

Manual para gamificar tus clases

Jugar es la forma
favorita de nuestro
cerebro para aprender

*Diane
Ackerman*



Autoras
Tatiana Castillo Rivera
Lady Johanna Ruiz Gonzalez

Innovaciones en estudios del cuerpo, la recreación
y la sociedad

Semillero Masor Manifestaciones sociales del ocio
y la recreación

Grupo de investigación Cuerpo, Sujeto y
Educación.

Investigación: Desafíos de la gamificación dentro
del proceso enseñanza-aprendizaje en la educación
básica primaria actual



Autora: Tatiana Castillo Rivera

Directora: Lady Johanna Ruiz González

2023

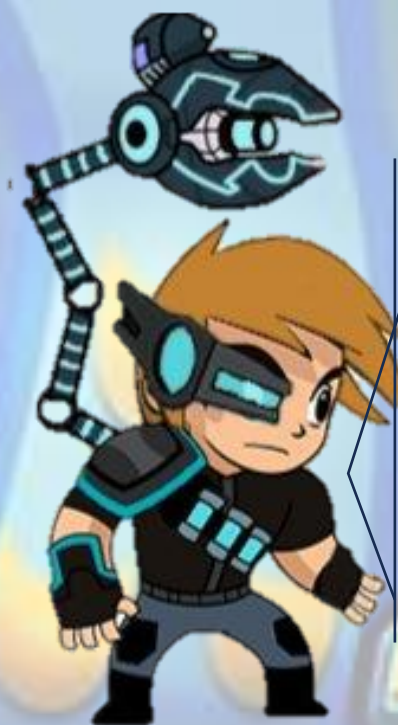


¿Qué piensan los estudiantes?

