

CHARLA - TALLER

GAMIFICACIÓN

Humane
INSTITUTO DE NEGOCIOS

¡Siempre más allá!

Facilitadores

Mgs.Mariella Maridueña Vargas

Mgs.Eduardo Zamora

REFLEXIÓN



OBJETIVOS

- Aplicación de estrategias didácticas:
- ¿Qué es?
- ¿Cómo se origino?
- ¿Cuál es su origen?
- ¿Qué ventajas hay?
- ¿Cómo lo uso?
- ¿Qué Aplicaciones hay?



METODOLOGIA

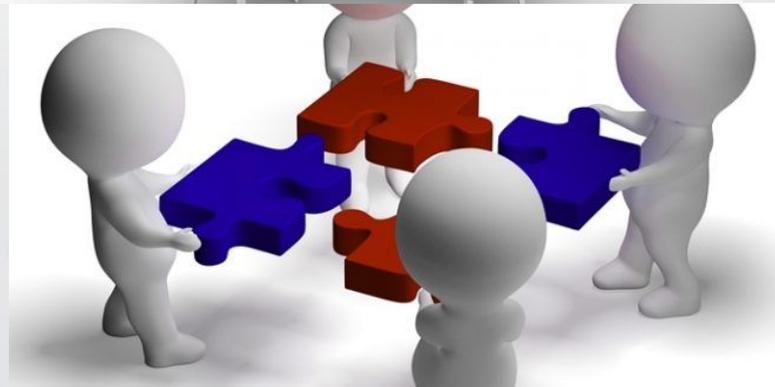
*Expositiva



*Participativa



*Colaborativa



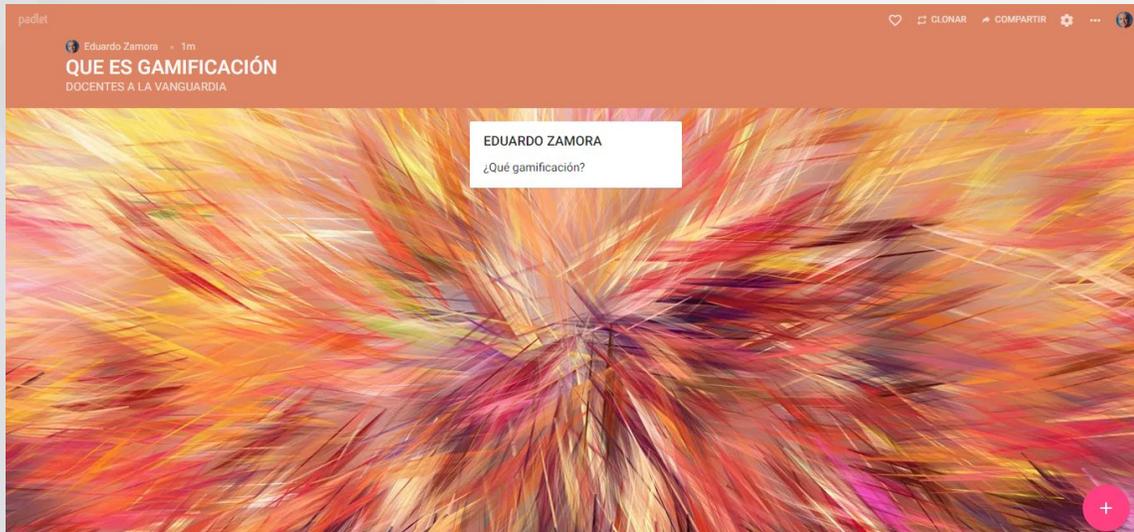
GAMIFICACIÓN



RESPONDIENDO A LA PREGUNTA

En Chat en Padlet :

- Responder a la pregunta:
- **¿Qué entiende usted por Gamificación?.**



PADLET

<https://padlet.com/eduzambo/Bookmarks>

GAMIFICACIÓN



Todos aprendemos o hemos aprendido a través de juego

Música **Competencias**
Baile **Juegos**



Gamificación en la educación

La **gamificación** es una técnica en el proceso de enseñanza-aprendizaje que **traslada la mecánica de los juegos** al ámbito educativo con el objetivo de favorecer el aprendizaje de conceptos y habilidades.



