



# PRESENTACIONES INTERACTIVAS APLICANDO GAMIFICACIÓN

YENNY OCHOMOGO  
ANTHONY MARTÍNEZ





# GAMIFICACIÓN

Es mirar con ojos de diseñador de juego, usar sus materiales y herramientas para rediseñar experiencias distintas al juego o lograr fines más allá de la diversión.



# Beneficios de implementar Gamificación en el aula



Motivación y  
compromiso

Personalización  
del aprendizaje



Feedback  
inmediato

Desarrollo de  
habilidades  
transversales



Fuente: <https://editorialelearning.com/blog/gamificacion-en-el-aula/>

# ¿QUÉ ESTUDIA LA GAMIFICACIÓN?



# JUGADOR

Es un participante de un juego. Es nuestro objeto de investigación.

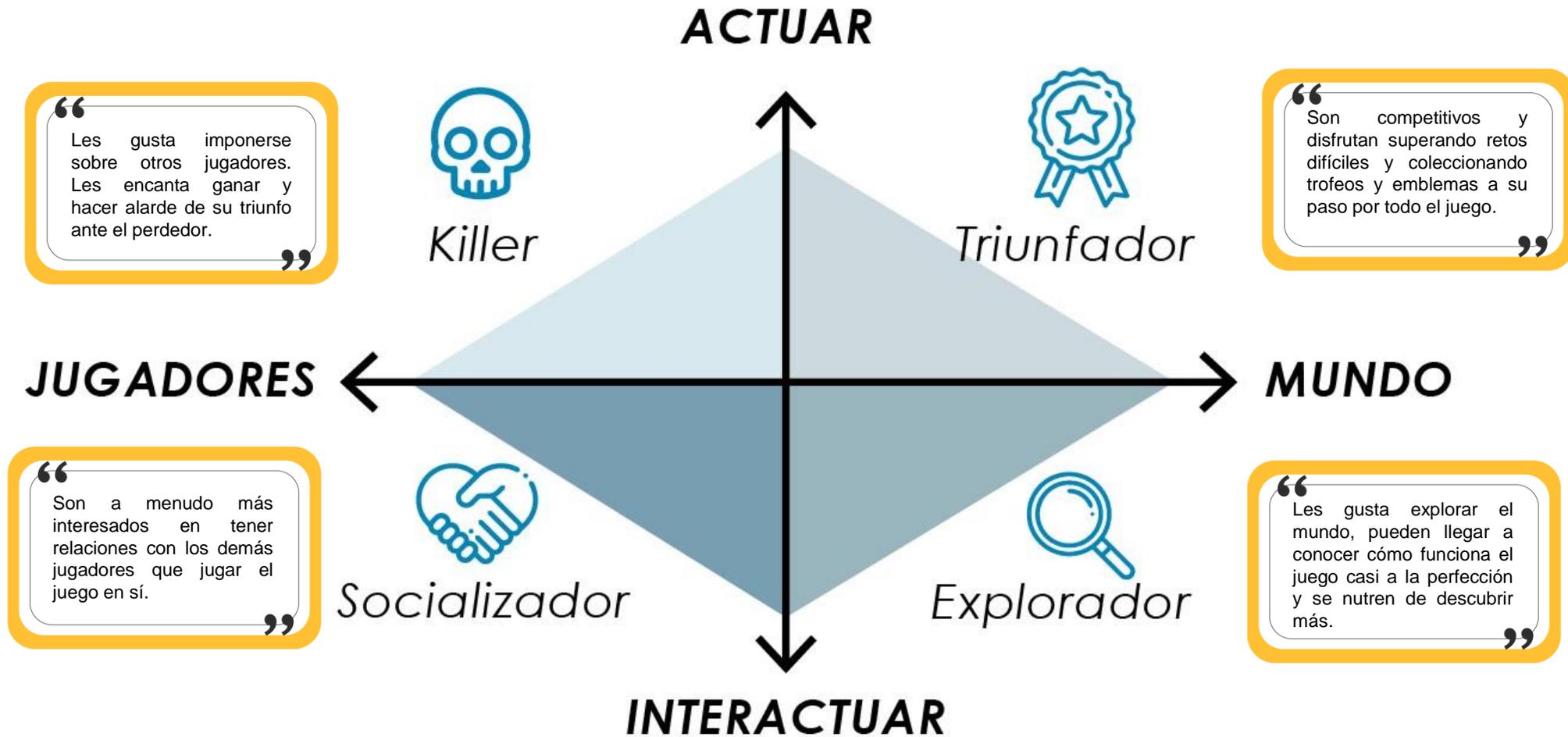


# INDENTIFÍCALOS...



<https://evolucion.co/2023/08/12/los-tipos-de-jugadores-en-gamificacion/>

# TIPOS DE JUGADORES



<https://evolucion.co/2023/08/12/los-tipos-de-jugadores-en-gamificacion/>

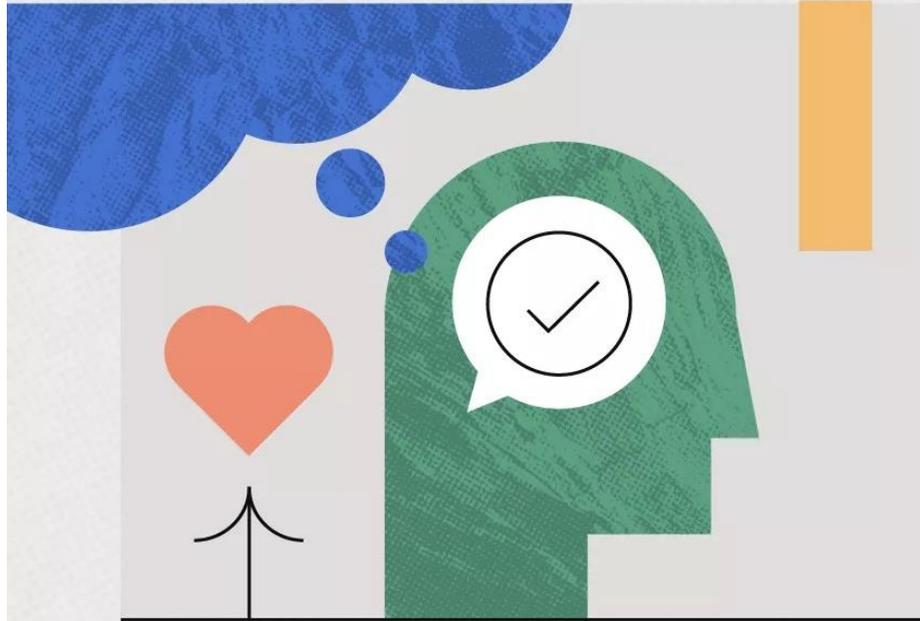
# CONDUCTAS

Hace referencia al  
