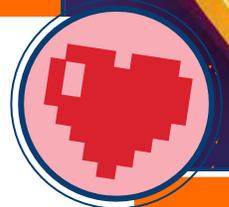




TÉCNICAS PARA LA ELABORACIÓN
DE PRODUCTOS EDUCATIVOS
GAMIFICADOS
Y SU UTILIZACIÓN EN EL AULA DE
CLASES.



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.



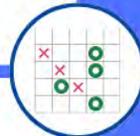
¿Cómo gamificar tu aula?



Define los temas centrales que se desea fortalecer en clase



Cambia las prácticas pedagógicas, orientándolas hacia los recursos lúdicos



Genera desafíos, retos, reglas y normas de juego



Incentiva a través de premios los logros en cada uno de los juegos



Practica el trabajo en equipo, generando un buen ambiente en clase



Establece nuevos niveles de dificultad, esto evitará la monotonía y enganchará siempre al estudiante

 alteridad.ups.edu.ec

 @RevAlteridad

 @RevAlteridad

 upsq.academia.edu/RevAlteridad

ALTERIDAD
REVISTA DE EDUCACIÓN

¿POR QUÉ GAMIFICAR EN LA EDUCACIÓN?



DIFERENCIAS Y SIMILITUDES

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO (ABJ)

GAMIFICACIÓN

JUEGO

Juego creado o utilizado para el fin didáctico

Lograr un objetivo de aprendizaje

Implica un contexto dirigido

No es un juego, pero utiliza sus mecánicas y dinámicas

Busca aprender algo a partir de la acción

Implica un contexto creado ex profeso para ese objetivo

Es libre y voluntario, sin un fin concreto

Perder o ganar forma parte del juego

El contexto es implícito por las características del juego

<https://x.com/raqmosquera/status/788143386897289218/photo/1>

PRODUCTOS EDUCATIVOS GAMIFICADOS (PEG)



JUGADOR

Es el usuario
de nuestra
investigación
a identificar.



TIPOS DE JUGADORES



CONDUCTAS

Hace referencia al comportamiento de las personas.



DIFICULTADES EN ÁREAS DE APRENDIZAJE

ATENCIÓN

- Desatento.
- Distráido.
- No completa sus tareas y se entretiene por estímulos externos.

CONCENTRACIÓN

- No completa sus tareas y ejercicios en el tiempo establecido.
- Fluctuante.
- No consigue concentrarse.

MEMORIA

- No retiene ni fija el aprendizaje.
- Olvida todo en el momento.
- No conserva el contenido de la materia.

COMPRENSIÓN

- No consigue captar la esencia de las cosas.
- Se siente perdido.
- Dice siempre lo primero que se le ocurre.
- Demora mucho en la elaboración de ideas.

MOTIVACIÓN

- Falta de interés por el estudio.
- No participa de la actividad.
- No tiene motivación para participar.



ANÁLISIS DE TIPO DE JUGADOR Y CONDUCTA

TIPO DE ACTIVIDAD (JUEGO)	TIPO DE JUGADOR	CONDUCTA	OBSERVACIONES
Organizador de Palabras (Ahorcado)	EX / TR	AT / CO / MEM / COM / MO	<p>Nomenclaturas a utilizar:</p> <p>Tipos de Jugadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guerrero: GU • Triunfador: TR • Sociable: SO • Explorador: EX <p>Tipos de Conducta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atención: AT • Concentración: CO • Memoria: MEM • Comprensión: COM • Motivación: MO
Parchis – India	SO / GU	AT / CO / MEM / COM / MO	
Rompecabeza	SO / EX	AT / CO / MEM / COM / MO	
Giro didáctico (Twister)	SO / EX	AT / CO / MEM / COM / MO	
<p>Una vez identificado los tipos de jugadores y sus conductas (en este caso por sus dificultades en áreas de aprendizaje), se definen los tipos de actividades (juegos) que se recomiendan para diseñar los PEG según sea el caso.</p>			

TIPOS DE MOTIVACIÓN

La motivación es un factor clave en el logro de metas y la mejora del rendimiento en cualquier ámbito de la vida.



charlieXiva
@CHARLIEIXIVA

DISEÑO GAMIFICADO

Se definen las
mecánicas,
dinámicas y
complementos a
utilizar.

