

# Gamificación y aprendizaje lúdico en el aula

I.E.S Fernando I  
Valencia de Don Juan (León)



**Leticia Barrionuevo**

Universidad de León. Biblioteca  
[buffl@unileon.es](mailto:buffl@unileon.es)

# sumario



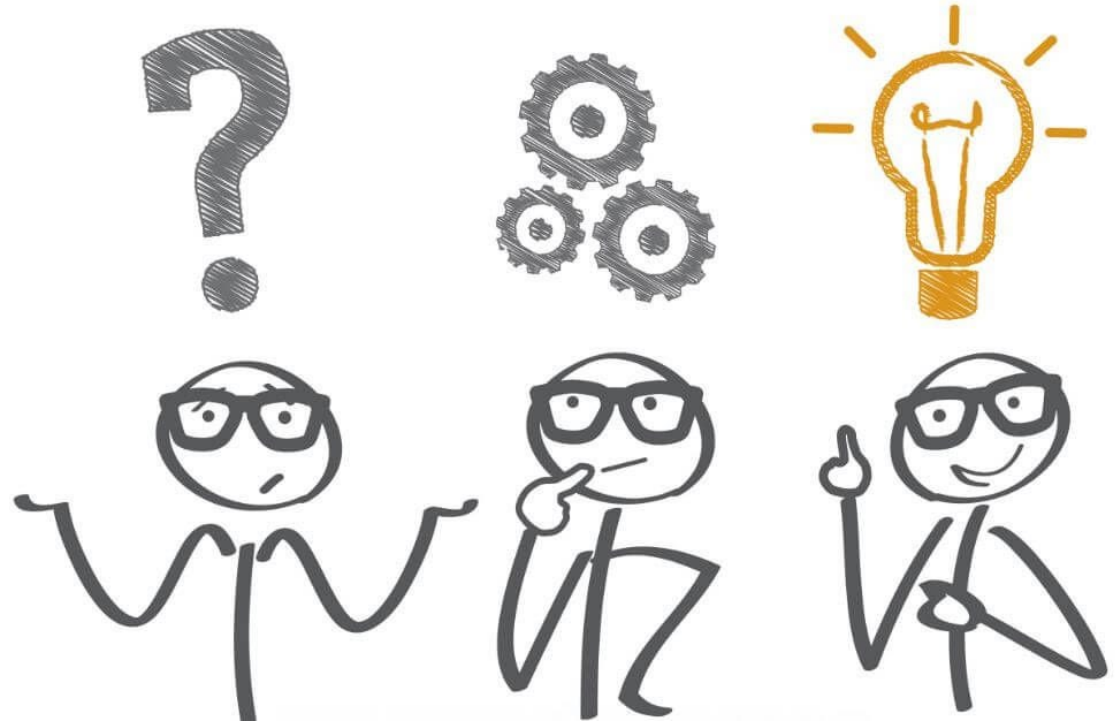




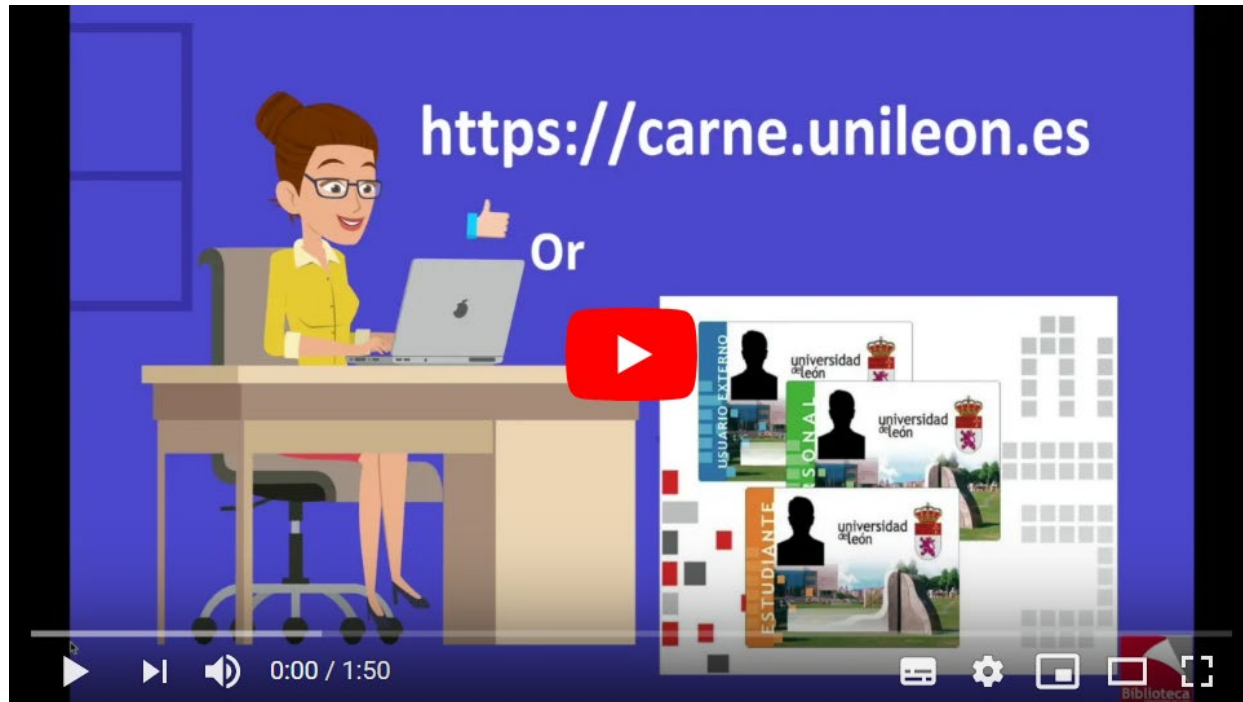


- Alumnos de 2º de Bachillerato
- Extranjeros (Semana Internacional de la ULE) **2018, 2019, 2020**
- Asistentes Workshop de Proyectos Digitales (REBIUN)
- Open Access Week 2018 IFLA PressReader International Marketing Award Winners 2019

# GameIn



# GameIn





## Gamificando el aprendizaje desde la biblioteca. ¿Juegas con nosotros?

### Ver/

8 UNILEON pk.pdf (2.472Mb)

### URI

<http://hdl.handle.net/10433/5771>

### Exportar



### Compartir



### Estadísticas

[Ver Estadísticas de uso](#)

### Autoría

Barrionuevo, Leticia; Martínez Casado, Ignacio

### Palabras clave

Gamificación  
Biblioteca de la Universidad de León

### Fecha de publicación

2018-10

### Colecciones

XVII Workshop REBIUN de Proyectos Digitales [28]

Búsquedas



- Buscar en RIO
- Esta colección

### LISTAR

#### Todo RIO

[Comunidades y colecciones](#)

[Por fecha de publicación](#)

[Autores](#)

[Títulos](#)

[Materias](#)





## Sigue la pista del Acceso Abierto

---