comportamiento  
de las personas.

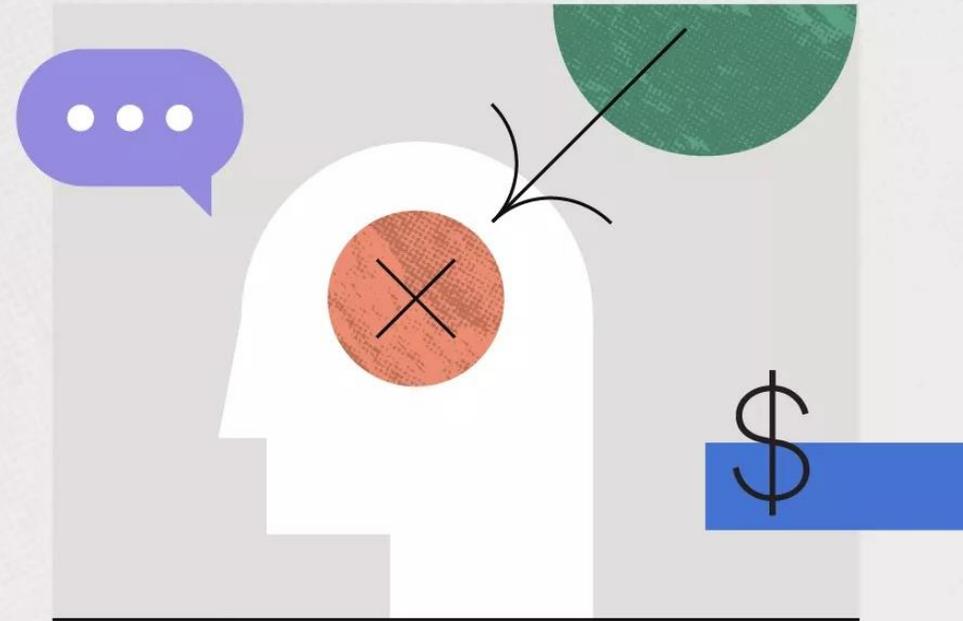


# TIPOS DE MOTIVACIÓN

## Motivación intrínseca vs. motivación extrínseca



La **motivación intrínseca** busca lograr la satisfacción dentro de la persona



La **motivación extrínseca** tiene como objetivo obtener una recompensa o evitar un castigo externo

<https://www.linkedin.com/pulse/c%C3%B3mo-funciona-la-motivaci%C3%B3n-tipos-de-y-mejorar-el-jorge-s%C3%A1nchez-l%C3%B3pez/>

# Factores que promueve la motivación intrínseca y extrínseca

## Intrínsecos

-  Curiosidad
-  Resolución de problemas
-  Desafío
-  Reconocimiento
-  Sentido de pertenencia

## Extrínsecos

-  Incentivos
-  Tarjetas de regalo
-  Dinero
-  Elogio
-  Competencia

<https://www.vantagecircle.com/es/blog/tipos-de-motivacion/>

# ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

Se analizan las características de los juegos para poder diseñar una experiencia gamificada.