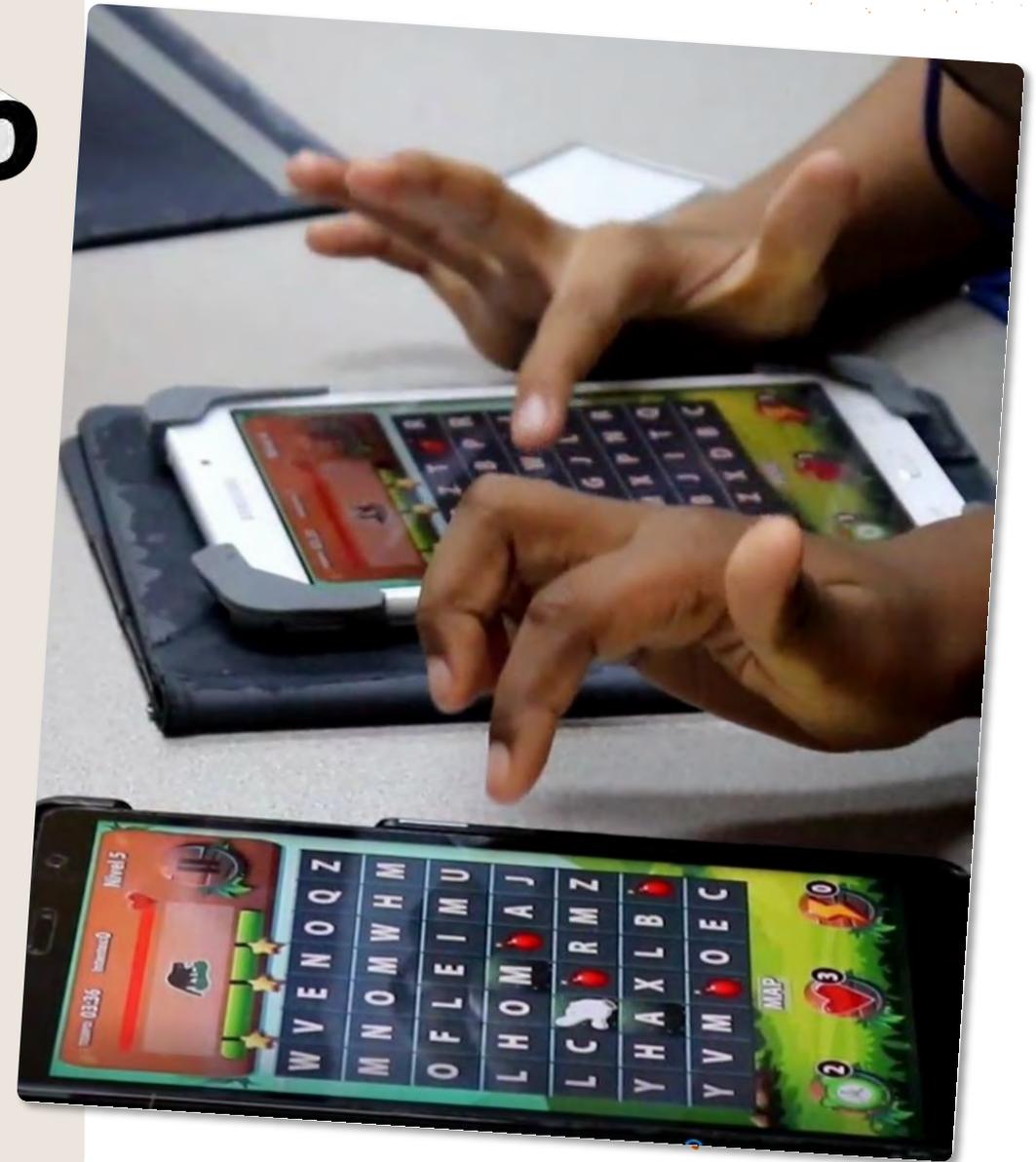


ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

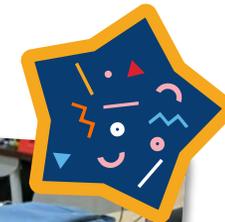


PRODUCTO EDUCATIVO GAMIFICADO

Se diseñan los productos acordes a los resultados de las etapas anteriores.



