

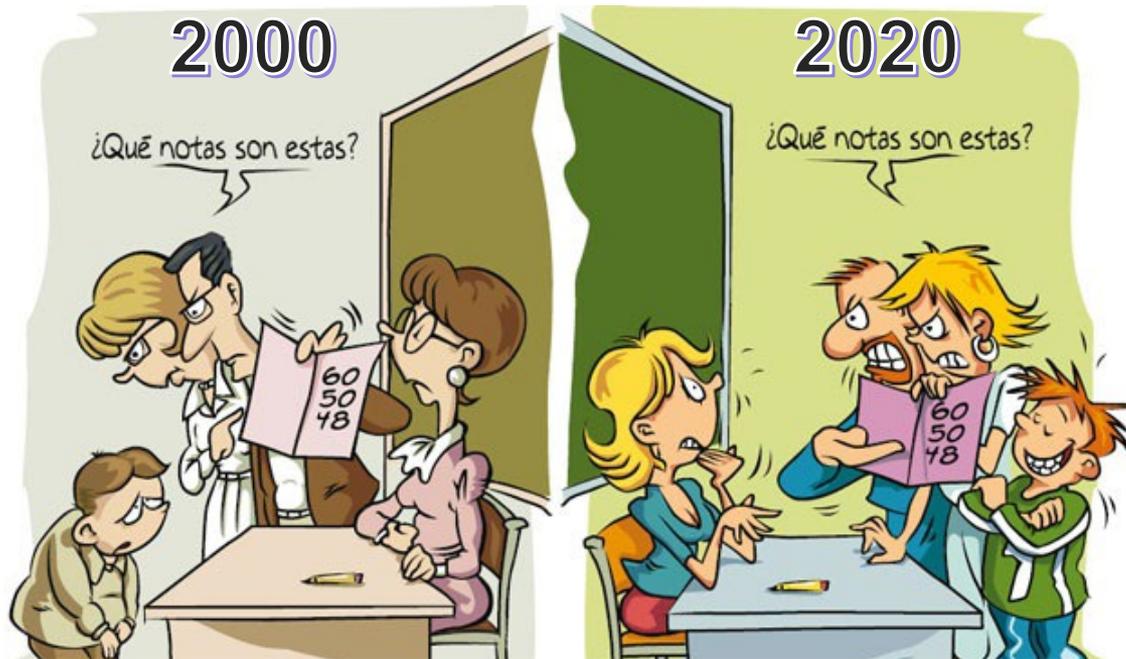


Gamificación en la Educación



ANTHONY MARTINEZ

PARADIGMA EN LA EDUCACIÓN



A large white speech bubble with a thick black outline is centered on a yellow background with a repeating pattern of small dots. Inside the bubble, the text "¿NUEVAS TECNOLOGÍAS?" is written in a bold, red, serif font with a white drop shadow. The speech bubble has a tail pointing towards the bottom right corner.

**¿NUEVAS
TECNOLOGÍAS?**





NUEVO



1997



WIKIPEDIA
The Free Encyclopedia

2005

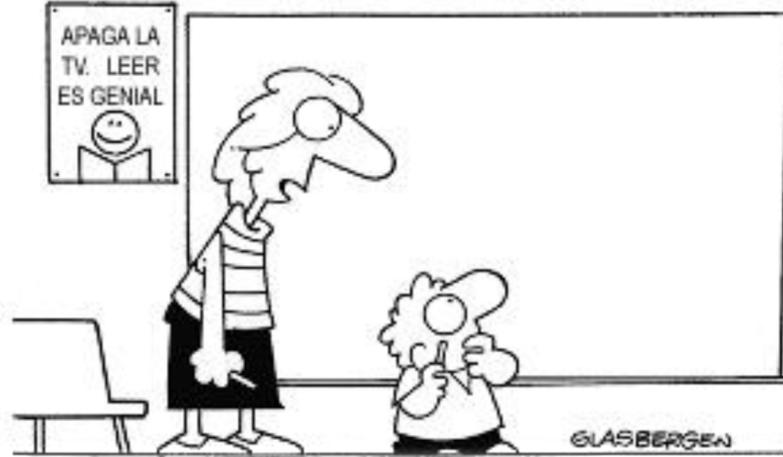


2001

Seguimos llamando “**Nuevas Tecnologías Educativas**”
a algunas que existen desde hace 15 años o más.