“GAMIFICATION”

game-design elements and game principles

El diseño y los principios del juego



Entornos – ambiente

Dinámica

Logros

Objetivos

Recompensas

Estatus

Etapas en el desarrollo de herramientas o aplicaciones digitales de la gamificación

□ Motivador - Entrenamiento

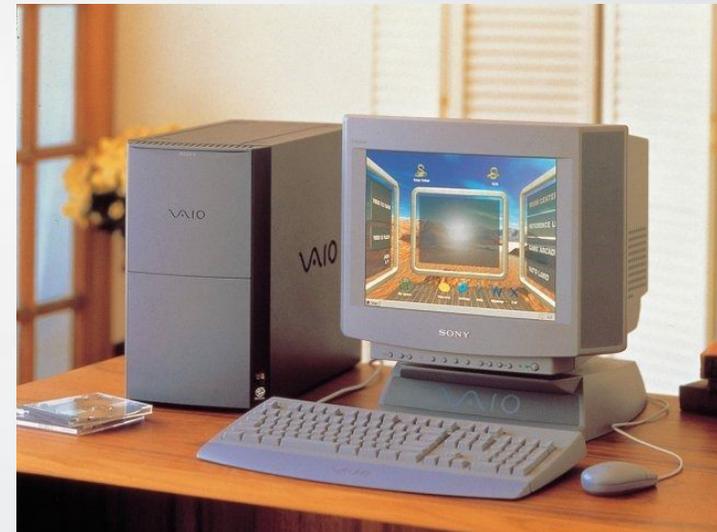
En los años ochenta se desata la guerra de las firmas de consolas de videojuegos; Atari, Mattel, Nintendo y Sega protagonizaron una guerra que generó consolas como la Mattel Intellivision 1980, la Atari 5200, la Coleco Colecovision, la Sega SG-1000, la Nintendo NES, la Sega Master System, la Atari 7800 y la NEC TurboGrafx-16



Etapas en el desarrollo de herramientas o aplicaciones digitales de la gamificación

❑ La herramienta o aplicación como medio de trabajo

- ❑ Motivadora
- ❑ Facilitadora



Etapas en el desarrollo de herramientas o aplicaciones digitales de la gamificación

❑ La herramienta es parte del proceso educativo

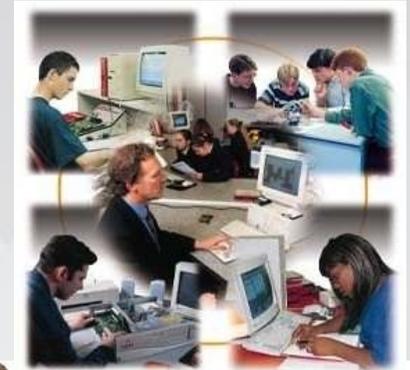
- ❑ Motivadora
- ❑ Facilitadora
- ❑ Interviene en el proceso de aprendizaje



Etapas en el desarrollo de herramientas o aplicaciones digitales de la gamificación

Es parte de un proceso social de aprendizaje colaborativo

- Motivadora
 - Facilitadora
 - Interviene en el proceso de aprendizaje
 - Integradora social y colaborativa- online
- Desarrollo de entornos virtuales



Gamificación en los Negocios

Gamificación: las empresas también juegan



La gamificación o ludificación es una técnica que traslada las mecánicas de los juegos a diferentes ámbitos, como el marketing



“Gamificación es una industria dinámica y excitante que proporciona una mecánica del juego y marketing para crear engagement y resolver problemas”. MECLABS (la empresa matriz de MarketingSherpa)



Durante el 2020 se prevé que la gamificación generará 5,5 billones de dólares en volumen de negocio. Hasta el momento, el 70% de las empresas que forman parte de la Global 2000 List utilizan técnicas de gamificación.

Ejemplo donde hemos enseñado con juegos en clase presencial?