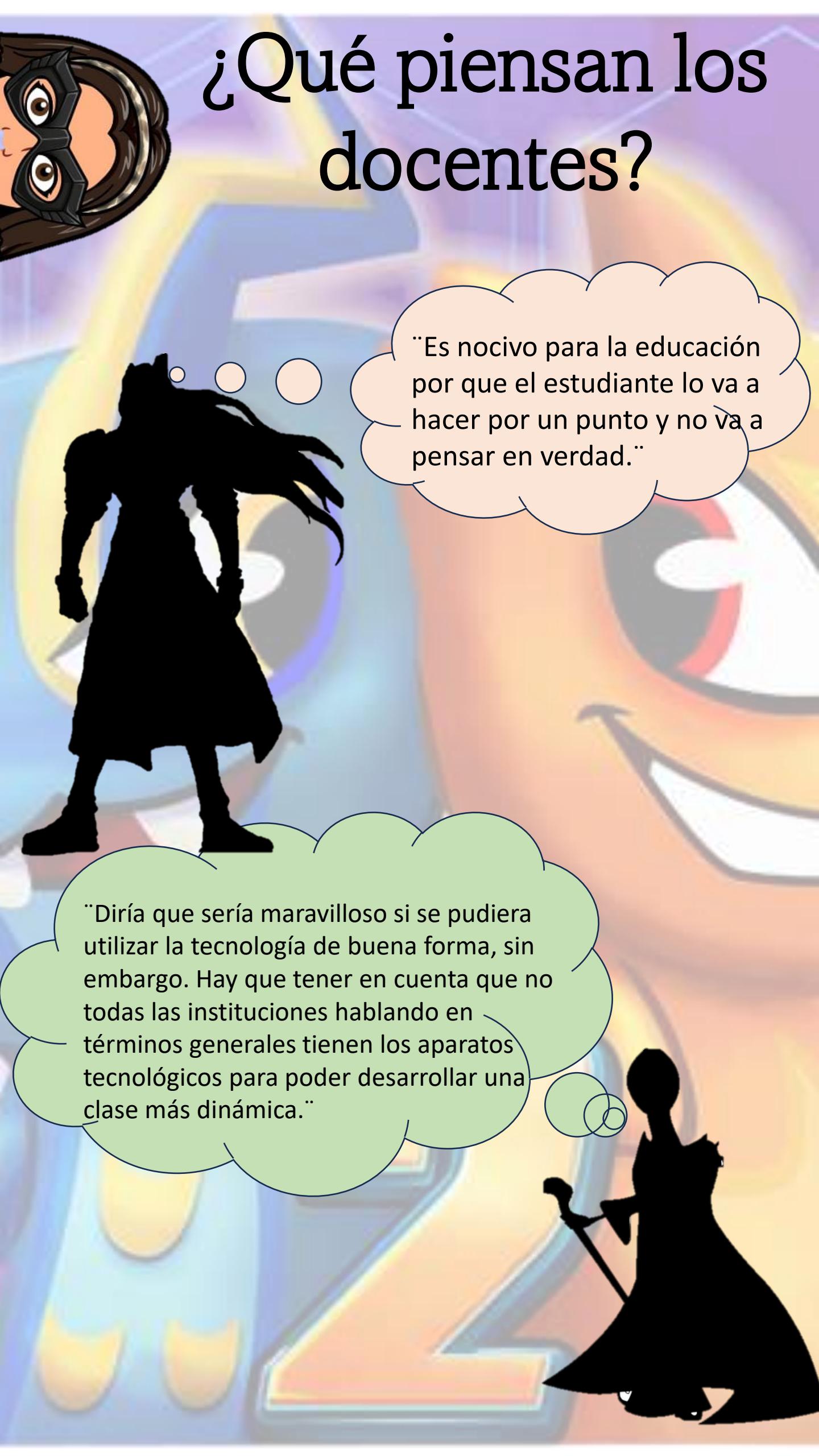


“Mi mayor aprendizaje fue la logaritmación, ese día la profesora nos puso a jugar tingo tango, yo no quería pasar, pero fue mi turno, pase y no lo logre en la primera, pero si la segunda vez”.

“Nosotros no jugamos en las clases, porque el estudio es aparte del juego.”



“Dentro de mis video juegos favoritos esta bajoterra, donde tengo que ganar batallas y conseguir muchas babosas. Además, me gusta porque puedo construir mi propia aldea.”



¿Qué piensan los docentes?



“Es nocivo para la educación por que el estudiante lo va a hacer por un punto y no va a pensar en verdad.”

“Diría que sería maravilloso si se pudiera utilizar la tecnología de buena forma, sin embargo. Hay que tener en cuenta que no todas las instituciones hablando en términos generales tienen los aparatos tecnológicos para poder desarrollar una clase más dinámica.”



Y ¿Los autores que piensan sobre la gamificación en la educación básica primaria?



Es una estrategia pedagógica que involucra la incorporación de elementos y dinámicas del juego en contextos educativos. Además, puede motivar a los estudiantes y mejorar su participación en el proceso de aprendizaje.

Díaz, Ó. L., Muñoz, L. F. M., & Santos-Pastor, M. (2019).

Parra González, M. E., & Segura Robles, A. (2019)

González, C. V. (2020)



Como resultado se aumenta el interés por el contenido educativo, mejora del trabajo en equipo y la ayuda a la promoción de estilos de vida saludables.

Escaravajal Rodríguez, J. C., & Martín Acosta, F. (2019).

Palomino, M. D. C. P. (2021).

Marín-Díaz, V. (2015).



Brinda Una experiencia de aprendizaje más atractiva y efectiva para los contenidos educativos y para las competencias sociales.

Arias, P. F., Olmedo, E. O., Rodríguez, D. V., & Vallecillo, A. I. G. (2020)

Se debe encontrar un equilibrio entre la competición y la cooperación al implementar estrategias gamificadas

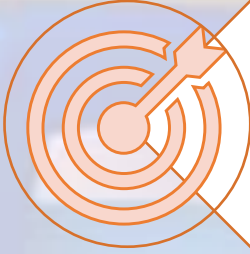
Cajamarca, L. P. R., Herrera, D. G. G., Vizcaíno, C. F. G., & Álvarez, J. C. E. (2020)



Veamos entonces como
podemos usar la gamificación
en nuestras clases.



Según Rodríguez (2018) existen 6 pasos clave. ¡Acompáñame a ver uno a uno!



1. Diseña unos objetivos claros de sesión y en cuanto a las competencias sociales a desarrollar



2. Crea una Narrativa y una ambientación



3. Delimita el tipo de competencia



4. Caracteriza a los jugadores y sus rasgos



5. Elige elementos y mecánicas asociados al juego



6. Crea un modo de retroalimentación y evaluación

Ahora veamos como quedaría esta estrategia gamificada



La gran estrategia gamificada

Problema por resolver	El no uso de la gamificación		
¿Para qué?	Aplicación de nuevas tendencias educativas dentro de la educación		
DINÁMICA DEL PLAN			
NARRATIVA	RESTRICCIONES	EMOCIONES	
Bajoterra como resultado de las entrevistas	1. Tiempo de espera de las batallas 2. Numero de movimientos diarios	Positivas: Alegría y orgullo. Negativas: Decepción y tristeza. Se requiere que siempre exista un Feedback.	
MECÁNICA DEL PLAN			
MISIÓN	RETOS - NIVELES	REGLAS	PROGRESO
Recolectar las babosas.	Cada asignatura es una zona, primer nivel 1 , debe haber 1 babosa en cada zona	1. Debe gastar todas sus vidas para poder ganar una babosa, en caso de que tenga vidas puede ayudar a un compañero.	Cada vez que tenga más babosas
COMPONENTES / ELEMENTOS DE LA ESTRATEGIA			
ACTIVIDADES	LOGROS	MECANISMOS AVATAR	EVALUACIÓN
Se explica la actividad y cuantas babosas están en juego durante esa batalla.	Deberá colorear, pegar y personalizar cada babosa que se gane	En la primera actividad el estudiante ganara un avatar, después las babosas.	1. Ejercicio bien hecho = 1 babosa. 2. Ejercicio que requiere ajustes = 1 vida menos queda 2 oportunidades.