“Lo nuevo” sólo lo es un tiempo

Aquí no hay botones para hacer click.
Esto es una pizarra.



El creciente uso de las TIC y su enorme impacto no puede pasar desapercibido en el mundo de la **EDUCACIÓN** ya que se está convirtiendo en una herramienta fundamental para los **DOCENTES** y para un **ALUMNO** “nativo digital”; es por ello que la **EDUCACIÓN VIRTUAL** ya es algo indispensable.

GAMIFICACIÓN

DEFINICIÓN



“Es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes.”.

- Edutrends-

CARACTERÍSTICAS DE LA GAMIFICACIÓN





**Ejemplos de
aplicaciones
gamificadas**



QUIZZIZ



CLASSCRAFT



DUOLINGO



KAHOOT



WALLAME



PLICKERS

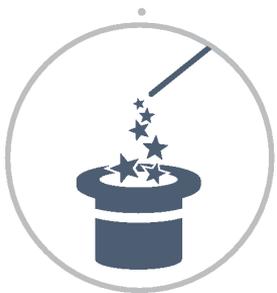


CLASSDOJO



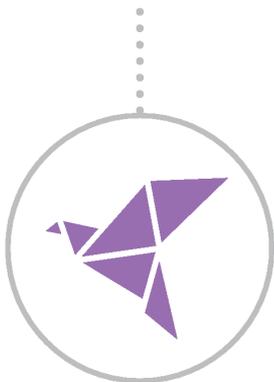
**Algunos Tips
para docentes**

PROFESOR TIC



MANTENER LA ILUSIÓN

La rutina y el día a día dificultan la relación en el aula. Pero si logras conservar la pasión por el trabajo bien hecho, lograrás transmitir esa misma pasión a tus clases y a tus alumnos.



SER MÁS CREATIVO

Innovar siempre es bueno en el aula. Atrévete a incluir cambios, déjate guiar por la intuición y adáptate a cada materia y a cada grupo de alumnos con nuevas aproximaciones.



PROBAR UNA NUEVA METODOLOGÍA

El trabajo por proyectos o por competencias, la *flipped classroom*, el aprendizaje cooperativo o la gamificación han demostrado resultados muy positivos en las aulas. Este año puede ser el momento perfecto para que te animes a probar alguna nueva metodología.



INVESTIGAR Y COMPARTIR

Gracias a Internet, la educación se ha vuelto mucho más social y permite contactar con profesores de todo el mundo para intercambiar ideas y recursos. Aprovecha esta posibilidad y, además de enseñar, aprenderás.



UTILIZAR LAS TIC

Las TIC forman ya parte de nuestro día a día. Así que, ¿por qué no usarlas también para educar y aprender? Integrarlas en el aula te servirá para trabajar las asignaturas de un modo distinto, motivar a los alumnos y desarrollar su alfabetización digital y tecnológica.



Diez consejos para convertirte en un@ profesor@ inolvidable

Conseguir ese efecto en tus alumnos no es sencillo, pero hay algunas claves que pueden ayudarte a marcar la diferencia, despertar su motivación y ayudarles a amar el conocimiento y disfrutar con el aprendizaje. Te damos diez consejos para conseguirlo.



Despierta su curiosidad

Anima a tus alumnos a abrir los ojos, hacerse preguntas y descubrir algo nuevo cada día para compartirlo en clase.



Enséñales a aprender

Ofréceles herramientas y estrategias para construir su propio aprendizaje y profundizar en los temas que les interesen.



Acostúmbrales a pensar

Anímalos a analizar lo que ocurre a su alrededor, a cuestionar y argumentar, y a decidir por ellos mismos. Las noticias pueden serte de ayuda.



