
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

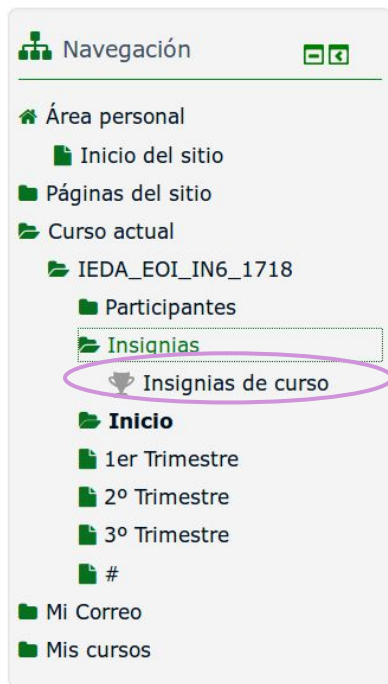
Es un elemento de Moodle.

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

Sala de profes > Protocolos > Incidencias para educación permanente



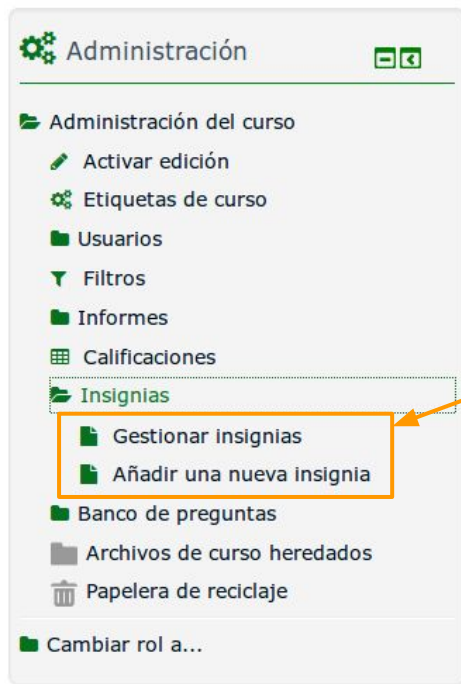
Un ejemplo para el aula virtual: Insignias



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">Otorgado por: Profesorado Educación Permanente | 2 |      |
|  Comentario escrito | Disponible para los usuarios | <ul style="list-style-type: none">Otorgado por: Profesorado Educación Permanente | 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

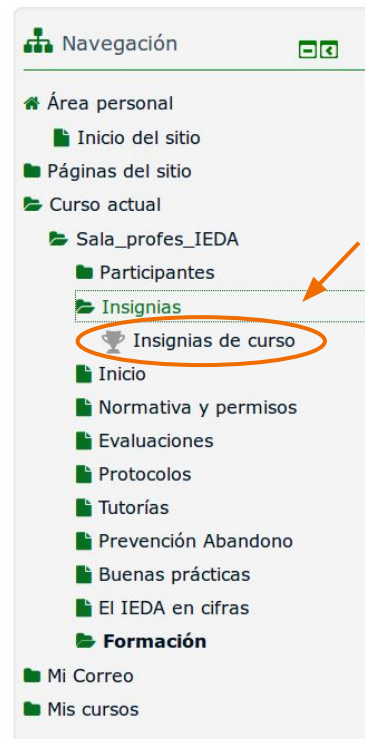


Un ejemplo para el aula virtual: Insignias

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
