

Taller de gamificación para futuros maestr@s

Luis Gutiérrez Martín



@luisgm__profe
porsitevale.com



Facultad de Educación
Universidad de León
16 de febrero de 2023

¿QUÉ ES ESTO DE LA GAMIFICACIÓN?

MAESTRO APASIONADO...

... por la educación



//Fundación
Obra Social ABANCA

Premios EDUCA ABANCA

Mejor docente de España 2022

#PremiosEDUCAABANCA



... por la innovación



MAESTRO APASIONADO...

... por la formación

... por el diseño de materiales




@luisgm_profe

Del lat. *lucus* 'broma, chanza', 'diversión'.

1. m. Acción y efecto de jugar por entretenimiento.
2. m. Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. *Juego de naipes, de ajedrez, de billar, de pelota.*
3. m. Práctica del **juego** de azar.
4. m. Actividad intrascendente o que no ofrece ninguna dificultad. *Déjate de bromas, que esto no es un juego.*
5. m. Cada una de las divisiones de la partida de ciertos **juegos**. *Vamos tres juegos a dos.*
6. m. Conjunto de elementos necesarios para practicar un **juego**. *Un juego de parchís, de petanca.*
7. m. Programa informático que sirve para jugar en un dispositivo electrónico adecuado.
8. m. En un **juego** de cartas, conjunto de ellas que se reparten a cada jugador.
9. m. En el **juego** del mus, cuarto lance de la partida, que solo se lleva a cabo cuando el valor de las cartas de al menos un jugador alcanza 31 o más puntos.

Aproximadamente 2.360.000.000 resultados (0,59 segundos)

<https://www.minijuegos.com> ▼

Juegos - Juegos Gratis Online en Mini Juegos

Juegos gratis sin descargar. Juega online en todas las categorías, descubre mini **juegos** online que te apasionarán. ¡Dale al play en linea!

<https://www.cartoonnetwork.es> › juegos

Juegos online para niños, juegos gratis para niños de ...

Juega a **juegos** de acción de Ben 10, Hora de aventuras y Generator Rex. ¡Tienes más de 100 **juegos** gratis para elegir en Cartoon Network!

<https://es.wikipedia.org> › wiki › Juego ▼

Juego - Wikipedia, la enciclopedia libre

El **juego** es una actividad que tiene el fin en sí misma, es decir, el individuo realiza la propia actividad para conseguir el objetivo que es ser placentera. El ...

¿QUÉ ES ESTO DE LA GAMIFICACIÓN?

¿Qué es un juego en la Wikipedia?

Juego

Para las celebraciones públicas, véase Juegos.

Un **juego** es la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, donde puede o no haber ganadores y perdedores con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y psicológicas.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el [diccionario de la Real Academia](#) lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de este y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

¿QUÉ ES ESTO DE LA GAMIFICACIÓN?

Características para considerar un juego

- a. Es una actividad libre, voluntaria.
- b. Tiene unos límites espaciales y temporales.
- c. Se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, no es la realidad.
- d. Supone un reto o desafío.
- e. Ofrece al jugador una retroalimentación.
- f. Provoca reacciones emocionales.
- g. Implica interactividad entre los participantes.
- h. Hay una meta u objetivo.
- i. Tiene unas reglas absolutamente obligatorias y libremente aceptadas.

¿QUÉ ES ESTO DE LA GAMIFICACIÓN?

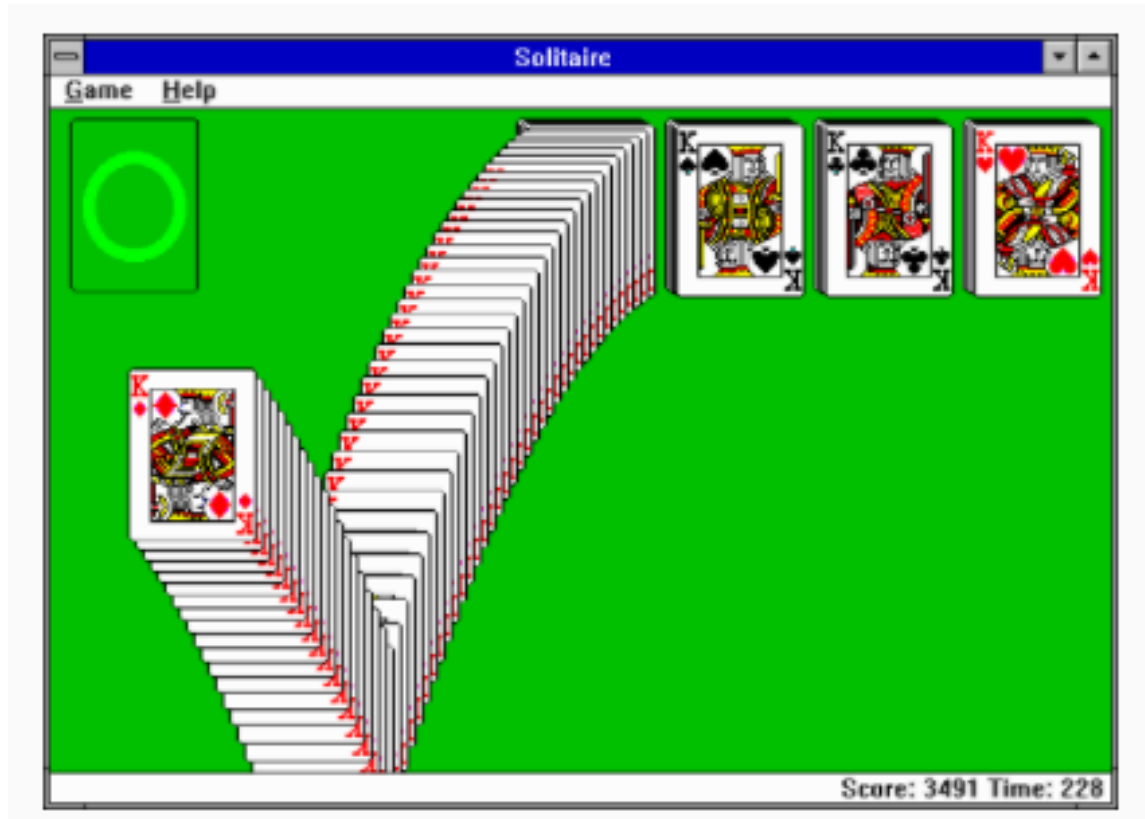
Origen empresarial



Introducir los elementos del juego para mejorar la influencia de la marca sobre los clientes

¿QUÉ ES ESTO DE LA GAMIFICACIÓN?

