

---

---

# Gamificación en el aula





Qué es la gamificación

El juego en el aula

Un ejemplo para el aula presencial: Kahoot

Un ejemplo para el aula virtual: **Insignias de Moodle**

Para hacer cada uno en su tiempo



# ¿Qué es la gamificación?

“El uso de las mecánicas de juego en entornos ajenos al juego”

Sebastian Deterding (Universidad de York)



# Un ejemplo





# ¿Qué es un juego?

Una actividad que tiene:

- ★ Normas.
- ★ Un objetivo.
- ★ Un elemento de diversión.

Un juego en el aula va a tener estas mismas características.



# Mecánicas de juego

- ★ **Colección:** se aprovecha la afición de coleccionar y la posibilidad de presumir de nuestros trofeos.
- ★ **Niveles:** se otorgan como recompensa. Anima a los demás a igualarse.
- ★ **Clasificaciones:** se explota el espíritu competitivo.
- ★ **Puntos:** se usan como recompensa.



# El juego en el aula

**¿Es algo novedoso o siempre ha estado presente?**

Siempre lo ha estado.

Con el auge de los videojuegos se ha vuelto a hablar de ello.



# El juego en el aula

¿Qué puede aportar?

- ★ Motivación (reto)
- ★ Emociones positivas asociadas a la asignatura
- ★ Variedad
- ★ “Fidelización”



# Un ejemplo para el aula presencial: Kahoot!

**Kahoot!** es una plataforma de cuestionarios tipo concurso. Las preguntas se ven en el proyector; los botones para responder se ven en el móvil de cada alumno. Se pueden crear cuestionarios o usar los que ya están creados.





# Un ejemplo para el aula presencial: Kahoot

Vamos a probar uno de [banderas de países](#).

- ★ En tu móvil, ve a **kahoot.it**
- ★ Introduce el código del juego y tu alias
- ★ Usa los botones para responder a las preguntas



# Un ejemplo para el aula virtual: Insignias

Las **insignias** son como trofeos que podemos otorgar a los alumnos si consiguen un logro que les hayamos propuesto (por ejemplo, participar en un foro o entregar un número de tareas).





# Un ejemplo para el aula virtual: Insignias

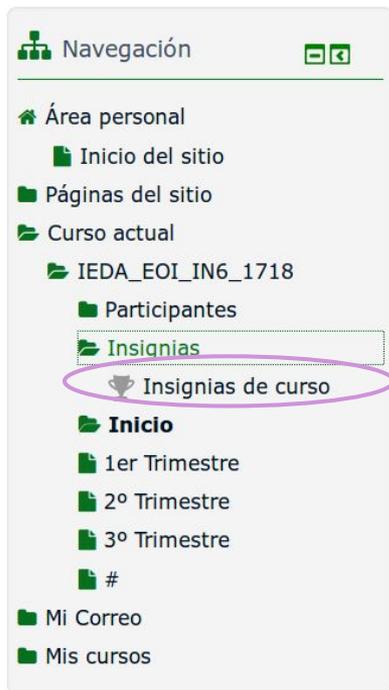
Es un elemento de Moodle.

Hay que solicitar que se active para tu aula a través de la Mantis:

**Sala de profes > Protocolos > Incidencias para educación permanente**



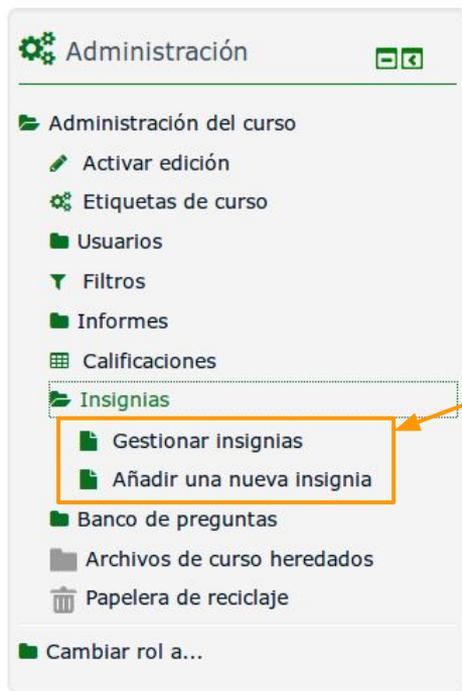
# Un ejemplo para el aula virtual: Insignias



Bloque **Navegación**:  
Aquí los alumnos pueden ver las insignias que pueden ganar.



