

# HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA GAMIFICACIÓN



# OBJETIVO DEL TALLER

Utilizar herramientas digitales para la Gamificación, permitiendo la integración de las mecánicas del juego con recursos que permitan generar estrategias para implementar en el aula



# DÍA 1: GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE

### **CREATIVIDAD EN EL AULA**

1.- Cultivar la curiosidad y el interés.

2.- Tener en cuenta qué la curiosidad no dura mucho, a menos que disfrutemos siendo curiosos e incrementemos su complejidad en el campo que estamos trabajando.

3.- Además de despertar y tratar de disfrutar con la energía creativa, es protegerla contra las distracciones, tentaciones e interrupciones.





AMBIENTE

**CREATIVO** 





Gamificación, Juego Serio y Aprendizaje Basado en Juego **NO SON LO MISMO**  •Juego Serio.- Juegos Inmersivos con fines educativos e informativos.

•Aprendizaje Basado en Juego.- Utiliza el juego como medio para el aprendizaje

•El juego establece unas reglas concretas dentro de las cuales se gana o se pierde

•Gamificación.- Corresponde al uso de los principios y elementos del juego, para motivar el aprendizaje



# GAMIFICACIÓN

El juego tiene un papel importante en la vida de los estudiantes, es algo que nadie pone en duda.

El ser humano se pasa la vida jugando, y en muchas ocasiones no solo es entretenimiento, sino que se puede convertir en terapia y en una manera distinta de aprender.









John Burk, un profesor de tercero de la ESO lo introdujo en el aula y explicaba cómo utilizarlo para aprender las leyes del movimiento parabólico de proyectiles. Según su experiencia, los estudiantes lograron comprender en 30 minutos dos ideas importantes: el componente horizontal del movimiento es la velocidad constante, mientras el componente vertical es la aceleración constante.



18

T7

16

Ĵ

20

19

COMPLETAS LA SIGUIENTE				RUC. 20142013	216
ACTURA	FERR	ETERÍ	A SAGITARIO SRL	FACTURA	
	Direccić	in: Calle i	Real Nro. 234 - Huancayo	- N°	
El 05/12/2019 la Ferretería Sagitario SRL. vende según Factura 001 N° 045 a Comercial Milagros S.A.C., con RUC 20102030407 y domicilio en el Jr. Mantaro Nro. 356 - Huancayo, lo siguiente: • 100 escobillones para piso al	Señor (ex) Dirección: RUG N': Par la sigui CANT.	este: UNIDRODE MEDIDĂ	DESCRIPCIÓN	Fecha de emisión: Guia de Remisión: PRECIO UNITARIO	IMPORTE
59 lámparas portátiles al precio					
de S/ 105.00 cada uno.	Son: IMPROV	TA CRAPHIC	SAC .	SUB-101AL L0.X.(191) 101AL SI	
Ú	Aut. 0864 W Serie	96264 # 1, 36/6 : 861.6wi 000.wi	202018 1 2020CANCELADO		

Avanzas 3 casilleros si:

TIEMPO MÁXIMO: 3 MIN

Nota: Juego de tablero contable para el aprendizaje de documentación mercantil en estudiantes de un Instituto de Educación Superior de Huancayo. Autor: Baldeon Natalia (2021)



Se que te estas esforzando mucho, pero No creo que me puedas vencer

## PROCESO GAMIFICADOR!

¿Es conveniente gamificar mi aula?

¿El ambiente de trabajo permite realizar gamificación?

¿Dispongo de tiempo para diseñar la experiencia?

### DISEÑO DEL PROYECTO GAMIFICADO

Diseñar:

**Misiones** 

Retos Mecanismo de Evaluación (basada en el Juego) Tener en cuenta las inteligencias múltiples Proponer actividades de Metacognición Sistema de recompensas Organización de equipos y roles







### DISEÑAR ELEMENTOS DE GAMIFICACIÓN



**AVATARES** 



**ESCENARIOS** 

**INSIGNIAS EMBLEMAS** REGALOS

### APLICACIÓN DEL PROYECTO

Define un Objetivo Claro

Transforma el aprendizaje, contenido y capacidades en Juego

Propón Retos Específicos

**Establece Normas** 

Crea un Sistema de Recompensas

Competición Motivante

Establece niveles de dificultad creciente





### **EVALUACIÓN**





# MECÁNICAS

Premiación: por cada
 objetivo alcanzado
 Puntaje: según la cantidad

de metas cada una tendrá un porcentaje, ponderación o cantidad de puntos a recibir por cada meta alcanzada. Clasificación: en base al puntos desempeño 0 obtenidos clasificar por lugar, posición o listas.