Juegos con un objetivo





¿QUÉ ES ESTO DE LA GAMIFICACIÓN?

Definición de Nick Pelling en el año 2002

Aplicación de metáforas de juego para tareas de la vida real que influyen en el comportamiento y mejoran la motivación y el compromiso de las personas.

¿QUÉ ES ESTO DE LA GAMIFICACIÓN?

Definición de Sebastian Deterding

El uso de elementos de juego en contextos no lúdicos.

¿QUÉ ES ESTO DE LA GAMIFICACIÓN?

Definición de Karl Kapp

El uso de las mecánicas del juego, su estética y el pensamiento de juego para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.

¿QUÉ ES ESTO DE LA GAMIFICACIÓN?

Definición de Santiago Vallejo

Gamificar consiste en tomar lo que hace que un juego sea interesante para evadirnos de lo tedioso o mal enfocado de una tarea QUE NO ES UN JUEGO, al sumergirnos en ella mediante una serie de planteamientos que la vuelven entretenida y atractiva y nos hacen, con ello, adoptar una mejor disposición hacia su realización, es decir, nos hacen engancharnos mejor.

¿QUÉ ES ESTO DE LA GAMIFICACIÓN?

La gamificación en educación es una estrategia que consiste en diseñar estructuras de aprendizaje añadiendo elementos propios del juego (**mecánicas, dinámicas, componentes y estética**) a contextos y situaciones que no son juegos con el objetivo de mejorar la motivación y/o los aprendizajes.

¿QUÉ ES ESTO DE LA GAMIFICACIÓN?

RESUMIENDO: añadimos a situaciones que no son juegos, aquellos elementos que hacen que nos guste tanto jugar.

VERDADERO O FALSO

Entra en

NEARPOD.COM

Introduce este código:

GDH3E

STUDENTS

Join a lesson

|Enter CODE



QUIERO GAMIFICAR MIS CLASES

QUIERO GAMIFICAR MIS CLASES

¿Qué necesito?



QUIERO GAMIFICAR MIS CLASES

¿QUÉ LES
GUSTA A
MIS NIÑOS!

temática del juego

MI EXPERIENCIA



Trabajamos los ODS con un juego

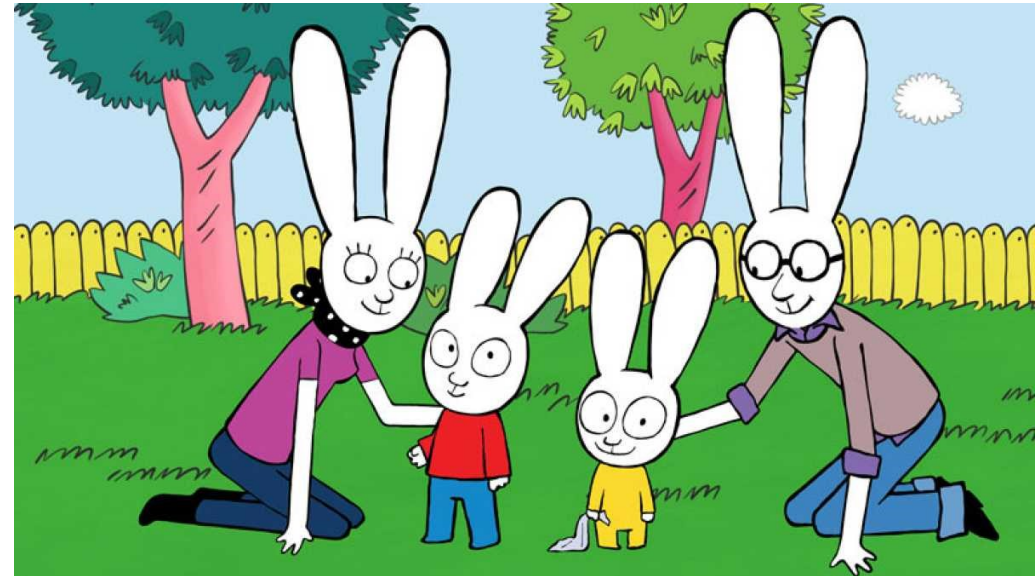
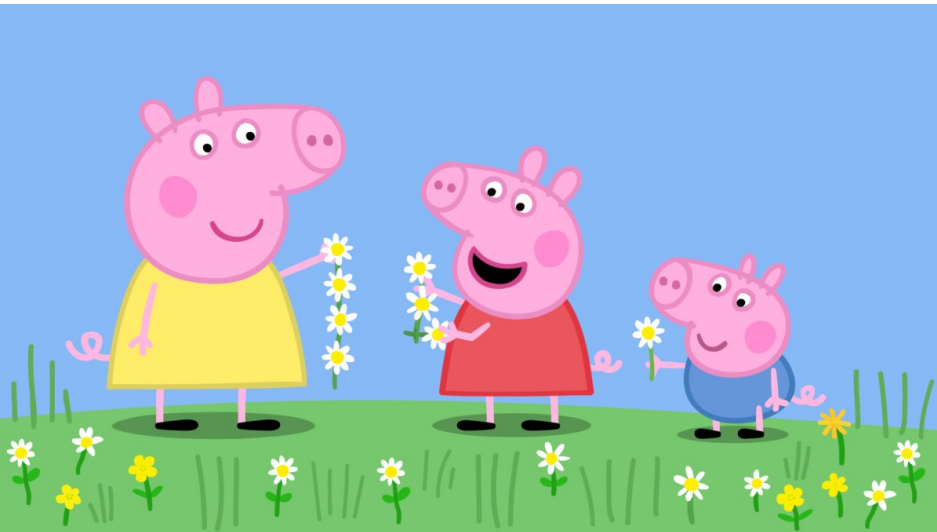
MI EXPERIENCIA

Prácticas en el cole



MI EXPERIENCIA

Prácticas en el cole



MI EXPERIENCIA



Trabajamos los ODS con un juego

MI EXPERIENCIA



Trabajamos los ODS con un juego

MI EXPERIENCIA



Trabajamos los ODS con un juego

VAMOS A VIVIRLO

VAMOS A VIVIRLO



LAS AVENTURAS DE ANA Y OTTO POR EL ESPACIO

GAMIFICACIÓN INFANTIL 4 AÑOS

PEDRÓ LUQUE

VAMOS A VIVIRLO

Alumnado: Educación infantil de 4 años.