Un año luz

Unidad de Distancia

9 460 730 472 580.8 km

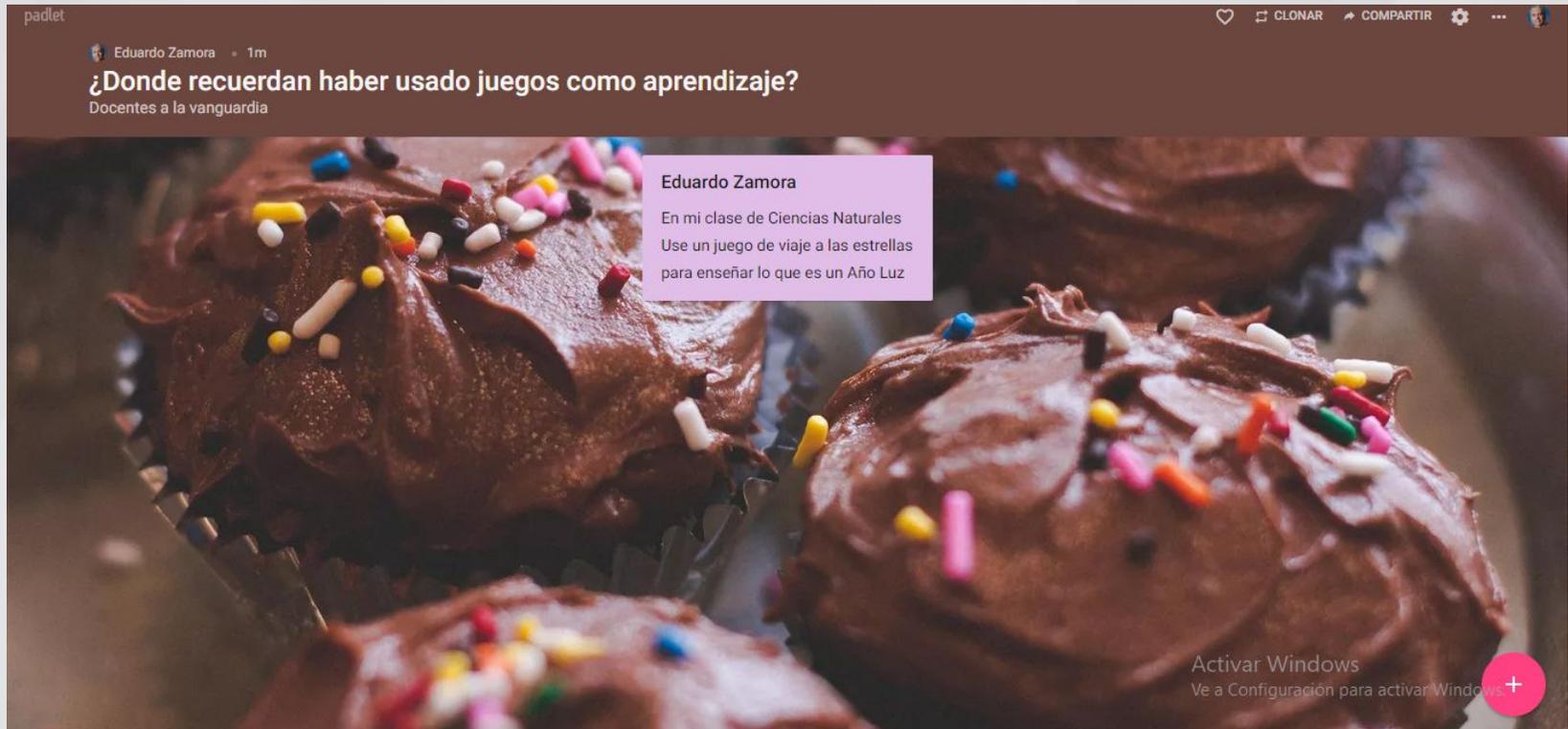
= Distancia que recorre la luz en un año

¿Cómo se calcula?

NO es Unidad de Tiempo

Escribamos en Padlet

Ejemplos donde hemos enseñado con juegos



<https://padlet.com/eduzambo/mnn1zawp7m6vlfv1>

NIVEL
2

Beneficios y características de la gamificación



Los beneficios de la gamificación en el aula



- La gamificación aumenta la motivación por el aprendizaje
- La dificultad va en aumento
- Hace más divertidas las asignaturas
- Favorece la adquisición de conocimientos
- Aumenta la atención y la concentración
- Mejora el rendimiento académico
- Estimula las relaciones sociales
- Fomenta el uso de las nuevas tecnologías
- Mejora el uso de la lógica y la estrategia para la resolución de problemas.