PASOS PARA UN PRODUCTO EDUCATIVO GAMIFICADO



PASO 1

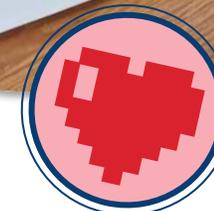
OBJETIVO Y ESTRUCTURA

PASO 2

DEFINICIÓN DE META EDUCATIVA

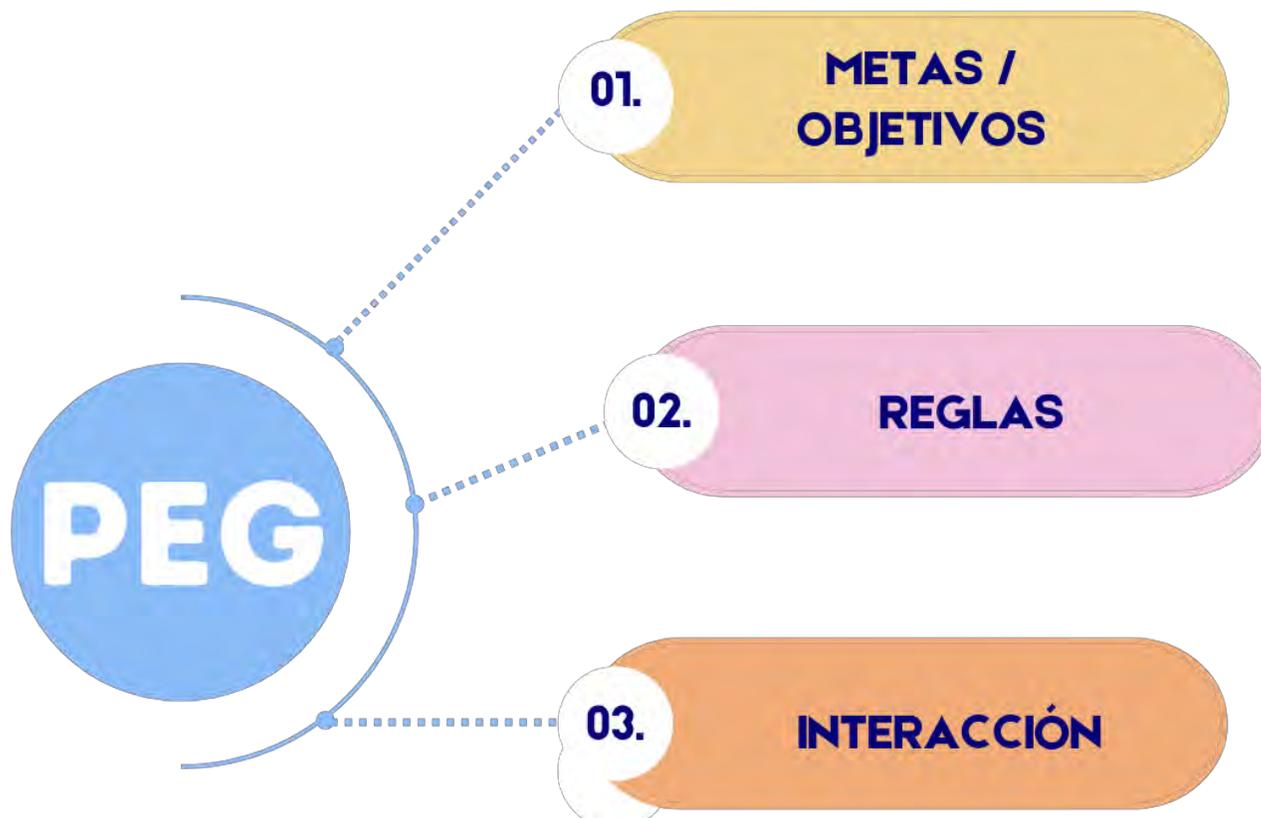
PASO 3

DISEÑO DEL BOSQUEJO

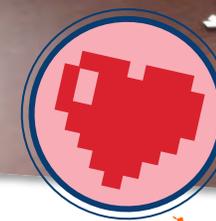


1. Indicar los desafíos, la progresión, las recompensas y todo aquello que permita entender y ejecutar mejor los fundamentos del PEG.
2. Definir qué conocimientos o conceptos se reforzarán o aprenderán a través de este.
3. Permitirá a través de un borrador o prototipo que incluya los elementos a utilizar en el PEG, ya sean en formato digital o no digital.