Objetivos:

- Motivar a los alumnos con el aprendizaje de los planetas.
- Conocer los planetas del sistema solar y sus características.
- Cantar y aprender canciones relacionadas con el sistema solar.
- Realizar un cohete con material reciclado.
- Practicar sumas simples hasta el 7.
- Identificar el nombre de los planetas y las letras con las que empiezan.
- Conocer el vocabulario en inglés relacionado con los planetas.
- Mostrar una actitud positiva en el juego y en el aprendizaje cooperativo.

VAMOS A VIVIRLO

Contenidos:

- Los planetas del sistema solar.
- Vocabulario y canciones de los planetas.
- Sumas hasta 7.
- Realización de un cohete con material reciclado.
- Vocabulario en inglés.
- Identificación de los nombres de los planetas.
- Actitud positiva y cooperación en el juego.

Recursos: ordenador, internet, proyector...

VAMOS A VIVIRLO

Temporalización:

- Este proyecto gamificado para infantil, está pensado para trabajarse durante el último trimestre del curso, aunque puede variar dependiendo de si trabajamos exclusivamente la gamificación en clase o si lo intercalamos con otros conceptos del currículo como grafía, psicomotricidad, ABN...
- Aunque algunos retos pueden realizarse en una sesión, otros están pensados para realizarlos a lo largo de varias sesiones, incluso en varias semanas (como en los casos de las misiones 3 y 4).
- La misión 5, por ejemplo, se puede rejugar varias veces, y nos serviría para consolidar los conocimientos del trimestre y del curso.

¿Qué van a tener que hacer en el juego?

MECÁNICAS DEL JUEGO

Lo que el jugador tiene que hacer en el juego.



MECÁNICAS DEL JUEGO

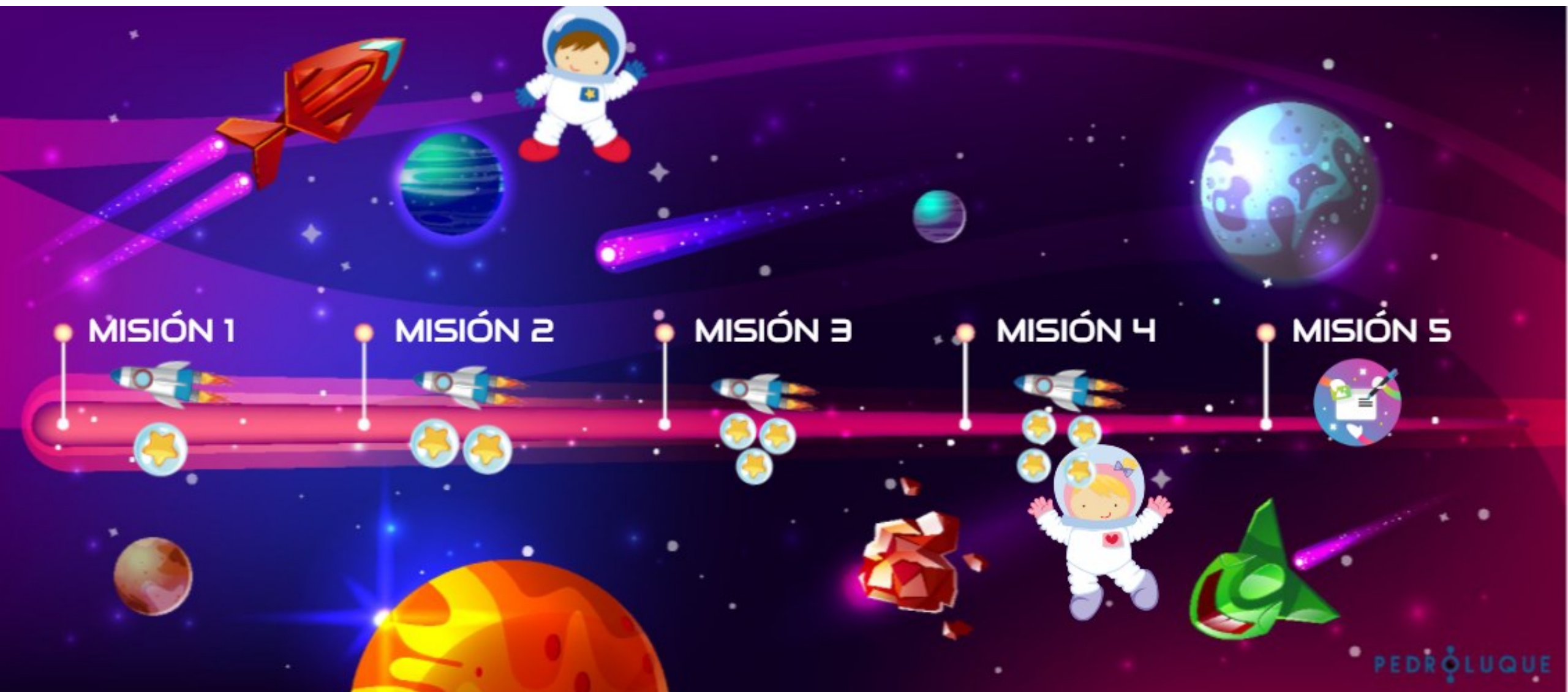


MECÁNICA DEL JUEGO: MISIONES

Los alumnos de infantil, deberán superar los 5 niveles para ayudar a sus jóvenes amigos. En esta presentación realizada con Genially, se puede ver el mapa con las respectivas misiones.



