

# EXPLORANDO LA GAMIFICACIÓN EN EXPERIENCIAS EDUCATIVAS: UN ENFOQUE TEÓRICO Y DE DISEÑO



## INTRODUCCIÓN

La gamificación consiste en el uso de mecánicas y elementos de juego en el entorno educativo. Gracias a esta metodología aumenta la motivación, compromiso y aprendizaje de los estudiantes. Es importante diferenciarla de otras metodologías como los *serious games* (videojuegos educativos) y *aprendizaje basado en juegos* (uso de juegos ya existentes).



## METODOLOGÍA

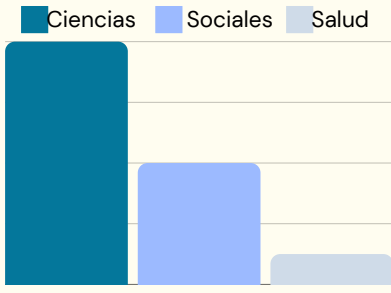
Investigación cualitativa y exploratoria basada en el análisis documental y la observación de buenas prácticas.

- **Fase 1:** Revisión de literatura.
- **Fase 2:** Evaluación de proyectos gamificados del INTEF.
- **Fase 3:** Identificación de elementos clave y creación de directrices para el diseño gamificado.

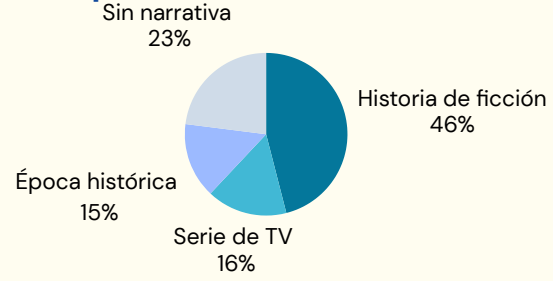
## RESULTADOS

### CARACTERIZACIÓN ESPECÍFICA DE LAS EXPERIENCIAS EDUCATIVAS

#### Materias gamificadas



#### Tipos de narrativa



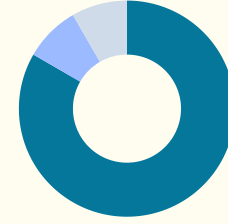
### CARACTERIZACIÓN GENERAL DE LAS EXPERIENCIAS EDUCATIVAS

#### Proceso del diseño

- **Análisis del alumnado:** intereses generales y gustos específicos.
- **Objetivos:** didácticos, sociales y percepción de la asignatura.
- **Conocimiento en diseño de juegos:** se aplican mecánicas de juego y motivacionales con éxito.
- **Viabilidad y recursos:** experiencias accesibles, usando herramientas gratuitas y motivando a los estudiantes.
- **Apoyo institucional:** algunas experiencias cuentan con la colaboración de otros departamentos, otras diseñadas individualmente.
- **Monitoreo y evaluación:** se realizaron ajustes constantes basados en la observación y el feedback del alumnado.
- **Aspectos legales y éticos:** pocas experiencias los consideraron.

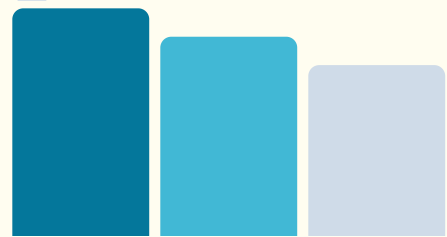
#### Enfoque de gamificación utilizado

- MDA (Mechanics...)
- Six Step
- Octalsys



#### Elementos de juego

- Puntos y monedas virtuales
- Insignias y cartas de recompensa
- Tablas de clasificación



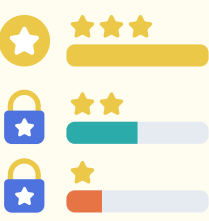
#### Mecánicas del juego

- Inmersión: presente en todas las experiencias
- Logros: 12/13 experiencias
- Características sociales: todas las experiencias fomentan el trabajo en equipo y la cooperación.



#### Impresiones y recomendaciones de los autores

- El uso de la gamificación aumenta la motivación, el compromiso y la participación del alumnado.
  - La gamificación mejora la percepción de las asignaturas, el uso de herramientas tecnológicas y el trabajo en equipo.
- Se recomienda:
- Comenzar con proyectos pequeños e ir subiendo el nivel.
  - Formarse en gamificación y tecnologías educativas.
  - Dedicar tiempo a la planificación y al diseño de materiales.



## DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La gamificación es una metodología efectiva para aumentar la motivación y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero es indispensable la planificación, la formación y disponer de los recursos adecuados para llevarla a cabo. Sin embargo, también presenta una serie de retos y mejoras:

- Mayor formación en tecnología y pedagogía para docentes.
- Personalización del aprendizaje para cada estudiante.
- Reducción de la brecha digital en los centros educativos.