EL PROCESO DE GAMIFICACIÓN DEBE TENER

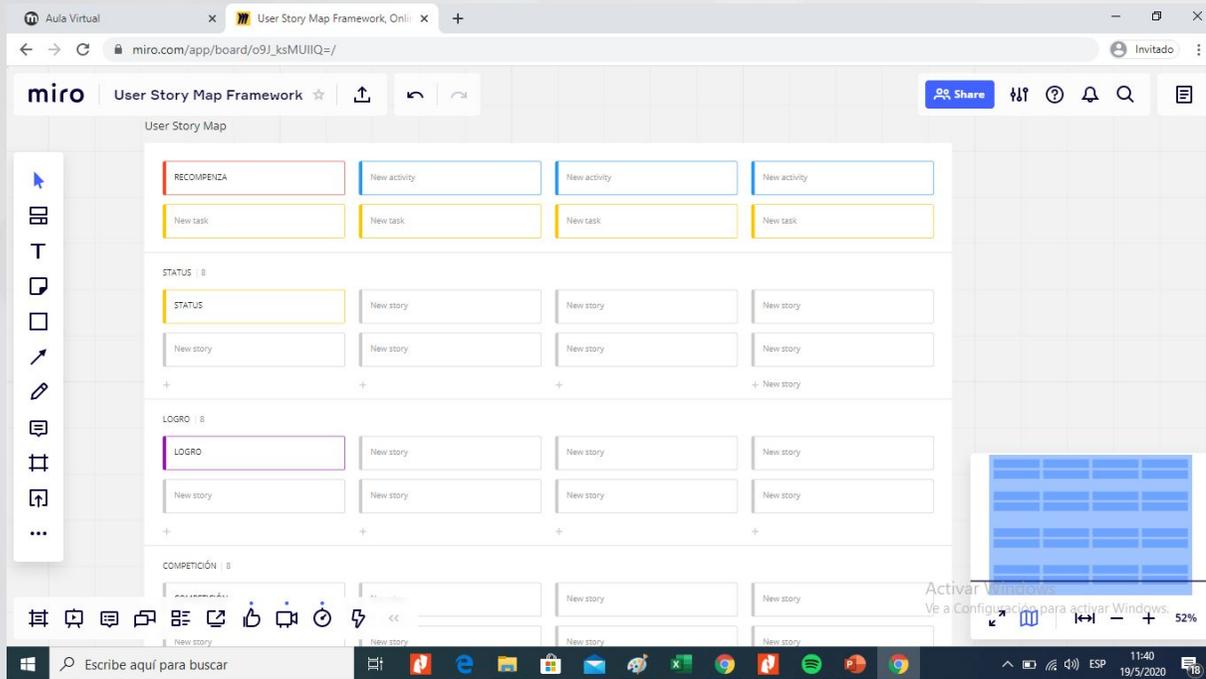
Recompensa:
obtener un
beneficio
merecido.

Estatus:
establecerse en
un nivel
jerárquico social
valorado.

Logro:
como superación
o satisfacción
personal.

Competición:
por el simple afán
de competir e
intentar ser
mejor que los
demás.

¿CUÁLES PODRIAN SER ESTAS PARTES DE TU GAMIFICACIÓN? Contestemos en Miró



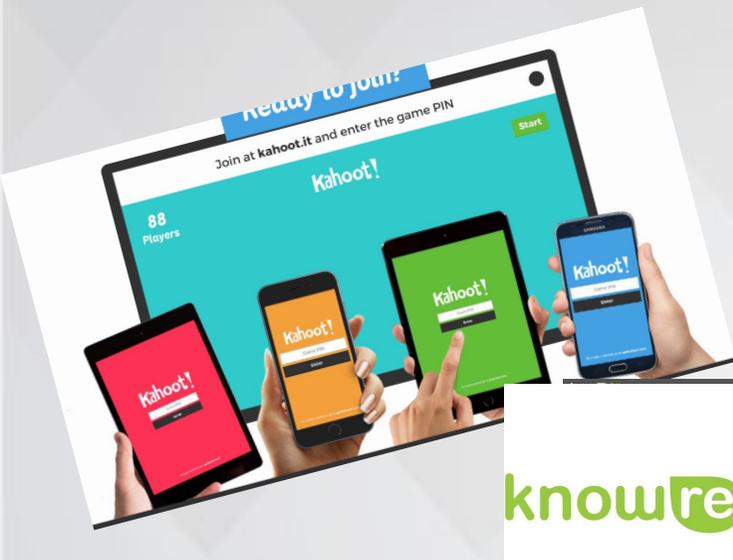
<https://miro.com/welcomeonboard/rxWY0e22flERuFEtbZEsNRnZXvX4BX6fjSf8wZvRQwahyR6TKjDiFLBe4Z8iTZeC>

¿El diseño del proceso de gamificación depende mucho de ciertas variables.

