**¿Qué es la gamificación?**

**CÓMO GAMIFICAR NUESTRA AULA PASO A PASO.** <https://www.gamificatuaula.org/blog>

***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: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas***… Es un término que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos.

***Una de las claves principales al aplicarla es que los alumnos tengan perfectamente asimiladas las DINÁMICAS DE JUEGO*** que se llevarán a cabo. Todas ellas tienen por objeto implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad.

***En función de la dinámica que se persiga, el profesor deberá explotar más unas u otras. Por ejemplo, si el maestro busca despertar el interés por el juego en el alumno deberá aplicar la dinámica de la RECOMPENSA****.* Si, por otra parte, busca atraer el interés sobre la actividad, el maestro puede aplicar la dinámica de la **COMPETICIÓN** que, aunque no es vista como una cualidad positiva, es un buen instrumento en el ámbito educativo.

**DIFERENTES DINÁMICAS.**

Esta última, tiene la ventaja de poder realizarse de forma individual, por parejas o en grupo y en ella se basa **Ismael Gómez Gutiérrez**, docente de Primaria del CEIP Ciudad de Badajoz, [durante](https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/gamificacion-aula-la-obra-charlie-la-fabrica-chocolate/46720.html) [su actividad ‘Charlie y la fábrica de chocolate’.](https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/gamificacion-aula-la-obra-charlie-la-fabrica-chocolate/46720.html) También utiliza el **COOPERATIVISMO**, que no es más que otra forma de competir pero, en este caso, en grupo. Esta misma actividad cuenta también con la dinámica de la **SOLIDARIDAD** al fomentar la ayuda mutua entre compañeros de una manera altruista.

## Objetivos de la gamificación

***“Intentamos potenciar al máximo las habilidades de los niños a través de la experimentación y el juego, puesto que mediante la experiencia y la diversión creemos que es más fácil alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales”,*** explica  **Bernardo Jareño Manclús**, maestro del Colegio Alberto Sols, en Sax (Alicante), refiriéndose a [su experiencia](https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/experimentacion-gamificacion-transformacion-social-colegio-alberto-sols/43591.html) con la gamificación en el aula con herramientas como [Classdojo](https://www.classdojo.com/es-es/) y [Symbaloo](https://www.symbaloo.com/home/mix/13eOcLjTaQ). Pero, ¿cuál es la finalidad de utilizar esta técnica?

Cualquier actividad realizada en contexto de la gamificación busca lograr tres claros objetivos: por un lado la **fidelización** con el alumno, al crear un vínculo con el contenido que se está trabajando. Por otro lado, busca ser una herramienta contra el aburrimiento y **motivarles**. Finalmente, quiere **optimizar y recompensar** al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.

Aquellos que usan la gamificación afirman que aporta **ingredientes muy atractivos para sus alumnos** y que, gracias a su uso, obtienen mejores resultados en algunas actividades. “Con esta metodología hemos conseguido seguir trabajando en el aprendizaje cooperativo inmerso en el resto de áreas y necesario para potenciar estos aprendizajes”, [**relata**](https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/taller-detectives-gamificacion-matematicas-primaria/49112.html)[**Silvia Valenciaga Sánchez**,](https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/taller-detectives-gamificacion-matematicas-primaria/49112.html) docente de 3º de Primaria en el CEIP La Arboleda de Numancia (Soria).

Pero Silvia no es la única que opina así. Muchos docentes relatan que **su carácter lúdico** facilita la interiorización de conocimientos de sus alumnos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en ellos. Además, consideran que es una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización o la cooperación dentro del ámbito escolar.

# 20 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/33094.html>

**TUTORIAL KAHOOT.**

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/tutorial-crear-un-kahoot-para-clase/40146.html>

**EJERCICIOS PARA APRENDER JUGANDO.**

<https://es.ixl.com/?partner=google&campaign=1414615802&adGroup=54643974174&gclid=EAIaIQobChMIorasquPw4AIVw9TtCh0UUAWcEAEYASAAEgLySPD_BwE>