Desafío: aquí se utiliza la competición para determinar quién o qué grupo obtendrá los puntos o el premio. Misión: el/los participantes deberán resolver problema, acertijo, pregunta o reto para conseguir el objetivo o puntuación. los Bonificación: según objetivos alcanzados se les otorga un regalo, beneficio 🗹 bonificación.

#### **CREAR UNA HISTORIA**

SALVAR EL MUNDO







#### **CREAR UNA HISTORIA**

#### ✤INVESTIGAR NUEVOS PLANETAS





#### **CREAR UNA HISTORIA**

ESTRATEGIAS PARA SOBREVIVIR EN UN APOCALIPSIS ZOMBIE





#### **CREAR UNA HISTORIA**

✤LA ACADEMIA DE MAGIA DE HOWARTS

Introducción a movimientos de la varita mágica





#### El lugar donde aprenderás InfoMagialogia



### **RINCÓN EN CLASE**



#### NORMAS

#### PUNTUACIONES







#### FRASES MOTIVADORAS

### **TAREAS** $\rightarrow$ PUNTOS DE EXPERIENCIA

LEADERBOARDS FEEDBACK



Name	Rank	Department	Courses	Badges
Jaiden Louise	001	Marketing	50	<b>9 8</b> 🔅 🗊
Malika Chopra	002	Customer Support	44	🧶 💍 🌻 🗊
Brandon Matthews	003	Engineer	42	🧶 🍨 🗊
James McDowell	004	Product Design	41	<b>9</b> 👌
Shannon Washington	005	Customer Support	37	0
Completed	20 Courses Completed	10 Videos Completed	20 Videos Completed	All Checklists Completed

### **BADGE** = RECONOCIMIENTO



### DUELOS



### BITMOJI



### Bitmoji



Crear avatar

Iniciar sesión











# HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA CREACIÓN DE AVATAR, INSIGNIAS Y **TABLAS DE PROGRESO**

### AVATAR







#### https://www.creartuavatar.com/

**AVATAR** 

### toonme.com

https://padlet.com/tatianaacostayela/bz6xexbl yhftvuhr



### CREA TUS INSIGNIAS

#### http://www.onlinebadgemaker.com/







1 Clic en Agregar Texto						
2 Introducir el Texto	Dise	ño de fondo Aña	adir Agregar gen texto	Agregar forma Cap	as	
3 Tipo de Letra, tamaño y color	- Niv Colo O Fuer	Vel 1: Lo hiciste Fuente: Negrita Tamaño: 14 Color: 0000FF Opacidad: or del trazo: FFFFF pacidad del trazo: nte circular: 130	muy bien Arial			11100
			<u> </u>			4 Elegir la Fuente Circular para la Curva del Texto y Activar la Opción Voltear

Lo hiciste muy b

la Curva

### Finalmente clic en CREATE



### INSIGNIAS LISTAS

#### http://www.onlinebadgemaker.com/



https://padlet.com/tatianaacos tayela/4zuqajo4y5ji77xv



# FLIPPITY

**Demo:** Permite observar un video sobre como utilizar la actividad

Instruccions: Permite utilizar la actividad para adecuarla a nuestra necesidad



#### Hojas de cálculo de Google

#### Paso 1: modificar la plantilla de hoja de cálculo de Google

- Haga una copia de esta plantilla . (Tendrá que iniciar sesión con su cuenta de Google.)
- Edite los datos de Progreso.
  - Introduzca tantos nombres como desee.
  - Asegúrese de que el progreso sea mayor que el valor inicial y menor que el valor final.
  - El color de barra predeterminado es gris si no especifica un color.
- Cambie el título de su indicador de progreso cambiando el nombre de la hoja de trabajo (en la parte inferior).
- · No edite ninguna celda con fondo azul.

#### Paso 2: Publica tu hoja de cálculo

• Vaya a Archivo , Compartir , Publicar en la web y luego haga clic en Publicar .

#### Paso 3: Obtenga su enlace Flippity.net

- Haga clic en la pestaña Obtener el enlace aquí de la plantilla (en la parte inferior).
- · Haga clic en el enlace Flippity.net para ver las barras del indicador de progreso.

#### Paso 4: marcar y compartir

- · Marque la página para volver a encontrarla rápidamente.
- Comparta el enlace Flippity.net con cualquier persona que desee ver el progreso.