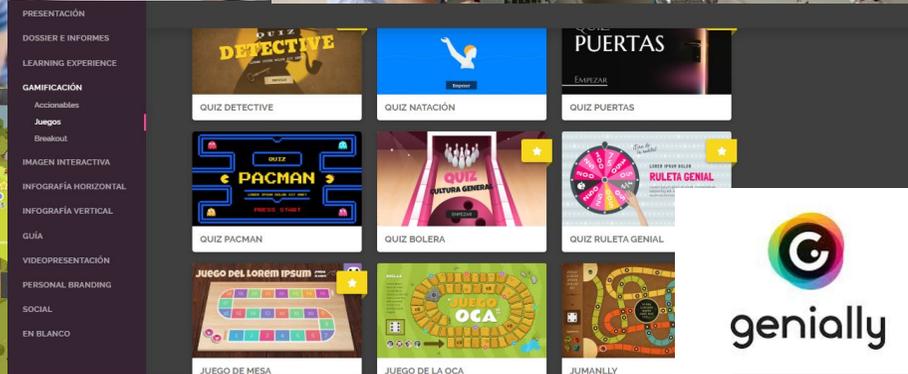
- ¿Cuál es tu asignatura?
- ¿Cuáles son mis objetivos?
- ¿Cómo son mis alumnos?
- ¿Cuál es el entorno social de mis alumnos?
- ¿Cuál es la habilidad a desarrollar?
- ¿Con qué recursos cuento?
- Tener en cuenta la Ubicuidad
- Fácil acceso y amigable



Aquí algunos de las aplicaciones más usadas para el proceso de Gamificación.



knowre

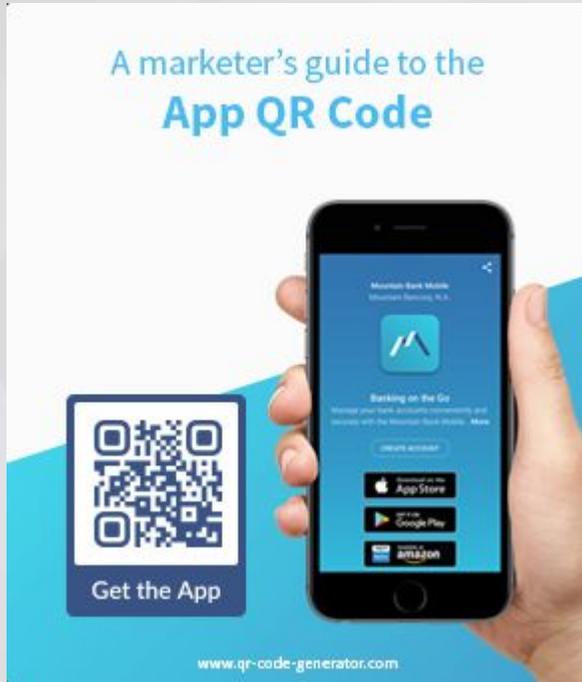


genially



Humane
INSTITUTO DE NEGOCIOS

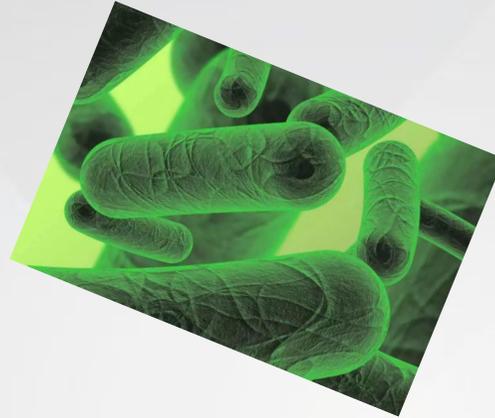
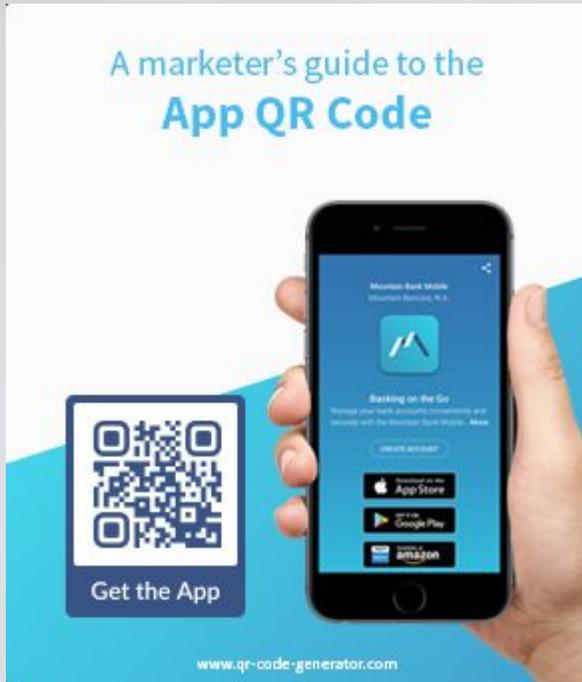
Juego educativo en el proceso de Gamificación. Tanto para uso virtual y presencial