Muestra el lado práctico del conocimiento

Acerca la teoría a su realidad cotidiana, con experimentos, excursiones, anécdotas, o problemas que les afectan directamente.



Sorpréndelos

No te acomodes en una rutina o forma de trabajar. Busca nuevas ideas para que tus clases les resulten diferentes e inesperadas.



Descúbreles un libro

Lee con ellos fragmentos de un cuento que te guste, haz una biblioteca de aula o animales a traer a clase sus libros favoritos.



Transmíteles valores

Fomenta la tolerancia, el respeto y la conciencia social, y plantéales proyectos que les animen a cambiar el mundo.



Dales voz y escúchales

Practica la empatía, trata de entenderles y presta atención a sus necesidades. Establece unos minutos de diálogo y conversación semanal.



Mantén una actitud positiva

El humor o la diversión son herramientas indispensables en el aula. Ríete con ellos y transmíteles el entusiasmo por aprender.



Actúa con justicia

Habrás momentos en los que tendrás que exigir, poner un examen, castigar o regañar. Mantén la calma, deja claros los motivos y actúa con justicia.





**ELEMENTOS
CLAVES PARA
GAMIFICAR**

Componentes de un sistema gamificado



Diseño de Juego



Diseño Gráfico



Programación



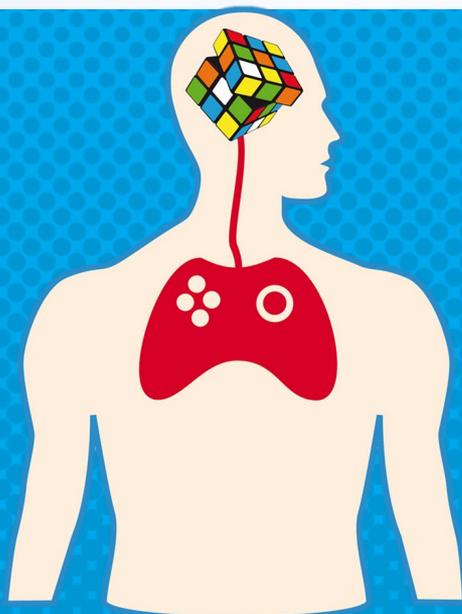
Narrativa



Experiencia de Usuario



Elementos básicos de la gamificación



Premios



Medallas



Mecánicas



Recompensas



Badges



Ranking



Estética

Diseño visual



Aprendizaje



Emoción



Dinámicas



Identidad



Competición



Reto



**APLICANDO
GAMIFICACIÓN
EN CLASES**

Gamificación en Powerpoint



Juego de la ruleta

Gamificación en MOODLE

Game	Glossary		Questions		True / False
		Short answer	Multi choice		
Hangman	X	X			
Crossword	X	X			
Cryptex	X	X			
Millionaire			X		
Sudoku	X	X	X	X	
The hidden picture	X	X	X	X	
Snakes and Ladders	X	X			
Book with questions	X	X	X	X	

