



Definición

Este concepto de origen anglosajón, *Gamification*, comenzó a utilizarse en los negocios para referirse a la aplicación de elementos del juego con el fin de atraer, animar y persuadir a las personas usuarias para realizar cierta acción. La Gamificación se describe como el proceso de pensamiento de juego y sus mecanismos para atraer a las personas usuarias y hacerlos resolver problemas (Zichermann y Cunningham, 2011). Esta definición puede aplicarse a cualquier situación, sin embargo en el ámbito educativo la Gamificación se refiere al uso de elementos del juego para involucrar al alumnado, motivarlos a la acción y promover el aprendizaje y la resolución de problemas (Kapp, 2012).



Aprendizajes que fomenta

Genera motivación al presentar al jugador/a un reto. Sitúa a las y los participantes en un contexto realista en que las acciones y tareas pueden ser practicadas



Competencias transversales TEC21

Transformación Digital



Metodología / Etapas

Para llevar a cabo la técnica, es necesario:

Determinar la dinámica del juego

Objetivo del jugador

Progreso

Restricciones

Emociones

Narrativa

Relaciones

Establecer la mecánica del juego

Retos

Reglas

Progreso

Definir los componentes

Actividades

Logros

Mecanismos

Especificar cómo funcionarán los elementos anteriores en conjunto

Trayecto del jugador

Ciclos de actividad

Tipos de jugador



Rol - Docentes

- Diseña la dinámica de juego con base en los contenidos y competencias a trabajar.
- Contextualiza a las y los estudiantes sobre el tipo de juego y los motiva a participar.
- Diseña actividades y criterios de evaluación que le permitan al estudiantado aterrizar lo aprendido desde la postura o rol en la historia.



Rol - Estudiantes

La fase que experimenta el alumnado como "jugador" durante una actividad con *Gamification*, y que te sugerimos tomar en cuenta para garantizar la efectividad de tu diseño

- Descubrimiento (Discovery)
- Entrenamiento (Onboarding)
- Andamiaje (Scaffolding)
- Hacia el dominio del juego (Pathway to mastery)
- Metacognición (Endgame)



Evaluación

Modalidad: individual

Instrumentos:

Actividades

Quizzes

Criterios:

El alumnado recibirá un badge después de entregar.



¿Cómo aplicarlo a la modalidad digital?

Para llevar a cabo esta técnica en un entorno digital, se pueden utilizar herramientas tecnológicas para desarrollar las dinámicas de juego.



Referencias

Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (2016). Gamification. Reporte EduTrends. Recuperado de: <https://observatorio.tec.mx/edutrendsgamificacion>