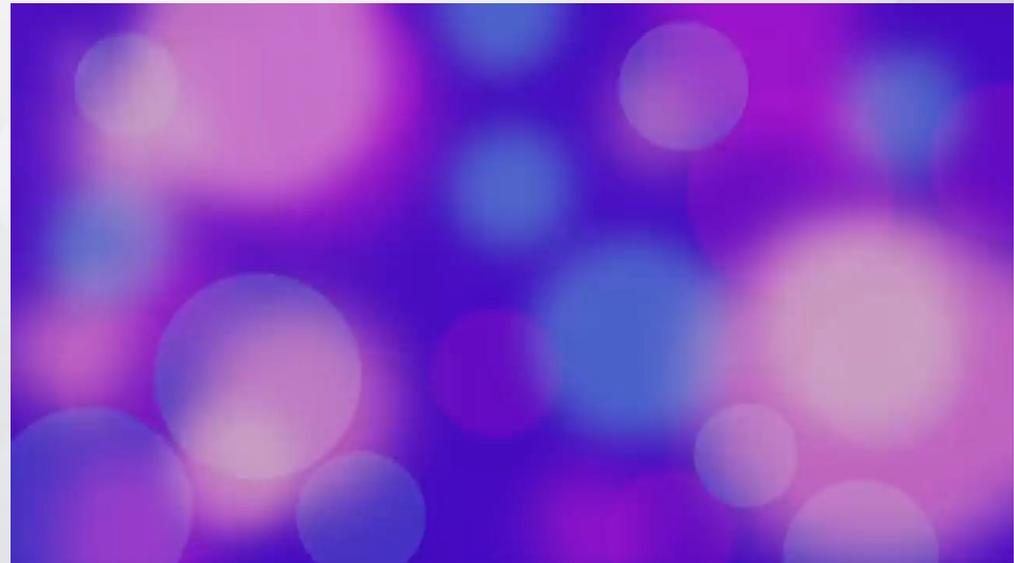
Los Cinco Reinos



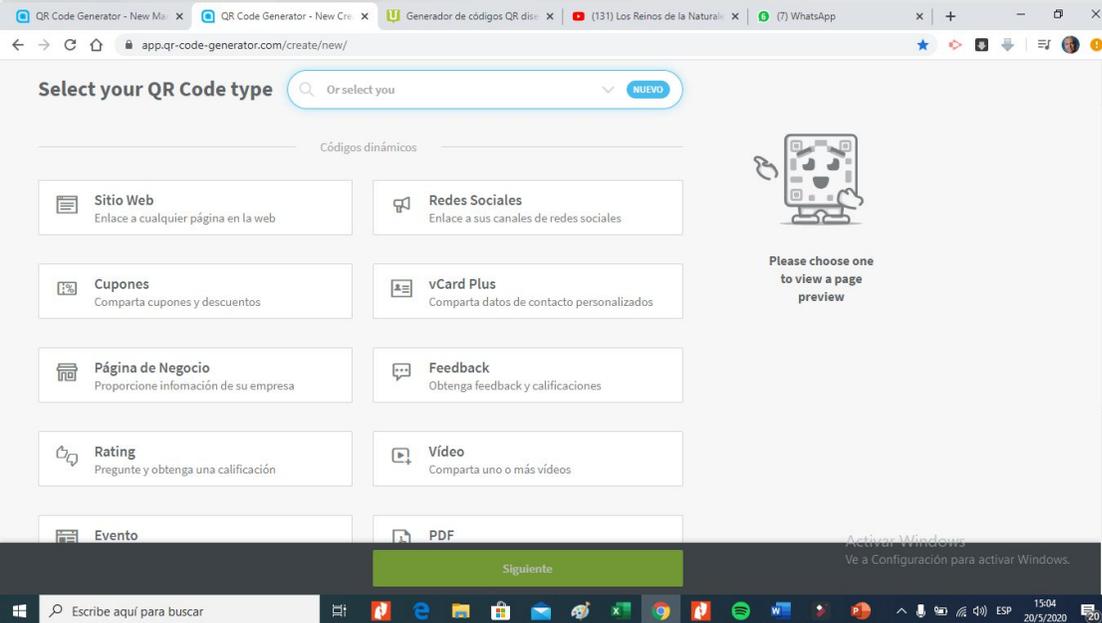
Juego educativo en el proceso de Gamificación. Tanto para uso virtual y presencial