Complemento “GAME” en MOODLE

Gamificación en MOODLE



You have 5 tries

Letters: **A B C D E F G H I J K**

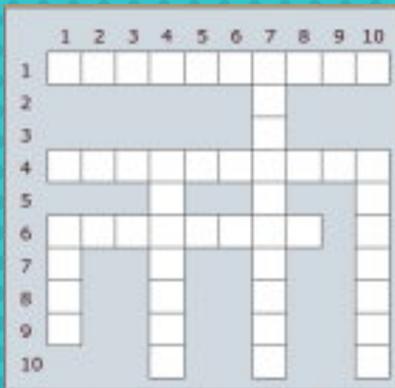
Grade: : 42 %

Grade in whole game : 0 %

AHORCADO

SOPA DE LETRAS

CRUCIGRAMA



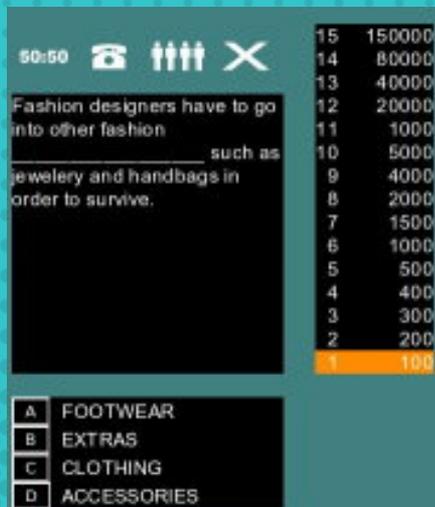
S	E	U	T	C	S	C	N		
C	O	M	P	U	T	E	R		
R	S	C	E	C	O	R	U		
E	S	C	M	U	T	E	N		
E	R	U	C	O	M	M	C		
N	C	R	U	N	T	E	R		



A 9x9 Sudoku puzzle grid. The grid is partially filled with numbers and contains several empty cells. The numbers present are 2, 5, 4, 3, 7, 9, 1, 8, 6, 5, 7, 8, 2, 6, 1, 8, 1, 6, 5, 9, 7, 5, 6, 2, 4.

SUDOKU

Gamificación en MOODLE



QUIERO SER MILLONARIO

SERPIENTES
Y
ESCALERAS

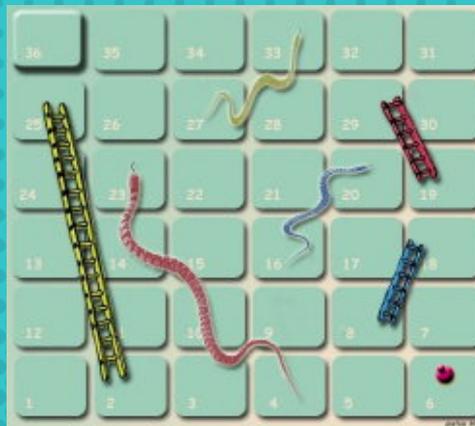


IMAGEN
OCULTA

Ranking

Semanal Mensal Geral

Pos	Nome	Pontos
1	KATIANA	70.0
2	ULINE	58.0
3	SAMILSON	36.0
4	CLEBER	32.0
5	IRICINA	22.0
6	LUCIVANE	20.0
7	JOSÉ	18.0
8	ANDERSON	16.0
8	JOSE	16.0
9	BRUNA	14.0

Sua pontuação:

Semanal	Mensal	Geral
32.0 pontos	54.0 pontos	103.0 pontos

[Ver ranking completo](#)

TABLA DE PUNTOS



Gamificación en MS TEAMS

The screenshot displays a Microsoft Teams chat interface. On the left, the navigation pane shows the team 'ECOGAMI (PEND) TW' with a 'General' channel selected. The chat history shows several messages from 'Anthony Martínez' and 'Kahoot!'. The most recent message is a Kahoot! challenge titled 'Fauna Panameña' with 5 questions and a deadline of 2 days 22 hours 58 minutes 14 seconds. An inset window shows the Kahoot! game interface with the title 'Fauna Panameña', a picture of a lizard, and a 'Join the game' button.

Actividad

Chat

Equipos

ECOGAMI (PEND) TW

General

Avión ECOGAMI

Dados ECOGAMI

ECOGAMI Cards

Archivos

Q&A Teams

Aplicaciones

Ayuda

Busque o escriba un comando

Universidad Tecnológica de Panamá

General Publicaciones Archivos Bloc de notas de clase Tareas Notas Notas de la reunión Actividades Realizadas Adobe Sign Su biblioteca - Creativ... MOBBYT - ECOGAMI 4 más + Equipo

Responder

Hoy

Anthony Martínez agregó a Kahoot! al equipo.

Kahoot! 10:32 a.m.
Hi, I'm the Kahoot! app. I'm here to help you create engaging, fun learning games for your team. You can add your existing games (kahoots) and play them directly within the teamspace for your team. You can read more about our policies here.
Here are a few suggestions for you to get started:
• Import your existing kahoots to your team space
• [Learn more about the Kahoot! app](#)
Ver más

Responder

Anthony Martínez 10:59 a.m.
Se agregó una nueva pestaña en la parte superior de este canal. Este es el vínculo.