MECÁNICA DEL JUEGO: MISIONES



QUIERO GAMIFICAR MIS CLASES

Ahora tengo que contárselo a mis alumnos.



NARRATIVA

MI EXPERIENCIA

La leyenda de la Torre del Wifi



<https://www.youtube.com/watch?v=npIHWtPJeRw&t=23s>

NARRATIVA

RETO 3
#GAMIFICAMODOC
NARRATIVA

PEDRO LUQUE

MISIÓN 1

MISIÓN 1

**Debemos averiguar en qué planeta se encuentran nuestro protagonistas.
Para el aprendizaje de los planetas y combinarlo con el aprendizaje de las sumas, realizamos un acertijo con sumas.**



NUESTRA MISIÓN 1

Resuelve este acertijo matemático e introduce el planeta en el que se encuentra nuestro protagonista.

8806=6 7111=0 2172=0 6666=4
1111=0 7662=2 9312=1 0000=4
2222=0 3333=0 5555=0 8193=3
8096=5 7777=0 9999=4 7756=1
6855=3 9881=5 5531=0 2581= ¿?





DINÁMICAS DEL JUEGO

Lo que el jugador experimenta en el desarrollo del juego.



NUESTRA MISIÓN 1

Podemos utilizar la realidad aumentada



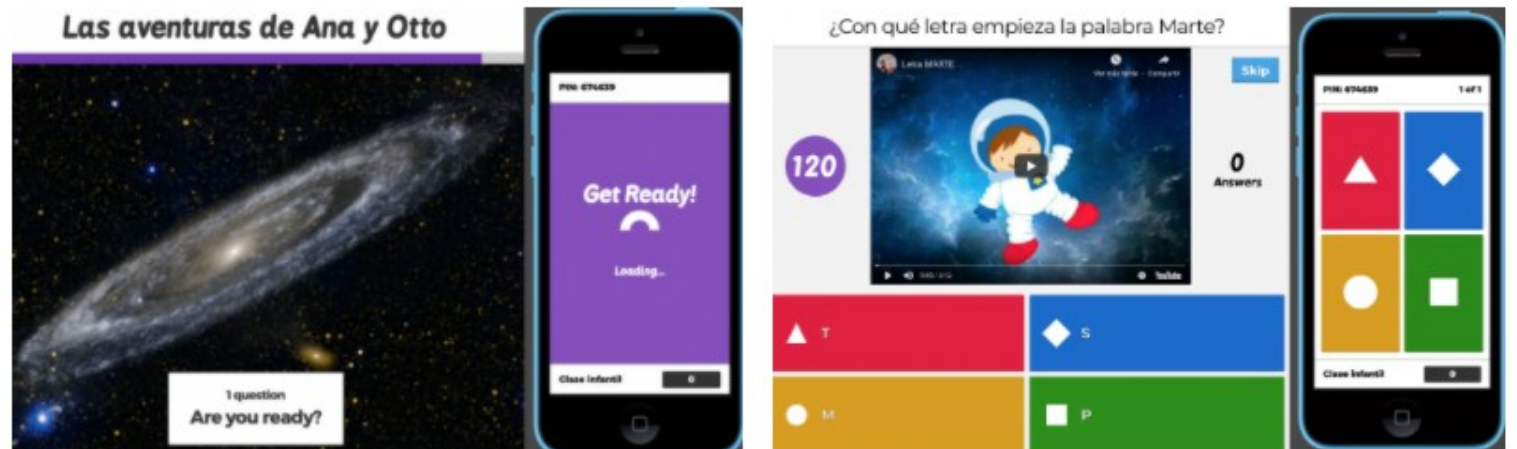
MISIÓN 2

MISIÓN 2

Debemos asegurarnos que características tiene el planeta en el que están nuestros protagonistas. Para consolidar el aprendizaje de las características de los planetas y el aprendizaje de la lectoescritura, realizamos un Kahoot preguntando las letras con las que empiezan los planetas y características.

Algunas preguntas se harán con vídeo y se responderán en grupo clase.

Kahoot!



MISIÓN 2

Entra en:

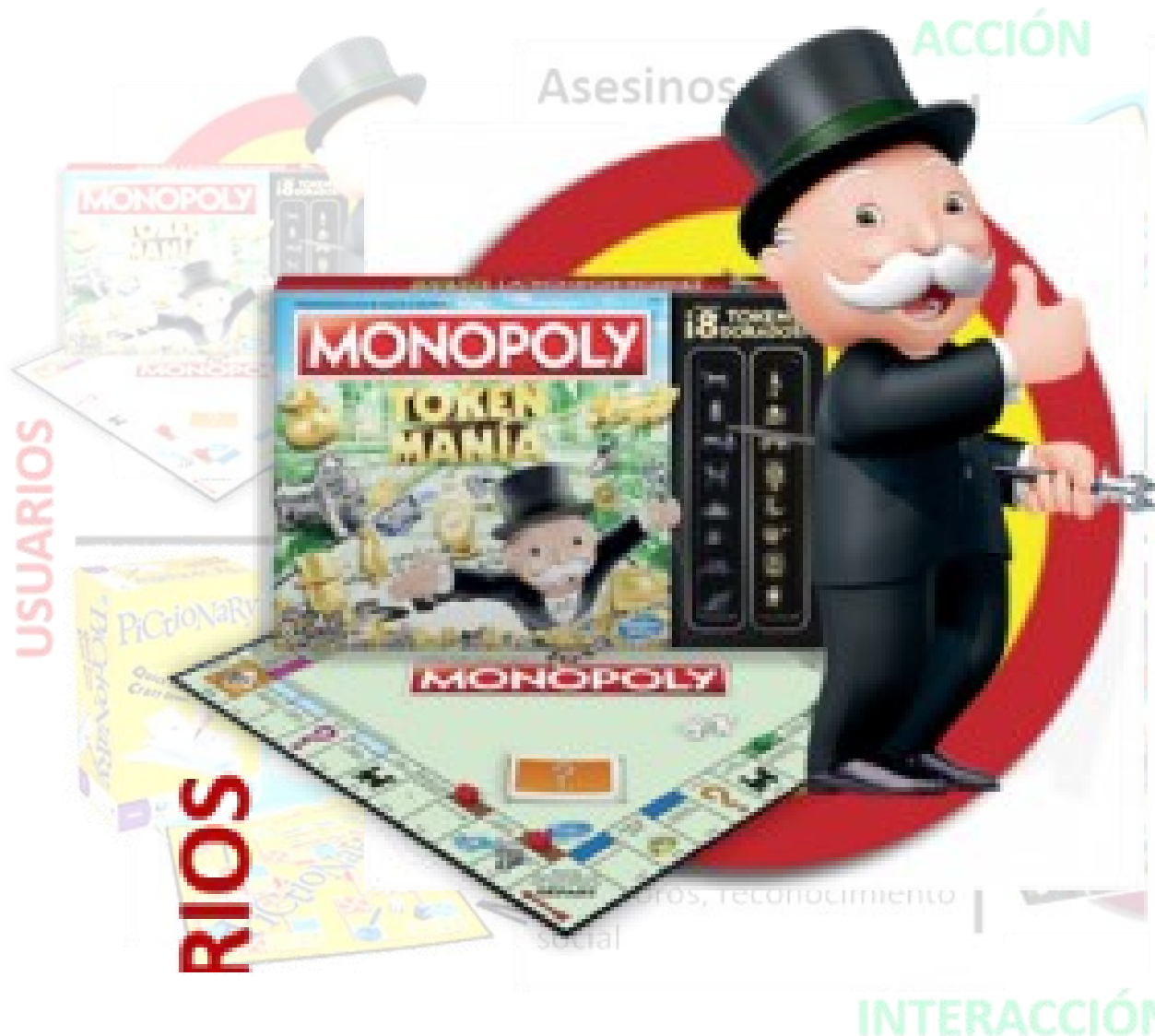
Kahoot.it

Únete en www.kahoot.it
o con la **app** de Kahoot!

PIN de juego:

654 5042

TIPOS DE JUGADORES



Asesinos (*Killers*)

Caracterizados por:

Su objetivo es ganar por encima de todo, liderar ránking en la competición directa con otros jugadores

Motivados por:

Clasificaciones, Niveles

TIPOS DE JUGADORES



Ambiciosos (*Achievers*)

Caracterizados por:

Su objetivo es lograr estatus
y obtener metas preestablecidas
de forma rápida y/o completa

Motivados por:

Logros, Puntos, Emblemas, Niveles



Chat, toros, reconocim
social

INTERACCIÓN

Motivados por:
Logros complejos

CIETPAAA

TIPOS DE JUGADORES



Socializadores (*Socializers*)

Caracterizados por:

Les gusta jugar en grupo y compartir sus logros

Motivados por:

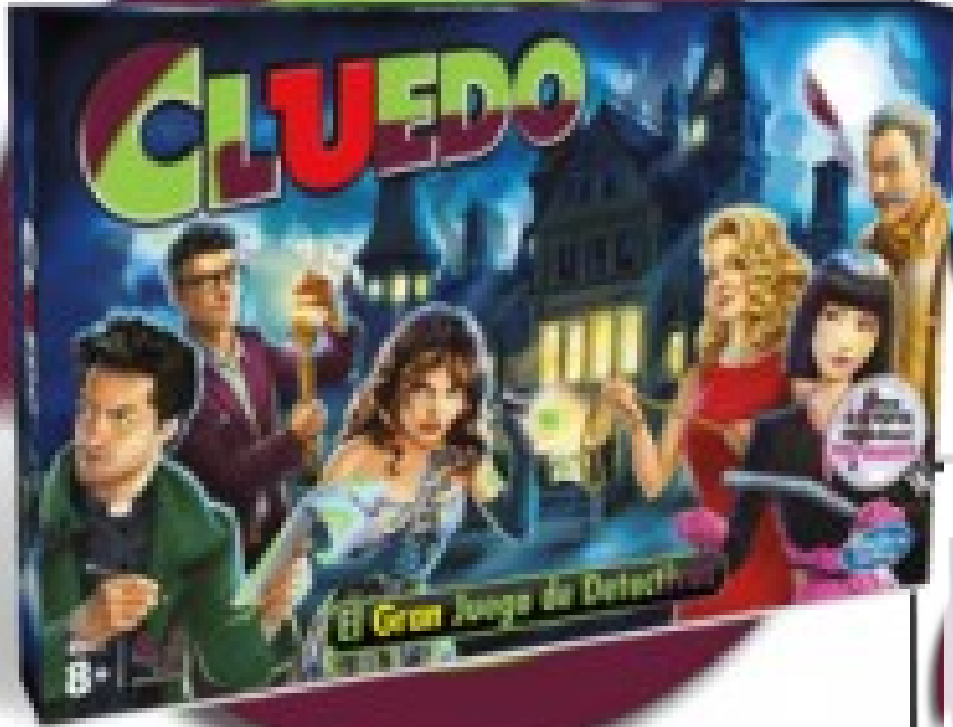
Chat, foros, reconocimiento social

SISTEMA

INTERACCIÓN

TIPOS DE JUGADORES

USUARIOS



Motivados por:
Chat, foros, reconocimiento social

CICLO

Exploradores (*Explorers*)

Caracterizados por:

Su objetivo es explorar y descubrir lo desconocido

Motivados por:

Logros complejos

Logros complejos

SISTEMA

INTERACCIÓN

MISIÓN 3

MISIÓN 3

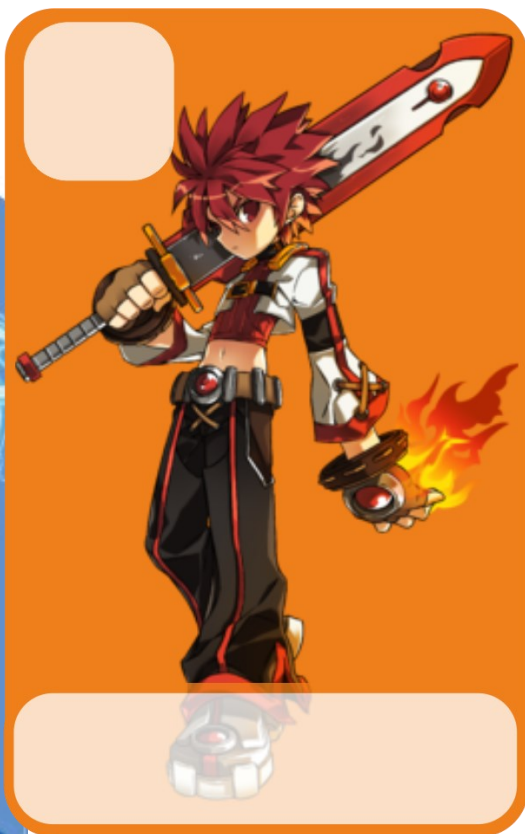
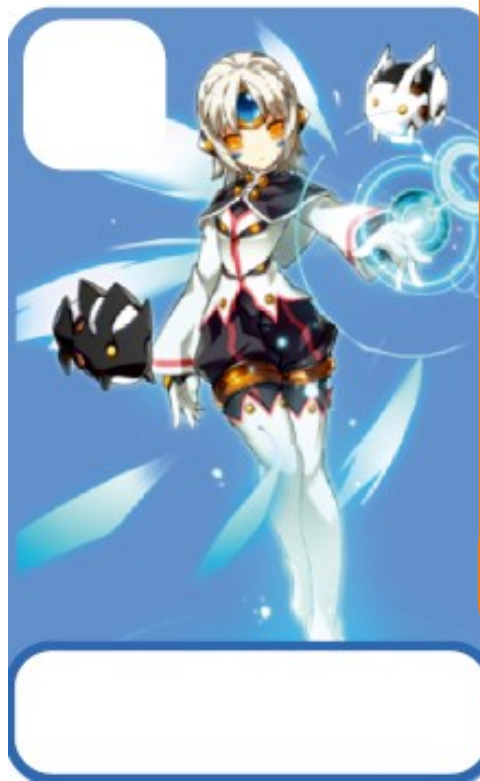
Ahora que estamos seguros de dónde están y cómo se encuentran, vamos a mandarles un mensaje. Se lo vamos a mandar en español e inglés.

Con ayuda del docente de inglés, grabamos un mensaje en vídeo con el vocabulario aprendido de los planetas. El mensaje que tendremos que grabar será un saludo y decirles que mandamos ayuda para que les rescaten pronto.

COMPONENTES DEL JUEGO

Aplicaciones específicas que se añaden a la actividad.

