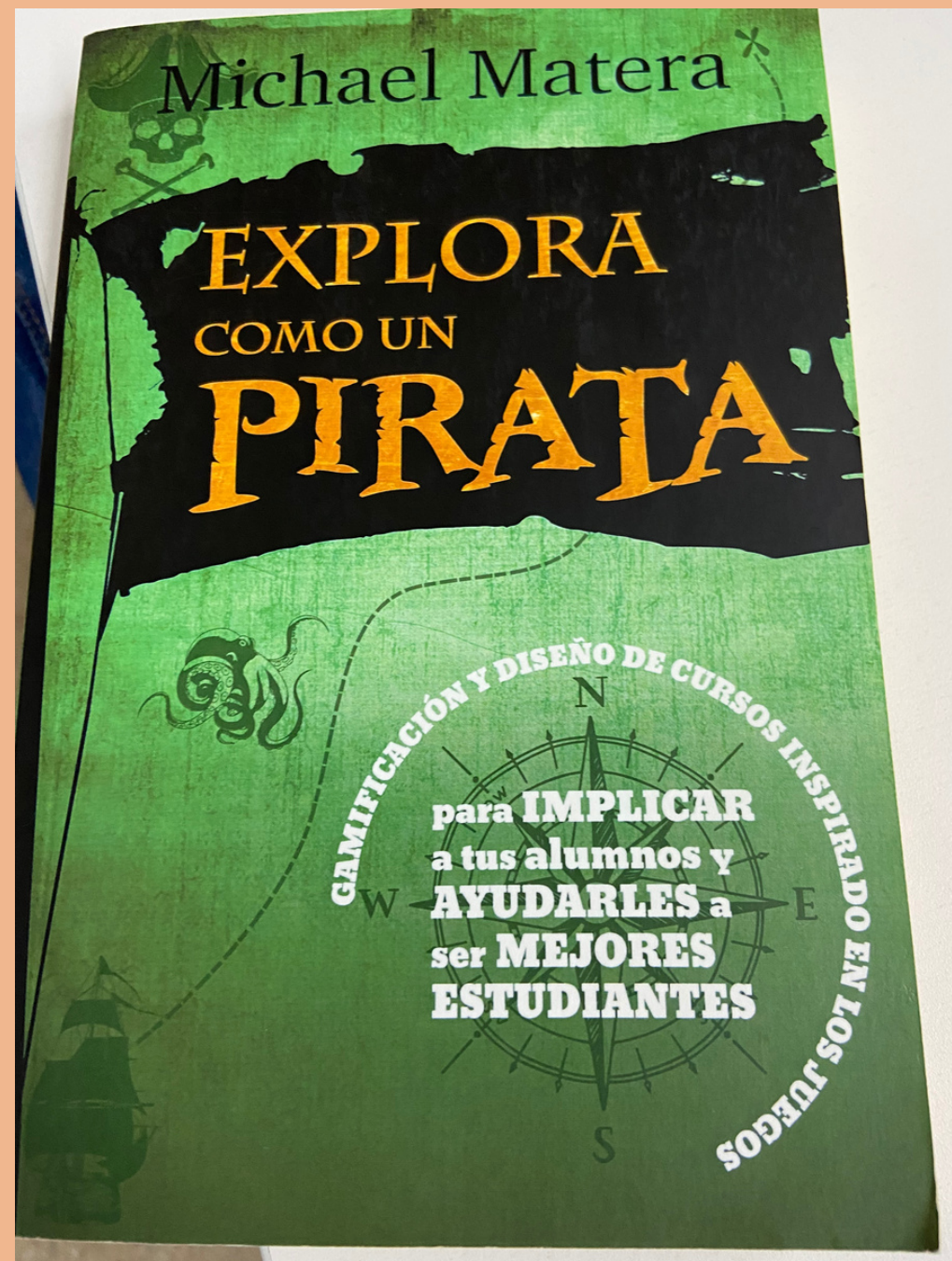
IMOUTE - IES L'ESTACIÓ (ONTINYENT)

¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

"La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados"

A través de la gamificación se promueve la motivación extrínseca (la externa a uno mismo) y esta junto con la intrínseca (interna a uno mismo) hace que el alumnado adquiera los contenidos más fácilmente.

LIBROS RECOMENDADOS PARA EMPEZAR A GAMIFICAR



PARTES DE LA GAMIFICACIÓN

- LA NARRATIVA (historia o hilo conductor de las actividades / retos / misiones...)
- LOS COMPONENTES (avatares, tablero, cartas, insignias...)
- DINÁMICAS (individuales, cooperativas, en pareja...)
- HERRAMIENTAS (genially, canva, @myclassgame, bitmoji, pokemoncardmaker...)
- MOTIVACIÓN (intrínseca y extrínseca)
- MECÁNICAS (misiones, niveles, desafíos, regalos...)

¿CÓMO GAMIFICAR CON MY CLASS GAME?

En esta web se pueden crear AVATARES para cada alumno/a siempre respetando la protección de datos



NA NIVELL
20459726F (ALBA POLOP)
Experiència 0
Vida 10
Diners 0

DADES [Copiar Codi](#)

Nom Estudiant ALBA POLOP **Alias** 20459726F

E-mail
Email

Nivell

0★ 0★ 0★ 0★ 0★ 0★

Estudiant pot canviar l'avatar

[Imatge](#) [Crear cuent](#) [Borrar](#) [Reiniciar](#) [Guardar](#) [Tancar](#)



También se pueden crear
MISIONES (actividades), **INSIGNIAS**,
PODERES...


para ir ganando puntos.

Estos puntos pueden ser
adaptados a nuestra evaluación
para poder sacar las notas medias
y finales.

TAMBIÉN SE PUEDE USAR LA WEB GENIALLY PARA CREAR LA NARRATIVA

Existen plantillas creadas para uso inmediato

Plantillas > Juegos y quizzes > Escape rooms > Breakout la mazmorra del dragón



BREAKOUT LA MAZMORRA DEL DRAGÓN

Si buscas motivar a tus alumnos, has dado con la plantilla ideal. Un breakout interactivo en el que tendrán que superar diferentes misiones poniendo a prueba sus conocimientos para lograr vencer al dragón.

[USA ESTA PLANTILLA](#)

- 🎮 Diseño interactivo y animado
- 🔗 100% personalizable
- 📺 Añade vídeo, audio y multimedia
- 👉 Presenta, comparte o publica online
- 📄 Descarga en PDF, MP4 y otros formatos

MÁS PLANTILLAS

Todas las gamificaciones | Escape rooms

Material didáctico

En conclusión...

La gamificación tiene muchos beneficios:

- Aumenta el rendimiento académico de nuestro alumnado.
 - Aumenta la motivación del alumnado.
 - El docente tiene un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
 - Se puede adaptar a todos los niveles y contenidos.
 - Mezcla metodologías activas como el trabajo cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos o el flipped classroom.
-

Pero también tiene ciertas dificultades:

- Se necesitan nociones avanzadas de nuevas tecnologías.
 - Se necesitan materiales y recursos para poderlo llevar a la práctica.
 - Se requiere de mucho tiempo de preparación.
 - Para poder gamificar y atender a todo el alumnado se necesitan bajas ratios.
-