<https://app.qr-code-generator.com/>



A través de uso del generador de códigos Qr



A través de uso de la REALIDAD AUMENTADA

Second life



MUSEO LOUVRE DE PARIS



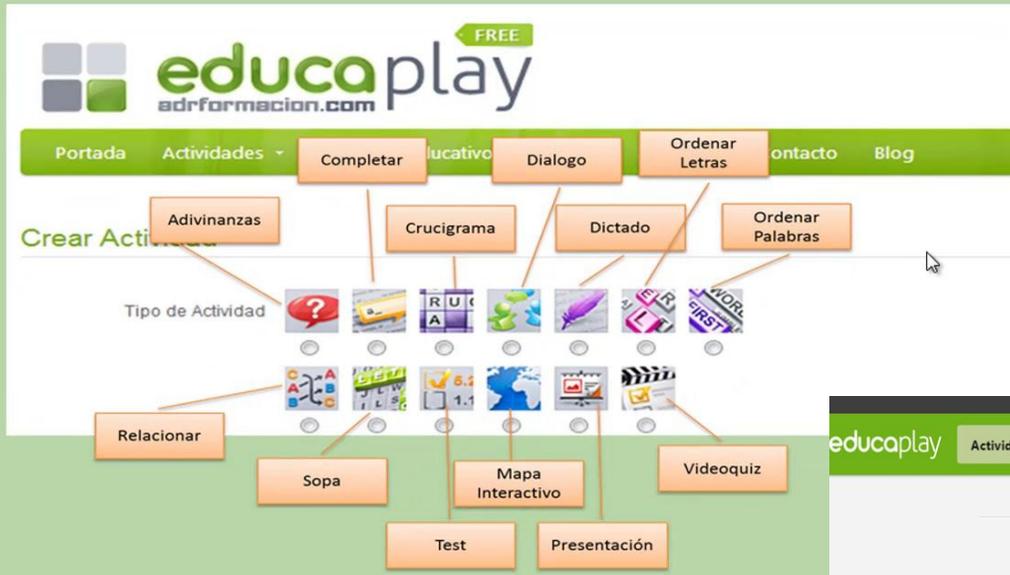
Pokemon go



Diseñar nuestros juegos educativos



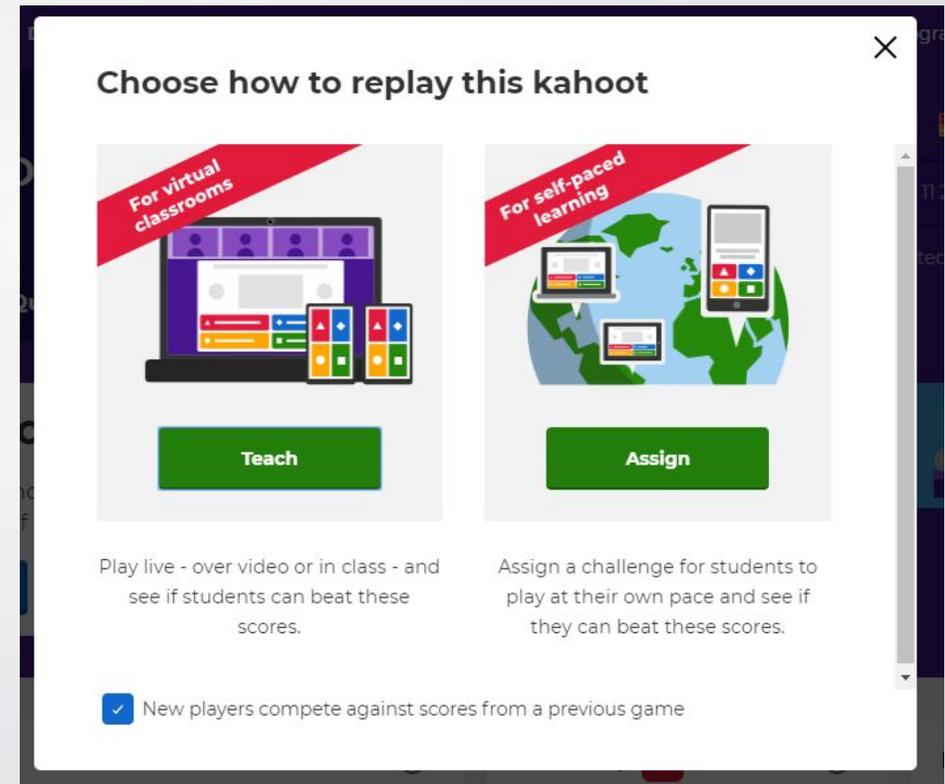
<https://es.educaplay.com/>

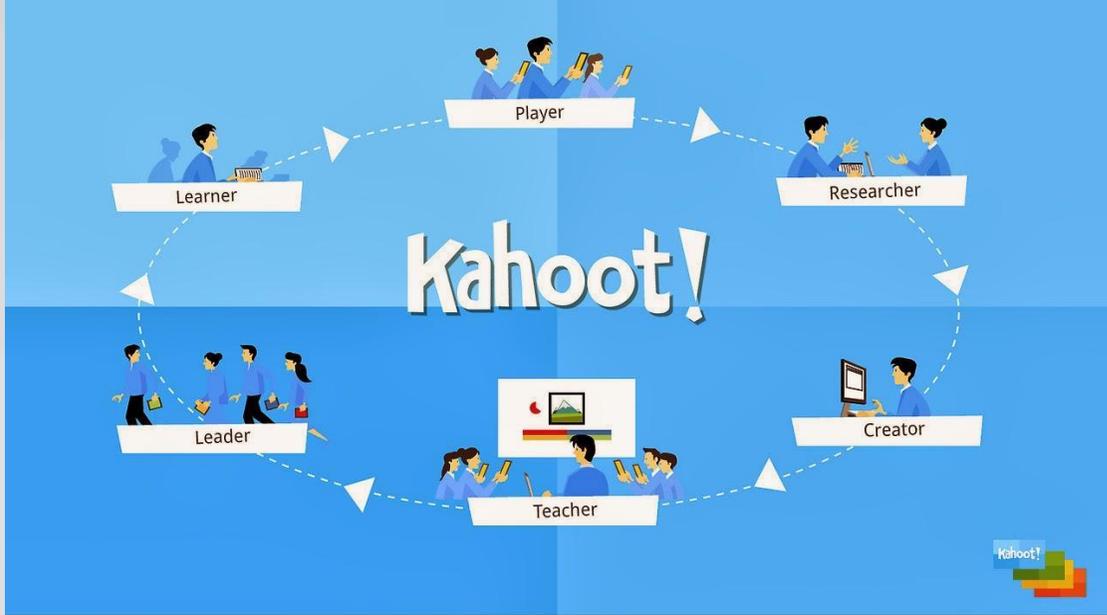




Kahoot!, una herramienta muy útil para profesores y estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida, **como si fuera un concurso**. La forma más común es mediante preguntas tipo test, aunque también hay espacio para la discusión y debate.

<https://kahoot.com/schools-u/>





Área de conocimiento

- Antropología (6)
- Arte (2.757)
- Biología (13.952)
- Ciencias económicas (1.656)
- Cultura clásica (90)
- Dibujo técnico (3)
- Educación de valores (1.410)
- Educación emocional (24)
- Educación física (1.943)
- Filosofía (590)
- Física (2.594)
- Geografía (3.190)
- Geología (840)
- Historia (7.792)
- Lengua (15.319)
- Lengua extranjera (1.549)
- Leyes (15)
- Literatura (1.594)
- Matemáticas (7.007)
- Música (95)

PROVINCIAS DEL ECUADOR 🏠 🔄 ?

0/10
NUM. INTENTOS

100

04:25
TIEMPO RESTANTE



EMPIEZA POR LA A

