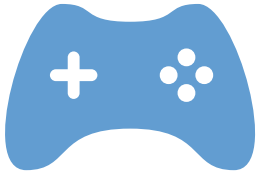
EXPERIENCIAS DE GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN

CONCEPTOS BÁSICOS

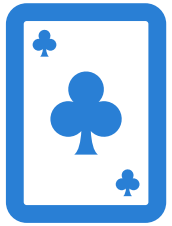
CONCEPTOS BÁSICOS

- Aprendizaje basado en juegos
- Serious games
- Gamificación

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO



Uso de juegos con la intención de aprender.



El juego es el medio por el que se produce el aprendizaje.

El docente puede realizar comentarios durante el desarrollo del juego o al final del mismo.

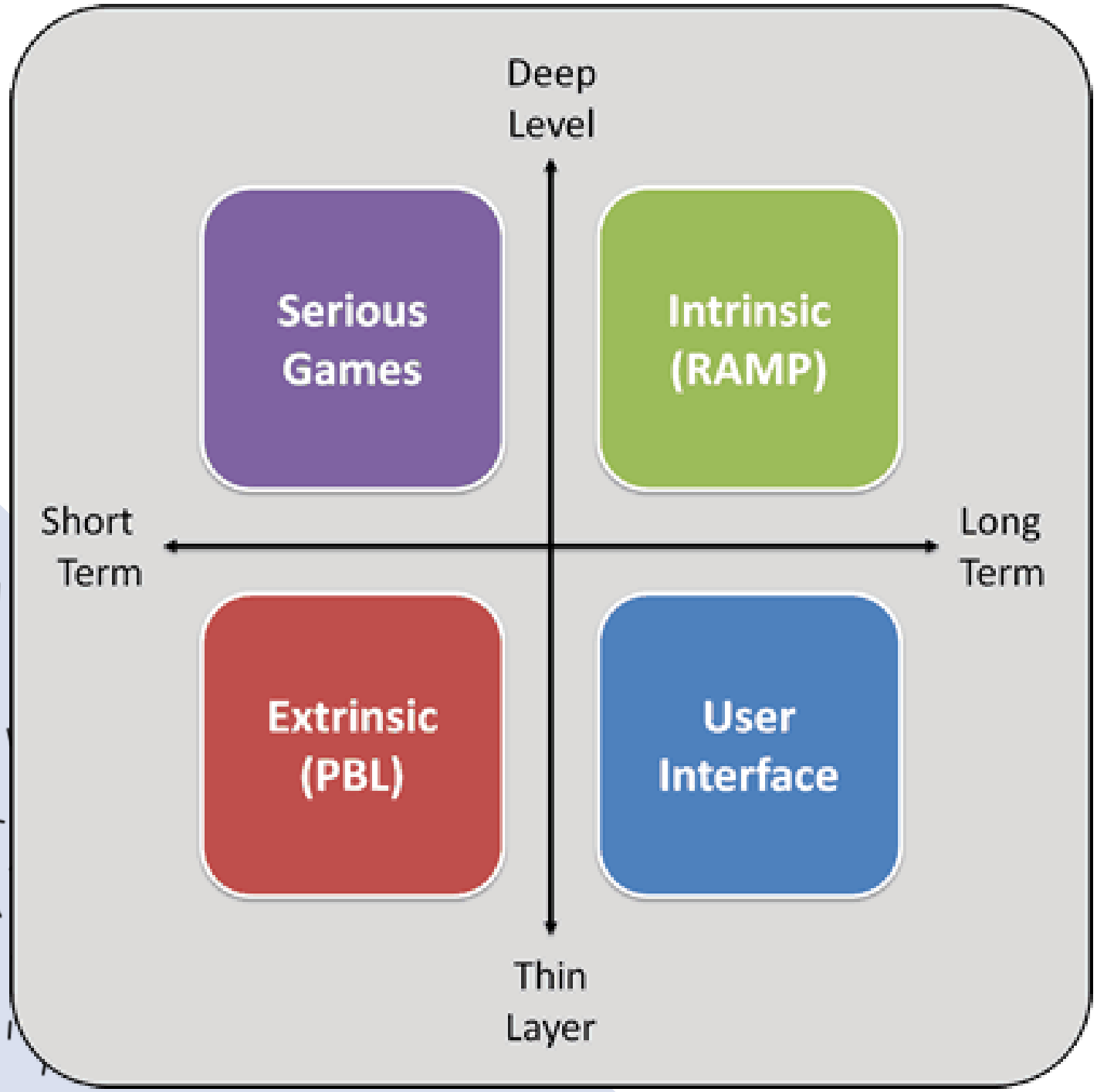
SERIOUS GAMES

- Juegos diseñados con un propósito educativo.
- No están pensados para jugarse con el propósito de entretener.