COMPONENTES DE UN PRODUCTO EDUCATIVO GAMIFICADO



1. Siempre que un individuo puede trazarse una meta, un resultado esperado de una actividad, esta terminará por tornarse lúdica: un juego.
2. Son compromisos morales, acuerdos de juego que permiten a los jugadores conocer los límites del escenario de juego, los alcances de sus acciones y las acciones esperables.
3. Ya sea entre jugador y “el juego” o entre jugadores, toda vez que las dinámicas en los juegos no pueden enmarcarse como lineales pues responden a acciones espontáneas



TIPOS DE PEG



PEND: Productos Educativos
No Digitales



PED: Productos Educativos
Digitales

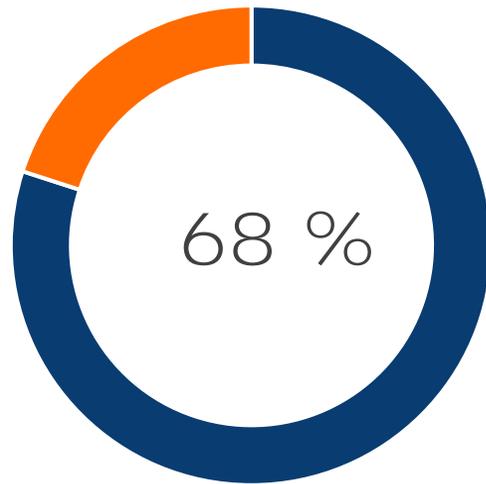
EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE

Obtención de resultados de los PEG para su mejoramiento continuo.

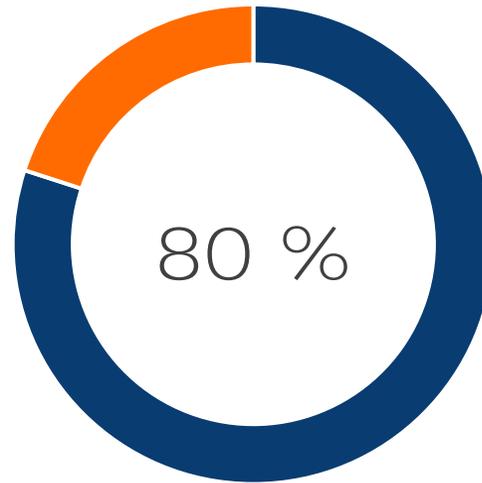


EVALUACIONES DE APRENDIZAJE

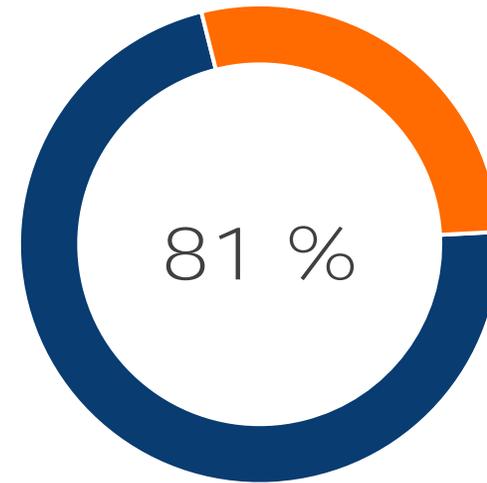
- En este ejemplo se realizan 3 pruebas en diferentes instantes de tiempo y se puede apreciar el aumento en la curva de aprendizaje empleando los PEG dentro del aula.