Kahoot! Kahoot

Responder

Kahoot! 11:01 a.m.
Asignación para el lunes 15 de junio.

Responder

Kahoot! 11:01 a.m.
New Challenge
Fauna Panameña
5 Questions
Deadline: 2 days 22 hours 58 minutes 14 seconds
Open Challenge

Responder

Inicie una conversación nueva. Escriba @ para mencionar a alguien.

Kahoot! Fauna Panameña

You have been challenged!

Open for: 2 days 22 hours

0 Players

Fauna Panameña

LIMPIA CASA

5 questions Hosted by: anthony0m

Join the game

Enter nickname OK, got!

ROL DEL PROFESOR



El rol del profesor en la implementación de la Gamificación no consiste tan solo en hacer una actividad más divertida, sino debe conjuntar los elementos de juego con un buen diseño instruccional que incorpore actividades atractivas y retadoras, para que guíen la experiencia del alumno hacia el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel indicado.

PROYECTO


ECOGAMI



GIG
GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN
RAMIFICACIÓN



TARJETAS ECOGAMI



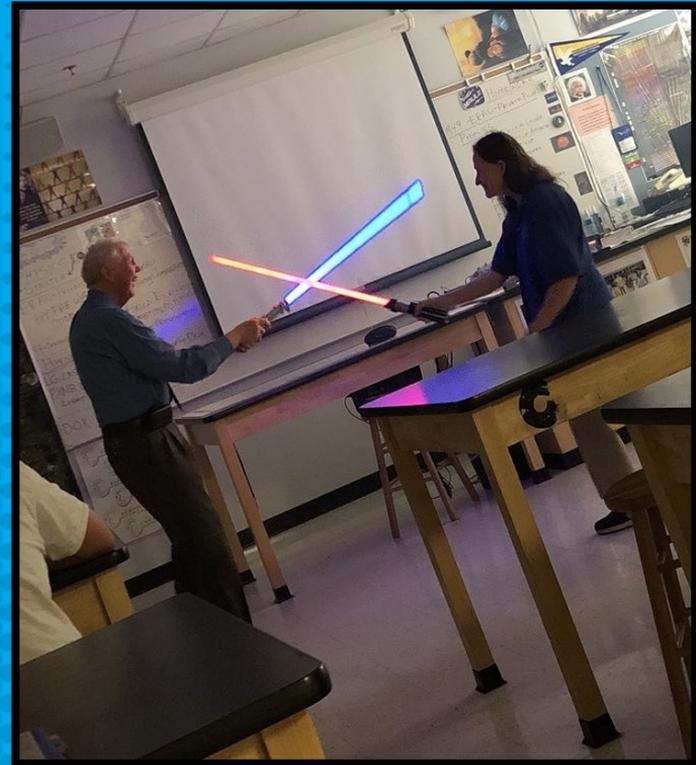
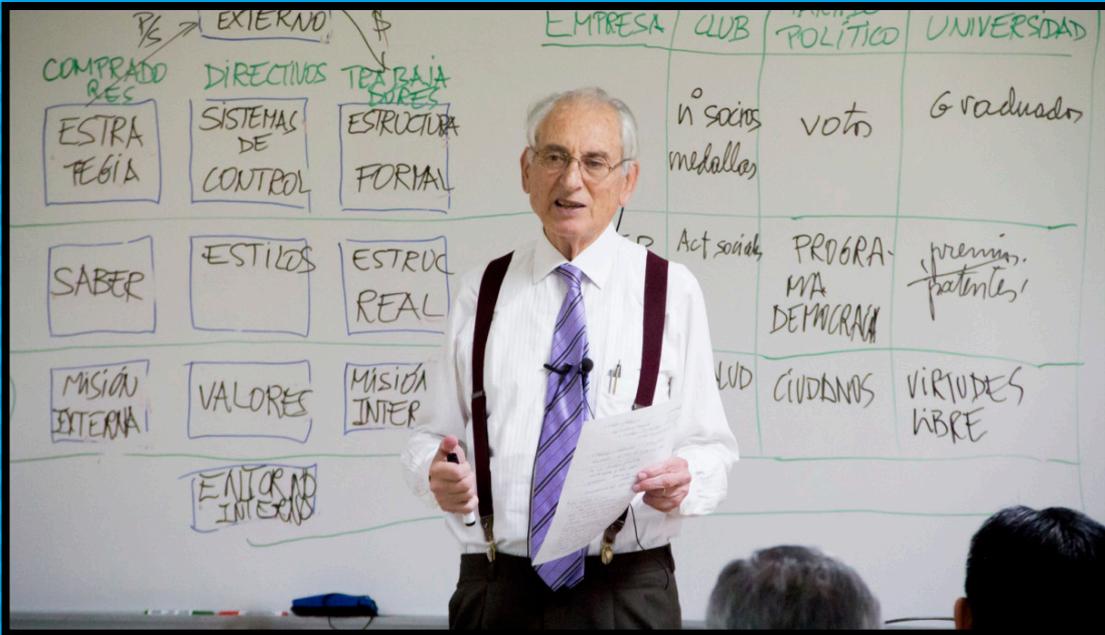
PLICKERS EN EL AULA