GAMIFICACIÓN

La aplicación de elementos conceptuales propios del diseño de juegos a entornos educativos.

Explota mecanismos motivacionales extrínsecos e intrínsecos.



GAMIFICACIÓN

(Marczewski, 2013).

GAMIFICACIÓN

Intrinsic Motivation R.A.M.P

Relatedness	Relatedness is the desire to be socially and emotionally connected to others. In gamification, social status and networks like online communities can satisfy this desire.
Autonomy	The need for Freedom, agency, self expression and creativity. In gamification this comes from allowing users to make meaningful choices about their experiences and providing tools to allow users to express themselves.
Mastery	Mastery is the process of becoming skilled at an activity. Your solution should provide a path to mastery that includes challenges that are balanced to the users skill level (Flow).
Purpose	**Altruistic Purpose:** The desire to help others. **Meaningful Purpose:** The need to understand **why** what a you does is important. You should provide a way for users to give back to others as well as educate them about the importance of their role.

Gamified UK

(Marczewski, 2013).

(Ryan y Deci, 2000).

MOTIVOS PARA GAMIFICAR

- Aumenta la motivación de los estudiantes.
- Reduce la ansiedad.
- Mantiene la atención de los estudiantes.
- Permite aplicar los contenidos a situaciones nuevas.
- Mejora las relaciones en el aula.
- Incentiva la participación activa.
- Permite el trabajo de habilidades blandas.