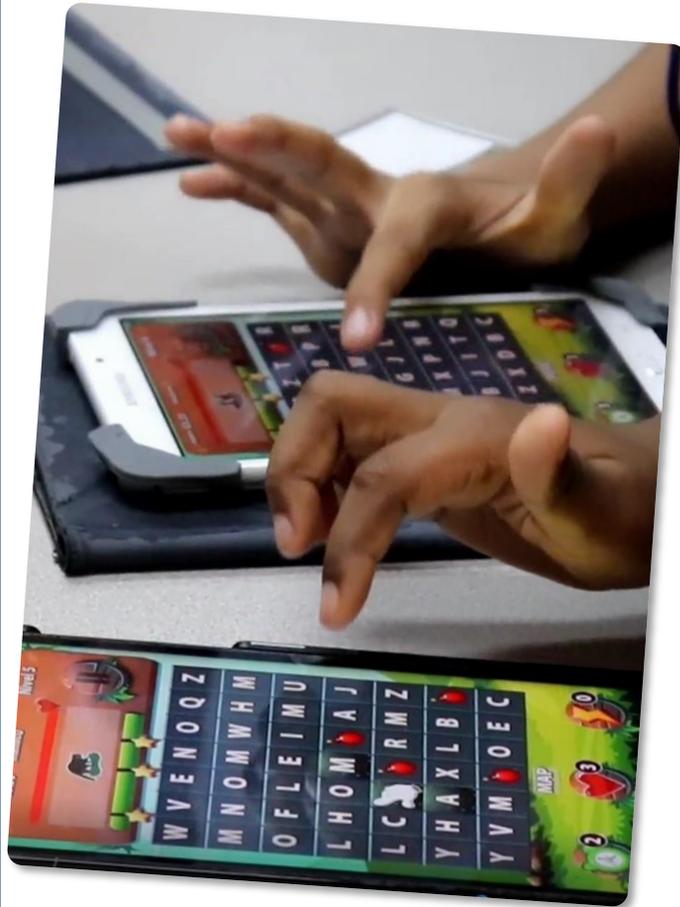


# ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN



Fuente: Pirámide de los elementos de Gamificación de Kevin Werbach /  
Adaptada por: Imelda Troya; Diana Muñoz

# DISEÑO DE UNA PRESENTACIÓN GAMIFICADA



1

Definir OBJETIVOS

Identificar claramente los objetivos del tema a presentar que se desean alcanzar mediante la gamificación.

2

Seleccionar los ELEMENTOS

Elegir los elementos de gamificación más apropiados para lograr los objetivos establecidos.

3

Integrar la GAMIFICACIÓN

Incorporar de manera natural las mecánicas de juego a lo largo de toda la presentación.



# HERRAMIENTAS Y RECURSOS PARA GAMIFICAR

## PRESENTACIONES

Herramientas como PowerPoint, Prezi o Canva para integrar elementos de gamificación.



## APLICACIONES

Apps como mentimeter, polleverywhere, plickers, entre otros para crear actividades gamificadas.



## PLATAFORMAS

Recursos en línea como Genially, Wooclap, Quizziz, entre otras .



# CONCLUSIONES

1

La gamificación ofrece una manera efectiva de mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes en presentaciones académicas.

2

Implementar elementos de gamificación en tus propias presentaciones, experimentar y evaluar su impacto en el aula.

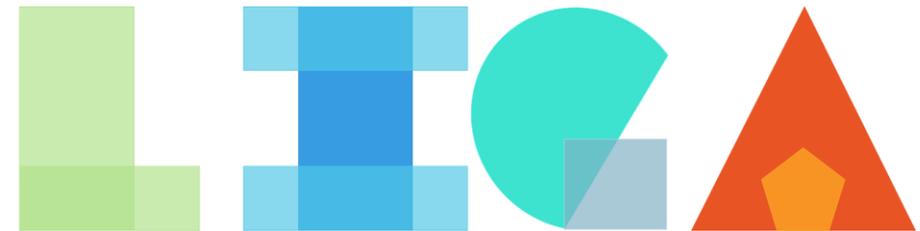
3

¡Atrévete a Gamificar!

Comienza a explorar las posibilidades de la gamificación y lleva tus presentaciones al siguiente nivel de interactividad y diversión.



# ¿QUIERES SER MIEMBRO?



Laboratorio de Investigación en  
Gamificación Gamificada