SOPA DE LETRAS



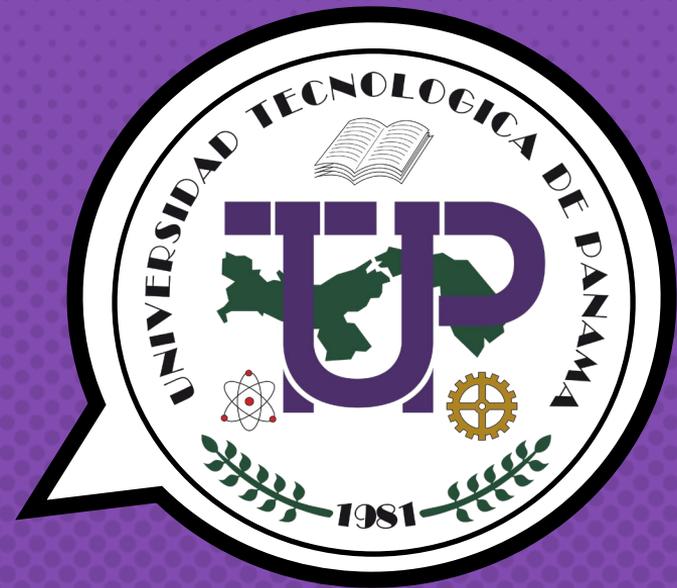
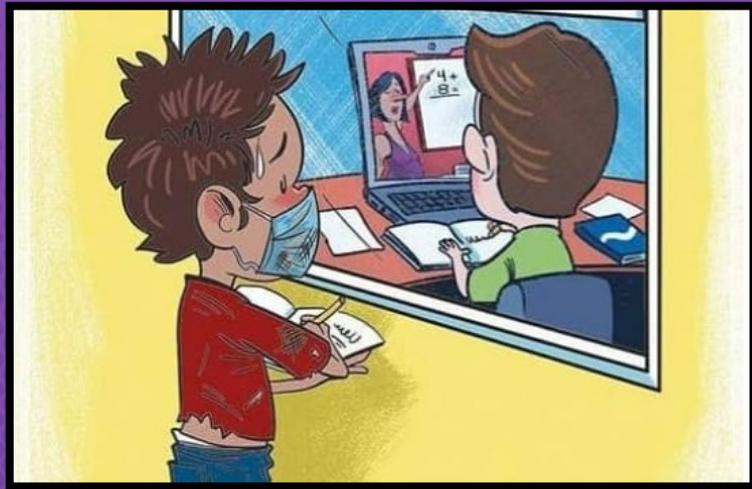
MOBBYT



Un profesor lo dijo claro, el Dr. Pablo Ferrerio:

“ SINO TE DIVIERTES ENSEÑANDO, DEDÍCATE A OTRA COSA ”

GRACIAS!



¿Preguntas?

Síguenos: @utpciditic

anthony.martinez@utp.ac.pa