# Un ejemplo para el aula virtual: Insignias



Bloque **Administración**:  
Aquí nosotros podemos añadir y  
gestionar las insignias del curso.



# Un ejemplo para el aula virtual: Insignias

## C1 Inglés [Violeta Reimunde]: Gestionar insignias

Número de insignias disponibles: 2

Añadir una nueva insignia

Nombre ▾	Estado de la insignia ▲ ▾	Criterio	Destinatarios	Acciones
 Comentario de voz	Disponible para los usuarios	<ul style="list-style-type: none"><li>Otorgado por: Profesorado Educación Permanente</li></ul>	2	    
 Comentario escrito	Disponible para los usuarios	<ul style="list-style-type: none"><li>Otorgado por: Profesorado Educación Permanente</li></ul>	3	    



# Un ejemplo para el aula virtual: Insignias

Nombre\*

Descripción\*

Imagen\* ?

Seleccione un archivo...

Tamaño máximo para archivos nuevos: 256KB



Puede arrastrar y soltar archivos aquí para añadirlos



# Un ejemplo para el aula virtual: Insignias

Puedes...

Crear las tuyas de cero con [Gimp](#) o una herramienta similar.

Crear las tuyas usando un editor como [Classic Badge Designer](#).

Usar imágenes de insignias de dominio público como las de [Freepik](#).



# Un ejemplo para el aula virtual: Insignias

Se pueden otorgar:

- ★ **Manualmente**, eligiendo el nombre del alumno.
- ★ **Automáticamente**, estableciendo criterios. Por ejemplo, que el alumno haya entregado una tarea (en este caso hay que marcar “finalización de actividad” en los ajustes de la tarea).



# Un ejemplo para el aula virtual: Insignias

**C1 Inglés [Violeta Reimunde]**

---



G [blurred]

Mensaje

Este curso estoy con el proyecto y las prácticas en empresas.

---

### Detalles de usuario

**Pais**  
España

**Ciudad**  
Sevilla

### Insignias

Insignias de FEDAN:



Comentario de voz

### Miscelánea

- ver todas las entradas del blog
- Notas
- Mensajes en foros
- Foros de discusión

### Informes

- Registros de hoy
- Todas las entradas
- Diagrama de informe
- Informe completo

### Actividad de accesos

**Último acceso al curso**  
miércoles, 4 de abril de 2018, 22:30

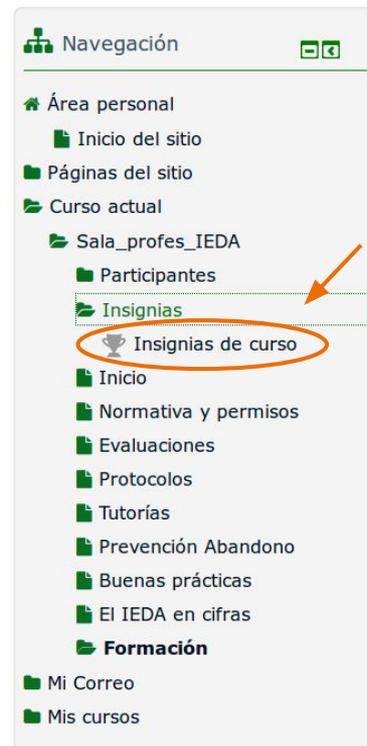


# Un ejemplo para el aula virtual: Insignias

Bonus:

Usando nuestro móvil, entramos en la plataforma > Sala de profes.

Buscamos el bloque Navegación y miramos si hay alguna insignia que podamos ganar...





# Para hacer cada uno en su tiempo

1. Pensar en una insignia que podríamos otorgar en nuestra asignatura y compartir la idea (y la imagen, si la tenemos) en:

**Sala de profes > Formación > Comparte tus insignias**

2. Solicitar activar insignias para tus aulas.
3. Utilizarlas para premiar algún logro de aquí a final de curso.



# Para saber más

[Curso de la UOC sobre gamificación](#)

[Artículo sobre gamificación en el trabajo](#)

[Artículo sobre gamificación en la educación](#)

[Insignias INTEF](#)

[Proyecto Open Badges de Mozilla](#)

---

---

**Muchas gracias por vuestra atención**

---

---