EXPERIENCIAS DE GAMIFICACIÓN

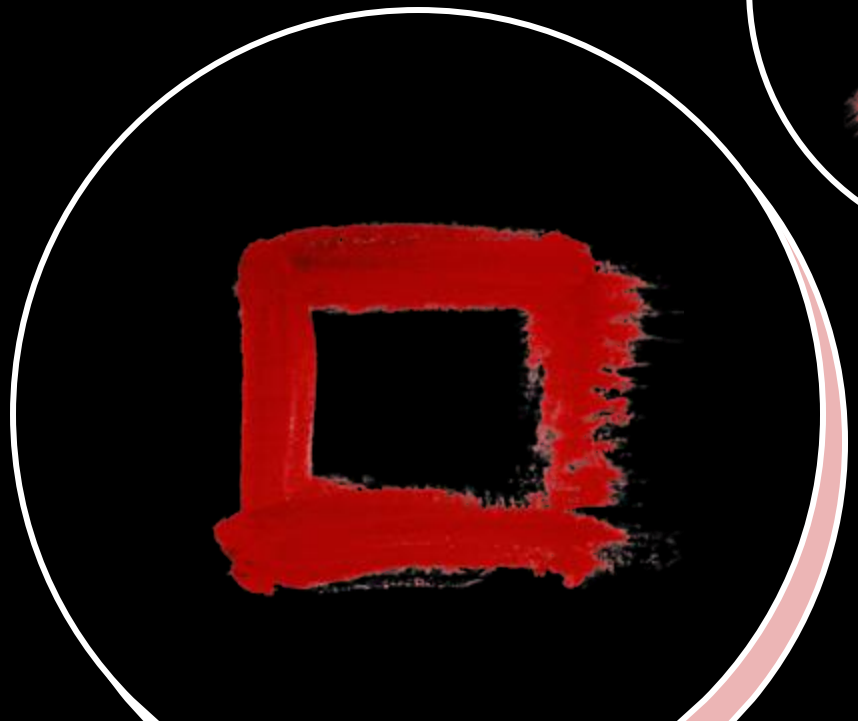
KAHOOT COMO HERRAMIENTA DE REPASO

SELLOS PARA LA PARTICIPACIÓN

EL ATAQUE DE LOS PEARSONERS

Un BreakoutEdu para la asignatura de metodología

SPEARMAN SPEED



Juegos de Repaso

ENCUENTRA LAS MENTIRAS

DISEÑAR UNA GAMIFICACIÓN

DISEÑAR UNA GAMIFICACIÓN

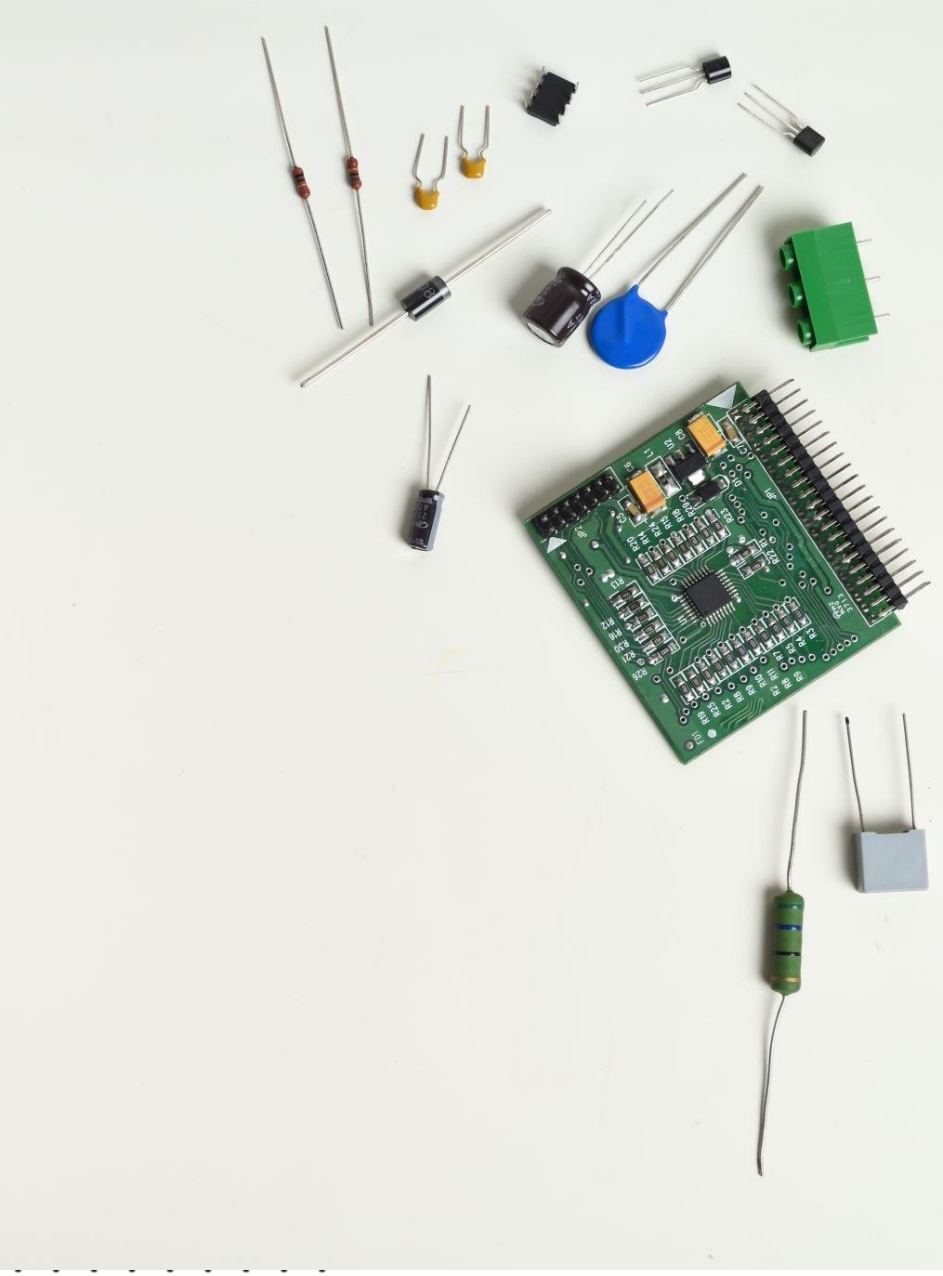
- Antes de empezar…
  - Si partimos de cero
    - ¿Qué quiero enseñar?
    - ¿Qué mecánicas de juego sirven para enseñarlo?
    - ¿Qué más enseñan esas mecánicas de juego?

DISEÑAR UNA GAMIFICACIÓN

- Antes de empezar…
  - Si no partimos de cero
    - ¿Cómo estoy enseñando?
    - ¿Qué mecánicas de juego puedo incorporar?
    - ¿Qué más enseñan esas mecánicas de juego?