Avatares



Badges



COMPONENTES DEL JUEGO

Regalos



Recompensas



Misiones



COMPONENTES DEL JUEGO

Niveles y equipos



Colecciones



COMPONENTES DEL JUEGO

Logros



MISIÓN 4

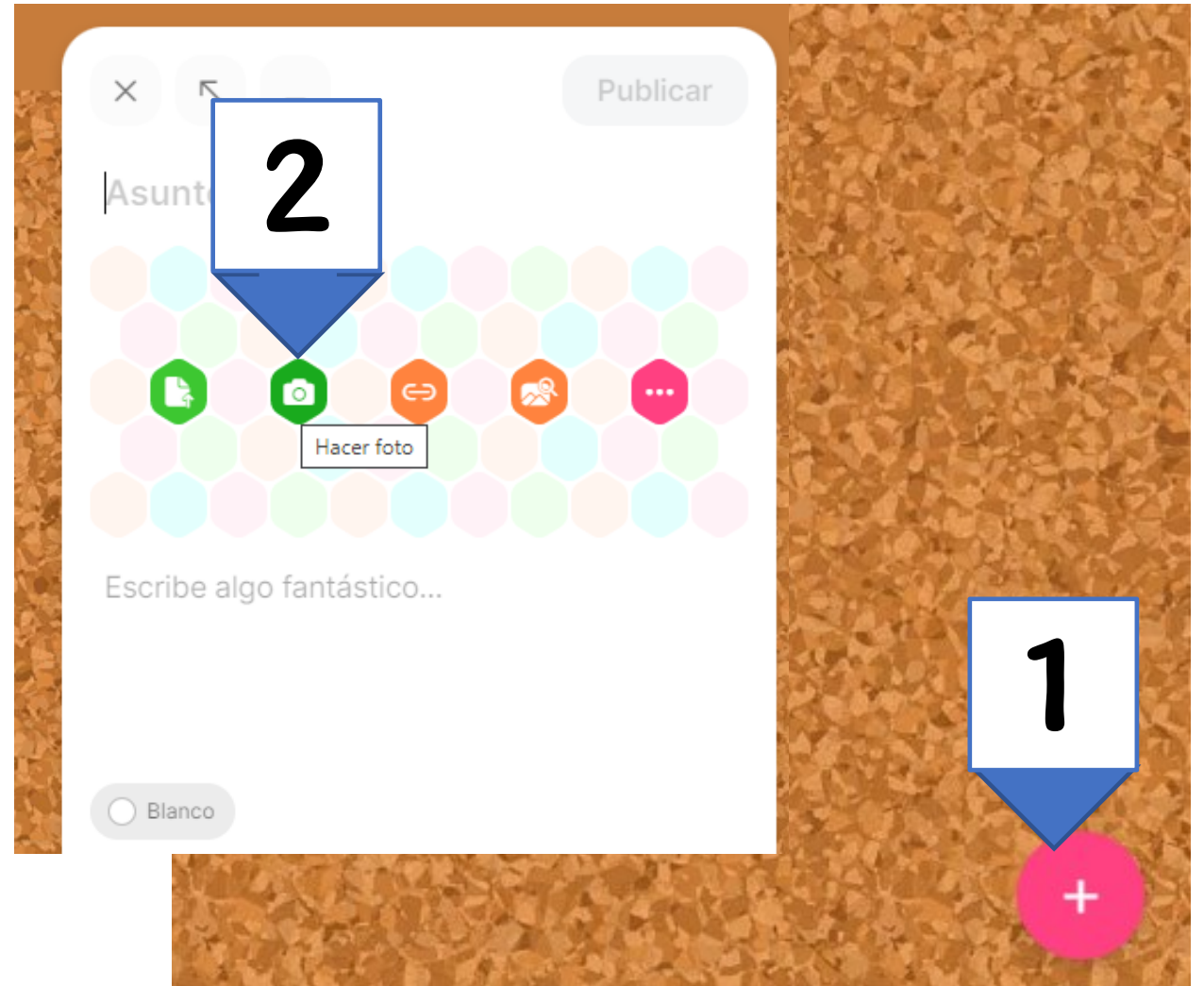
MISIÓN 4

Creamos como manualidad, un cohete espacial con materiales reciclados. Cada alumno lo decorará como quiera.

Nosotros tenemos 15 minutos para hacer nuestro propio cohete y rescatar a nuestros protagonistas.



MISIÓN 4



:Padlet



Luis Profe + 13 • 11me

Nuestros cohetes

Taller de gamificación

Cohete Maria, Judith y
Silvia



Cohete Selene, Zayra,
Marta y Alba



Paula C y Patricia G



CCCC



Selena, Lucía y Samuel
#NoALaGuerra

Marina Bea Lidia



ESTÉTICA DEL JUEGO

“El arte” dentro del diseño de una experiencia gamificada.

Gran parte del éxito o fracaso de nuestra experiencia dependerá de nuestras decisiones al respecto del “aspecto” del juego.

ESTÉTICA DEL JUEGO

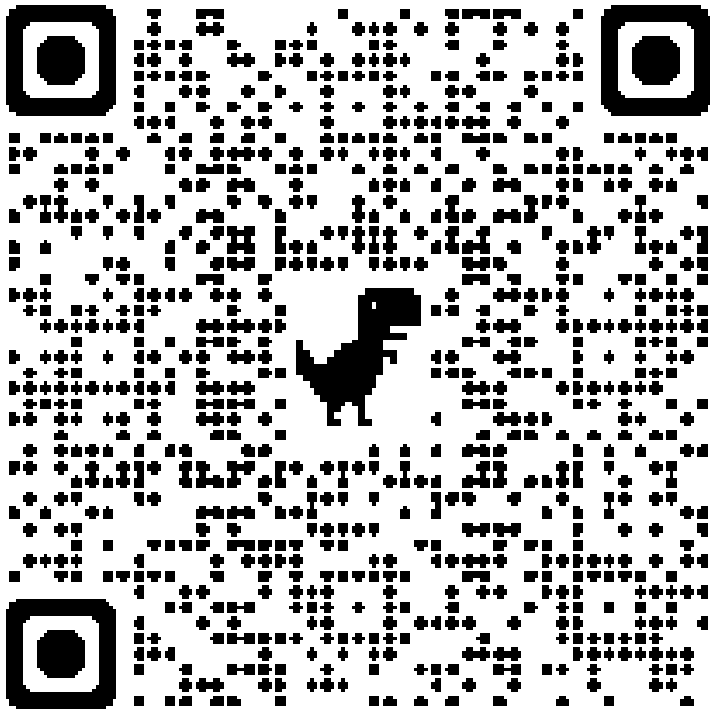
Cuida mucho los detalles

 	 	 	 	 					
Hechicera Paula 31 XP	Halloweene 6	Mia 31 XP	Fantasia 7	YoSoySerYT 31 XP	Casper 8	Cad7nas 31 XP	CASP7R 7	Draco Marfol 31 XP	Lord Voldemort 5
 	 	 	 	 					
Agente A 31 XP	Jack 8	Zoe 31 XP	Isadora 4	DoctorStrange74 31 XP	Mister Siniestro 2	Moon 31 XP	Soul 8	Cesare 29 XP	Escalofrio 8
 	 	 	 	 					
El hechicero Ruben 30 XP	Fantasma 7	HMY 31 XP	Fantasmal 7	PMV 31 XP	Wawel 7	Evita 31 XP	11 6	Inés 29 XP	Paco 3
 	 	 	 						
Vera 31 XP	Delphini 7	El Pro 31 XP	Susto 7	Darigamer 30 XP	Momo 8	El Crack de Pablo 26 XP	Beflytter 1		