1. Objetivos de la sesión y competencias sociales

¿Cuál es el objetivo de la sesión?

Comprender conversaciones muy breves sobre asuntos cotidianos o personales en ingles.

¿Tienes algún objetivo en cuanto a las competencias sociales?



Asertividad



Escucha activa



Saber enseñar



Liderazgo



Interés por los demás



¿Otra?



2. Narrativa y ambientación

¿Cuáles son los video juegos que puedo transformar, que les gusta y que conozco?



Mario Bross



Casas fantasmas



Bajoterra



Free Fire



Otro ¿Cuál?



Para este paso te recomiendo hacer una encuesta con los estudiantes, es así como yo elegí este juego

3.Tipo de competencia

¿Cuál es acorde a tu objetivo principal?



Individual



Parejas



Grupal



Cooperativos



Habilidades motrices



Puedes tener dos tipos de competencia, pero una siempre será la principal.

4. Jugadores, características y rasgos

Se hace primordial entonces responder las siguientes las preguntas

¿Cuántos años tienen los jugadores?

Entre 11 a 12 años

¿Cuáles son sus principales características dentro de las fases sensibles?

1. Comienzan a establecer su propia identidad.
2. Están interesados en obtener aprobación de sus compañeros.
3. Aun tienen la capacidad de pensar rápidamente.

¿Alguna otra característica que resaltar?

1. Una de sus actividades favoritas son los video juegos.
2. A todos les gusta compartir tiempo con sus amigos.



5. Elementos y mecánicas de los video juegos



Misiones



Recompensas



Poderes



Niveles



Avatares



Puntos



Insignias



Vidas



No es necesario todos,
elige solo los que se
acomodan a tu contexto.

5. Elementos y mecánicas de los video juegos



¿Cómo se relacionan con los contenidos?

6. Retroalimentación y evaluación

¿Cuál podría ser una forma de tener una evaluación constante y que permita cumplir mi objetivo?

Durante la misión el docente (Más conocido como el atrapa babosas más sabio) podrá decir características que les permita a todos los estudiantes terminar la misión, Un ejemplo de ello podría ser: "Recuerden que los héroes necesitan aliados para terminar su misión"

Cada integrante tiene tres vidas durante cada misión, estas deberán ser agotadas para poder ganar una babosa, estas vidas sirven como un intento o un feedback dado por el docente o puede ser usadas ayudando a un compañero. Quiere decir que cada vida es una oportunidad de feedback.



En mi caso las vidas son mi mejor aliado

¿Cómo sería tu estrategia perfecta?

Paso 1

Paso 2

Paso 3

Paso 4

Paso 5

Paso 6



¡Inténtalo los resultados te pueden sorprender!

Después del desarrollo...

¿Qué aprendizajes te dejó esta experiencia?



Bienvenido al mundo de las nuevas experiencias ¡Nos vemos pronto!

Ejemplo



¡Se me olvidaba! Es así como quedaría cada personaje en el cuaderno o pared después de muchas misiones



Referentes

- Arias, P., Olmedo, O., Rodríguez, V., y Vallecillo, A. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. Prisma Social: revista de investigación social, (31), 388-409. La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales - Dialnet (unirioja.es)
- Dias, J. D., Mekaro, M. S., Cheng Lu, J. K., Otsuka, J. L., Fonseca, L. M. M., & Zem-Mascarenhas, S.H. (2016). Desarrollo de serious game como estrategia para la promoción de la salud y el enfrentamiento de la obesidad infantil. Revista Latino-Americana de Enfermagem, 24. <https://doi.org/10.1590/1518-8345.1015.2759>
- Deterting, S. Khaled, R., Nacke, L. y Dixon, D. (2011). Gamification: toward a definition. In CHI Gamification Workshop Proceedings. <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Flores Aguilar, G. (2019). ¿Jugamos al súper Mario Bros? Descripción de una experiencia gamificada en la formación del profesorado de educación física. Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación, 36. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7260951>
- García F., Muñoz, F., Martínez, A. y Cara, M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Logia, educación física y deporte, 1(2), 43-52. La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso en-ap (logiaefd.com)
- González, L. y Herrero, N. (2019). Impacto de la tecnología en la sociedad: el caso de Ecuador. Revista Universidad y Sociedad, 11(5), 176-182. Impacto de la tecnología en la sociedad: el caso de Ecuador (sld.cu)
- González, C. (2020). Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física. Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (71), 67-83. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec/article/view/1453/7>