**PRUEBAS
DIAGNÓSTICAS**



**PRUEBAS
FORMATIVAS**



**PRUEBAS
GAMIFICADAS**

■ PD ■ PF ■ PG

MODELO CONCEPTUAL GAMIFICADO ENFOCADO EN EL JUGADOR

GAMITIC

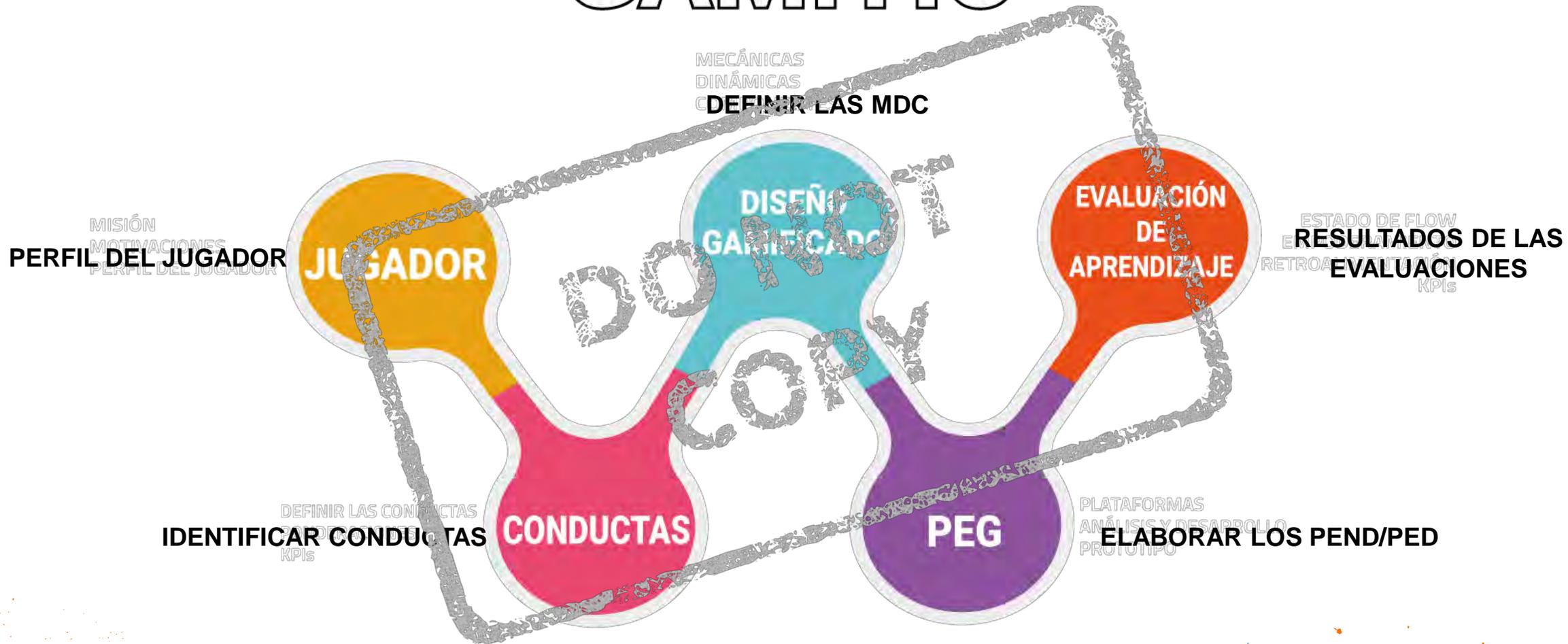


Tabla periódica de Apps y plataformas para profesores



V 2.0

appsparaprofes.com/tabla

por @andreaoviedov

- Creación de contenido
- Evaluación y gamificación
- Organización de ideas y pizarrones
- Gestión de contenido
- Comunicación y comunidad
- Programación
- Contenido educativo
- Herramientas y recursos

Genially	Canva	Flipgrid	Piktochart	Nearpod	Visme	PowToon	Pixton	Telegram	Slack	Discord	Kahoot	Edpuzzle	Quizizz	Scratch	Padlet	Jamboard	Lino	Medium	Khan Academy										
Prezi	GoConqr	Emaze	Teams	Class Dojo	Classcraft	Wordwall	Poll Everywhere	Educaplay	Plickers	Hour of code	Explain everything	Mindmeister	Stormboard	Duolingo	Office 365	Google Suite	Thinglink	Flipsnack	H5P	Live Worksheets	Mentimeter	Pear deck	Socrative	Quizlet	Google forms	App inventor	Trello	Airtable	Deepstash

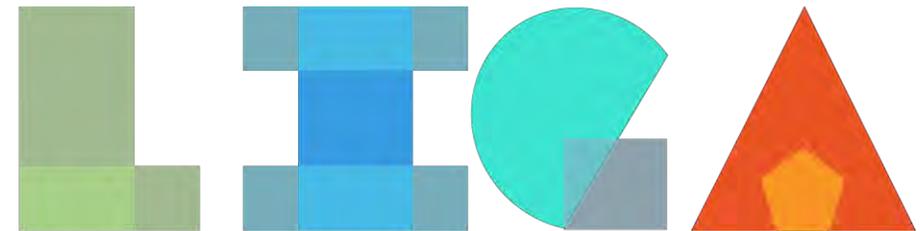
Conoce más en:

www.appsparaprofes.com

[f](#) [t](#) [i](#) [+](#) @appsparaprofes

Google Classroom	Moodle	Exelearning	Symboloo	Wordpress	Blogger	Google Sites	Notion	Edmodo	Wakelet	Scoop it
Multimedia	PDF	Gestión de archivos	Conferencias	Plantillas	Extensiones	Seguridad	Creación de avatars	Bancos de imágenes	Bancos de ilustraciones	Comunidades educativas

¿QUIERES SER MIEMBRO?



Laboratorio de Investigación en
Gamificación Gamificada