#### Hacer clic en Esta Plantilla



1.- Editar laPlantilla acorde anuestra necesidad

2.- Clic en Archivo– Compartir –Publicar en la Web



0	¡Ya eres parte del #t	t 🥝 International   Nea	r ) Seminario Ta	aller so 🤌 Constructor 2.0	) - O 🚯 Nueva pe	.taña 🔢 Code.org - Aprend 🔇 ProQuest Ebook Ce 🌘 Universidad Técnica M Gmail
	Copia de Flip	pity.net Progress Indica	tor Template 🛱	0		
E	Archivo Editar	Ver Insertar Formato D	atos Herramientas	Extensiones Avuda Última n	nodificación hace 9 minu	
					> =	
		00% ▼   \$ % .0 .00 123	3▼ Arial ▼	10 · B I 등 <u>A</u>	♥. 田 23 ヾ   Ξ ▼	t × H × 𝔅 ×   œ ⊨ Η Υ × Σ -
	- <i>fx</i> 375	5				
	A	В	С	DE	F	
1	Name	Start	Progress	End Unit	Color	
2	Juan	0	375	500 Pages	red	
3	Maria	0	125	300 Pages	orange	
4	Pedro	0	21	26.2 Miles	yellow	
5	John	0	50	50 Books	green	
6	Hamilton	0	47	50 Books	blue	
7	Jorge	0	55	75 Questions	purple	
8	Luisana	25	/5	75 Questions	black	
9	Luisana	20	100	375 Points	DIACK	
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
26						
10						





Tabla de Progreso Lista



DÍA 3:

# HERRAMIENTAS ONLINE PARA EL DESARROLLO DE LA ESTÉTICA Y NARRATIVA **EN EL ENTORNO** GAMIFICADO

# Deck toys



#### Inscripción del profesor

Registrate gratis con tu cuenta de Google o cuenta de Microsoft

















Panel - Genial.ly	× +					<ul><li>✓ - ∅</li></ul>
$\leftrightarrow$ $\rightarrow$ $G$ $\oplus$ app	p.genial.ly/dashboard			Q L	2 🖈 🌞 🌖 🗋 🍛	😕 🖪 🗯 🗐 🌒
🕄 ¡Ya eres parte del #t	🥑 International   Near 🔌 Sem	inario Taller so 🧔 Constructor	2.0 - O 🔇 Nueva pestaña 🔳	Code.org - Aprend 🔇 ProQue	st Ebook Ce 🌘 Universidad Té	cnica M Gmail
<b>G</b> genially	Busca creaciones Q	₹ Todo 🗸				PÁSATE A PREMIUM
	Carpetas					
CREAR GENIALLY	🗈 Crear carpeta 🚖					
Creaciones     Papelera	Creaciones					
Mi marca	+ Crear Genially	er entropy Signer 16 entropy Biological Control Biological Control Bio	APRENDIZAJE LÓDICO CON GAMIFICACIÓN DON GAMIFICACIÓN Borrador QUIZ PUZLE Quíz 22/3/2022	Une les palabras     Image: Constraint of the second	Operaciones matemáticas Menementes ( + 18 ) = 35 ( + 18 ) = 35 ( + 18 ) = 3 16 2 0 24 Menementes	GALAXIA TECNOLÓGICA DE MATEMÁTICA Presentaciones 25/1/2022
	Rosemary Samaniego Tatiana Acosta EKTRAR > La gamíficación y sus elementos. Personalizado (/12/2021	PROBUCTO S Marcan Carlow Carl	SIMULACIÓN Y SIMULACIÓN Y OFFIGURACIÓN Y OFFIGURACIÓN Y SIMULACIÓN OFFIGURACIÓN Y SIMULACIÓN OFFIGURACIÓN Y SIMULACIÓN OFFIGURACIÓN Y SIMULACIÓN Y S	MARCIANITOS AMARCIANITOS AUIZ Recursos Clase 5 Quíz 28/6/2021	UNIDAD II: UNITATIVO DE MODE Direcciones IP Presentaciones 27/6/2021	Tecnología de ayuda en el contex           Personalizado         20/6/2021
🛨 Centros Geniales	COMUNICACIÓN INCLUSIVA EN LA SOCIEDAD APORTE DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN 4 COMUNICACIÓN (TIC) EN EL PROCESO DE INCLUSIÓN	DMINISTRACIÓN DE CENTROS DE COMPUTO	HALLOWEEN TECNOLOGIA	A STREAM AND A STR	Aprenditaje pasado en poego Corresponde a La insersion Biseño de asatares Utilizar el pena com esta	PISCUPART FI MOTIO

# Gracias

Me puedes contactar a través de: <u>macosta@utmachala.edu.ec</u> @tatianaacostayela <u>Orcid: https://orcid.org/0000-0002-7774-8688</u>