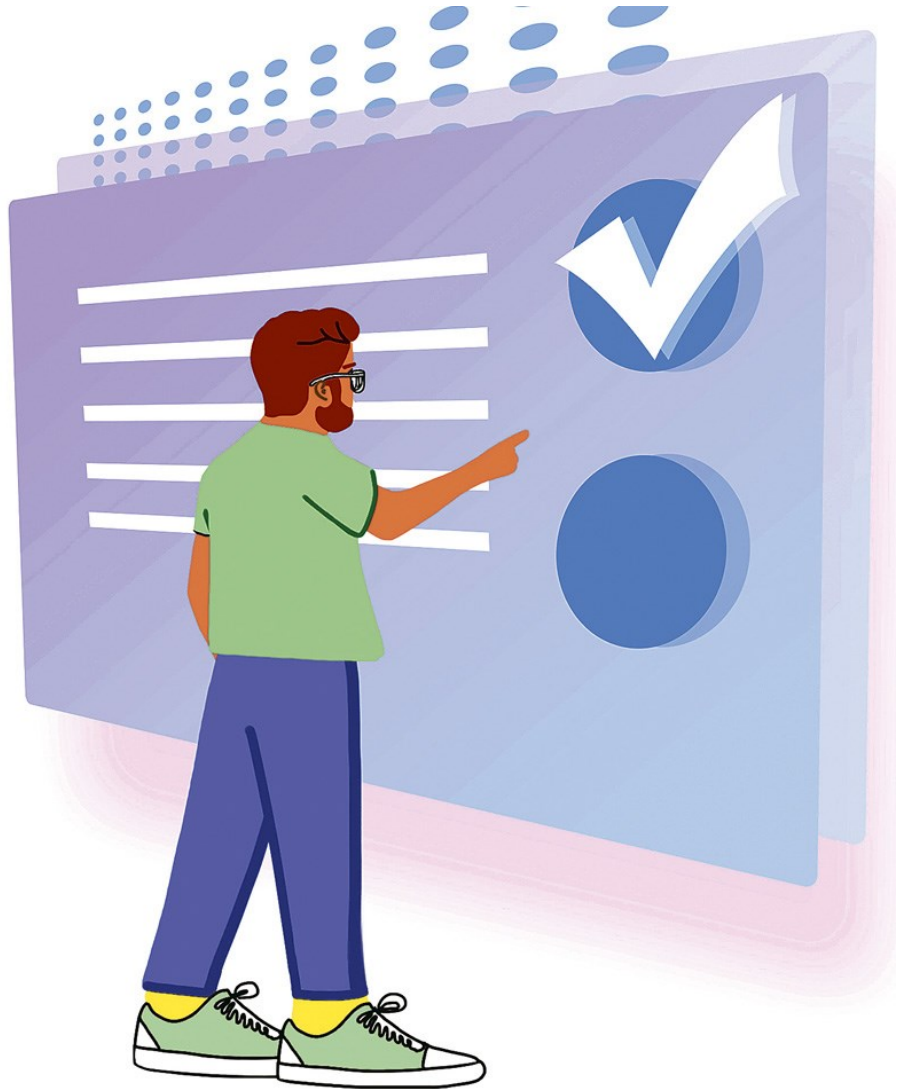
MISIÓN 5

MISIÓN 5

Esta última misión es un repaso a todo lo aprendido hasta la fecha sobre el espacio, así que deberán superar el juego de la oca.

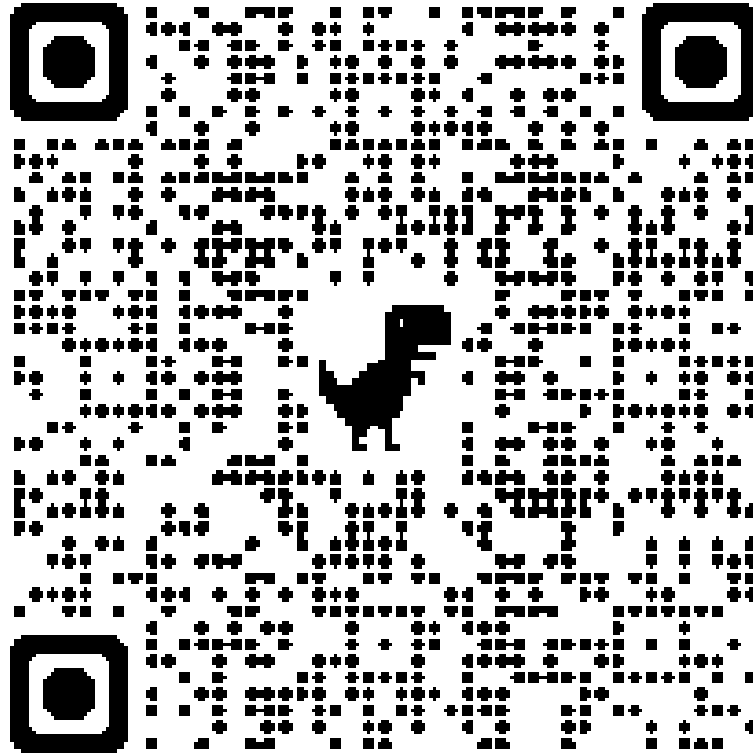


EVALUACIÓN



La evaluación del alumnado está supeditada a la consecución de las diferentes misiones. No obstante, a nivel individual, se puede verificar los objetivos anteriormente expuestos, para ver si se han logrado.

TERMINAMOS



@luisgm__profe

porsitevale.com

Congratulations!

Alumnos y alumnas de 2º de Maestro de educación infantil



MUCHAS GRACIAS

Luis Gutiérrez Martín



@luisgm__profe

porsitevale.com

MECÁNICAS DEL JUEGO

RECOLECCIÓN



MECÁNICAS DEL JUEGO

PUNTOS



Puntos

Trata de incentivar al usuario mediante un sistema de puntos con el que conseguir algo, como prestigio o premios.

<http://www.elblogdelsruiz.com/2017/09/herramientas-tic-para-gamificar-ieso.html>

MECÁNICAS DEL JUEGO

COMPARATIVAS/CLASIFICACIONES

 1º DENMARK	281	 10º HUNGARY	84	 19º UNITED KINGDOM	23
 2º AZERBAIJAN	234	 11º MOLDOVA	71	 20º ESTONIA	19
 3º UKRAINE	214	 12º BELGIUM	71	 21º GERMANY	18
 4º NORWAY	191	 13º ROMANIA	65	 22º LITHUANIA	17
 5º RUSSIA	174	 14º SWEDEN	62	 23º FRANCE	14
 6º GREECE	152	 15º GEORGIA	50	 24º FINLAND	13
 7º ITALY	126	 16º BELARUS	48	 25º SPAIN	8
 8º MALTA	120	 17º ICELAND	47	 26º IRELAND	5
 9º NETHERLANDS	114	 18º ARMENIA	41		

Comparativas/Clasificaciones

Someten a los usuarios a un sistema de clasificación que tiene en cuenta su implicación en la actividad. De esta manera se explota el espíritu competitivo de los usuarios.

MECÁNICAS DEL JUEGO

NIVELES



Niveles

Con este sistema se premia la implicación del usuario en la actividad otorgándole un nivel o descripción con el que distinguirse del resto, y que anima a los usuarios nuevos a igualarles.

<http://www.elblogdelsr Ruiz.com/2017/09/herramientas-tic-para-gamificar-ieso.html>

MECÁNICAS DEL JUEGO

NIVELES