DISEÑAR UNA GAMIFICACIÓN

- Componentes
  - Mecánicas
  - Dinámica
  - Estética

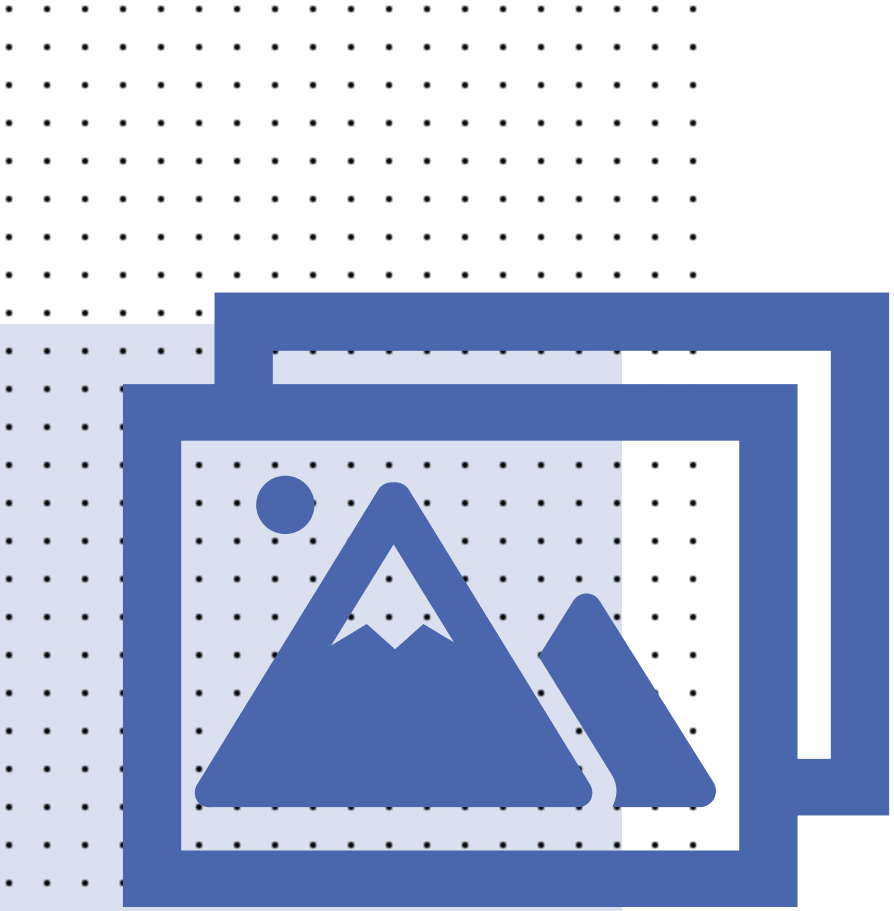


DISEÑAR UNA GAMIFICACIÓN

- Mecánicas
  - Reglas del juego.
  - Deben ser respetadas por todas las personas.

DISEÑAR UNA GAMIFICACIÓN

- Dinámicas
  - Comportamiento del jugador.
  - Acciones libres.
  - Producen aprendizaje.



DISEÑAR UNA GAMIFICACIÓN

- Estética
  - Gráficos.
  - Sonido.
  - Ambientación.
  - Historia

ACTIVIDAD

DIFUSIÓN DE RESULTADOS

INVESTIGACIÓN EVALUATIVA

Ambos conllevan recogida y análisis de la información.

Ambos tienen un diseño específico con fases.

Ambos son procesos sistemáticos.

INVESTIGACIÓN EVALUATIVA

- Tomar decisiones.
- Siempre aplicada.
- El contexto es esencial.
- Carácter práctico.

INVESTIGACIÓN EVALUATIVA

- Es difícil formular hipótesis y no siempre adecuado
- Recogida de datos en función de utilidad.
- No hay control de las variables.
- Muestras pequeñas.

EXPERIENCIAS DE EVALUACIÓN

Spearman Speed.

Sellos.

Breakout Edu.

Encuentra las mentiras.

CONSEJOS

- No depender exclusivamente de autoinformes.
- Utilizar instrumentos ya validados.
- Emplear medidas pretest-postest.
- Colaborar con más docentes
- Poner el foco en congresos.
- Otras plataformas de difusión.

GRACIAS POR SU ATENCIÓN

REFERENCIAS

Abt, C. C. (1970). *Serious games*. The Viking Press.

Cornellà, P., Estebanell, M., y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Consideraciones generales y algunos ejemplos para la enseñanza de la geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28*(1), 5-19. https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920

Marczewski, A. (2013). *Gamification: a simple introduction*. Andrzej Marczewski.

Marczewski, A. (2013). Thin layer vs deep level gamification. *Marczewski's Blog*. Disponible en: http://marczewski.me.uk/2013/12/23/thin-layer-vs-deep-level-gamification/#.Uzmkxah_vvh (Última visita: mayo de 2014)

Nistor, G. C., & Iacob, A. (2018). The advantages of gamification and game-based learning and their benefits in the development of education. In *International Scientific Conference eLearning and Software for Education* (Vol. 1, pp. 308-312). "Carol I" National Defence University.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist, 55*(1), 68–78. https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68