De etnia masrcadamente mestiza, la provincia se asienta sobre tres cuencas, su capital es Cuenca..

Saltar

Comprobar



https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5841945-provincias_del_ecuador.html

Kahoot! Home Discover Kahoots Reports Upgrade now Create

Report **COMPETENCIAS DIGITALES** Report options

Challenge **Ends in 3 days**

Start date: May 21 2020, 9:46 am

End date: May 24 2020, 12:00 pm

Hosted by zamobohor

Summary **Players (11)** Questions (50)

Invite more players!

11 players

Invite players by sharing the URL or game PIN. Players can join this challenge up until the deadline.

<https://kahoot.it/challenge/05036843> **Copy URL**

(Max. 0 / 100 players) Game PIN: **05036843**

Other ways to share

Change deadline **End now**

Play challenge yourself

https://kahoot.it/challenge/05036843?challenge-id=9f38c8d5-47ee-464a-b474-9c4fd5cf0580_1590072389167

**MUCHAS GRACIAS POR SU
PARTICIPACIÓN**

Humane
INSTITUTO DE NEGOCIOS

¡Siempre más allá!

**Facilitadores
Mgs.Mariella Maridueña Vargas
Mgs.Eduardo Zamora**

<https://create.kahoot.it/user-reports/challenge/43874565-5790-48de-9cc7-03cc4d030041/9f38c8d5-47ee-464a-b474-9c4fd5cf0580/1590072389167>