



Cátedra **i+TI**

#EXPANDETUMENTE

Microtaller – Gamificación

Juan José Contreras Castillo



La gamificación es el proceso de incorporar elementos de los juegos como el sentido de misión, las recompensas, la competición por ganar puntos y la diversión para motivar a nuestros alumnos a realizar esas acciones que les permitirán aprender lo que que sus profesores queremos que aprendan.

Líneas de trabajo para gamificar una clase

1. Utilizar de forma controlada los elementos de juegos para que el alumno adquiera competencias
 - Los niveles, los puntos, las medallas, los objetos útiles acumulados, los marcadores, las insignias o la interfaz.
2. Rediseñar el proceso de aprendizaje para que incluya estos elementos.

Líneas de trabajo para gamificar una clase

1. Utilizar de forma controlada los elementos de juegos para que el alumno adquiera competencias
 - Los niveles, los puntos, las medallas, los objetos útiles acumulados, los marcadores, las insignias o la interfaz.
2. Rediseñar el proceso de aprendizaje para que incluya estos elementos.

Mecánicas y dinámicas de clase

Mecánicas (sirven para motivar al participante)	Dinámicas
Puntos: Asignan un valor cuantitativo a una acción	Recompensa
Niveles: umbrales que se cumplen acumulando puntos	Estatus
Premios: premiación del logro de un objetivo	Logro
Consumibles o bienes: Artículos que permiten expresar individualidad	Auto-expresión
Clasificaciones: Posiciones de comparación con otros participantes	Competición
Desafíos: Competiciones entre la comunidad o diversos rivales	
Misiones o retos: Afrontar un desafío concreto planteado por el profesor	
Regalos: Ofrecer bienes gratuitos al jugador u otros jugadores.	

- Trabaja la toma de decisiones, la habilidad para solucionar problemas y la creatividad.
- Mejora la capacidad de cooperar y el respeto a los demás
- Fomenta la motivación y despierta el interés por el estudio y el aprendizaje
- Afianza conocimientos
- Puede proponer roles o situaciones reales por lo que prepara para la vida.

Se pueden utilizar sitios web o apps, y aplicando la gamificación al proceso completo de aprendizaje o solo como modo de evaluación.

- [Duolingo](#) o Busuu para practicar idiomas.
- Sistemas de tareas y puntuaciones o premios como ClassCraft, Class Dojo y OpenBadges, que pueden valorar tanto el aprendizaje como el buen comportamiento.
- Kahoot, para hacer preguntas e interactuar con los alumnos.
- Testeando, para evaluar lo aprendido a través de tests tipo ¿Quién quiere ser millonario?
- Para primaria : [AulaPlaneta](#)

Elementos de juego para gamificar una clase

Elementos de los juegos que debemos de incorporar a nuestras asignaturas	Ejemplo
Una narrativa o trama que apela a la épica y estimula la motivación intrínseca y a largo plazo,	Actividades de motivación inicial
Un sistema de pequeñas recompensas por acciones que aporta motivación a corto plazo	Bono por: JITT 0.1/ tema, trabajo de equipo 0.25/ tutoría puntos dependiendo de la actividad
Un sistema de proximidad social al profesor	seminarios de tutorías sincrónicas, foros
Un sistema personalizado de respuesta que responda a las acciones y peticiones de cada alumno	Respuesta de dudas urgentes seminarios de tutorías sincrónicas, Foros, e-mail
Un sistema que proporcione retroalimentación de calidad Frecuente, Inmediato, Personalizado, Amplificado / Colectivizado unos aprenden de los errores de otros	Dudas urgentes, tutorías sincrónicas, boleto de salida ¿Qué es lo que no has entendido hoy? cuadro de honor Carta de respuesta a las dudas urgentes
Actividades interesantes y divertidas para que los alumnos trabajen los conceptos y ejerciten las competencias que queremos fomentar.	Análisis de ilustraciones científicas, juegos, ejercicios y cuestionarios Sesiones de ABP Sesiones de tutoría en pares
Sistema de trabajo en equipo con los compañeros,	Actividades en equipo

- Mucho trabajo presencial y no presencial.
- Preparación previa para clases en grupos grandes, y para seminarios en grupos medianos y de prácticas
- Comunicación muy fluida con los alumnos
- Detección y solución rápida de problemas de comprensión
- Se reducen los porcentajes de alumnos que reprueban
- Mejoran las percepciones de los alumnos sobre la enseñanza y el papel de sus profesores

- El profesor elabora una **lista de actividades que premiará**:
 - Asistencia a clase
 - Seminario
 - Por responder correctamente una pregunta
 - Por completar trabajos
 - O por preparar una tema de clase y presentarlo.
- El profesor elabora una **lista de acciones que restarán puntos**
- Prepara una lista de actividades canjeables
- Cuanto más puntos se necesiten más valiosa la recompensa
 - Salir antes de clase, saber la respuesta a alguna pregunta del examen antes de entregarlo, eliminar lecturas obligatorias.
- Dinámicas especiales de grupo.
 - Exámenes grupales: se recibe la calificación promedio del equipo.
 - O que las penalizaciones del grupo afecten a todos los miembros.