Participa en la yincana que se celebra del 21 al 24 de octubre.

---

Del 21 al 27 de octubre se celebra en todo el mundo la Semana Internacional de Acceso Abierto (International Open Access Week), una iniciativa anual para promover el Acceso Abierto (OA) en el mundo académico y de la investigación. Os retamos a jugar con nosotros y adentraros en las herramientas de Acceso Abierto que la Biblioteca de la Universidad de Sevilla tiene a vuestra disposición. Las conoceréis a través de una serie de pistas que se ofrecerán diariamente del 21 al 24 de octubre a través de los perfiles de nuestras redes sociales @Biblioteca\_US en Twitter y @biblioteca.universidad.sevilla en Facebook.

¡Habrá premios para el primero que resuelva las 2-3 pistas diarias (un premio al día, patrocinado por EBSCO y PROQUEST)! (solo miembros de la US)

- Entre los días 21 y 24 de octubre, pistas diarias (y la resolución de un problema)
- Tendréis que ir buscando en repositorios y recursos en Acceso Abierto
- Sigue la etiqueta **#siguelapistadelOA** en Facebook y Twitter en los perfiles de la Biblioteca de la Universidad de Sevilla
- Puedes incorporarte cualquier día, tendrás que resolver las pistas del día en curso
- Cuando tengas las referencias envíanoslas al correo bibinvestigacion@us.es

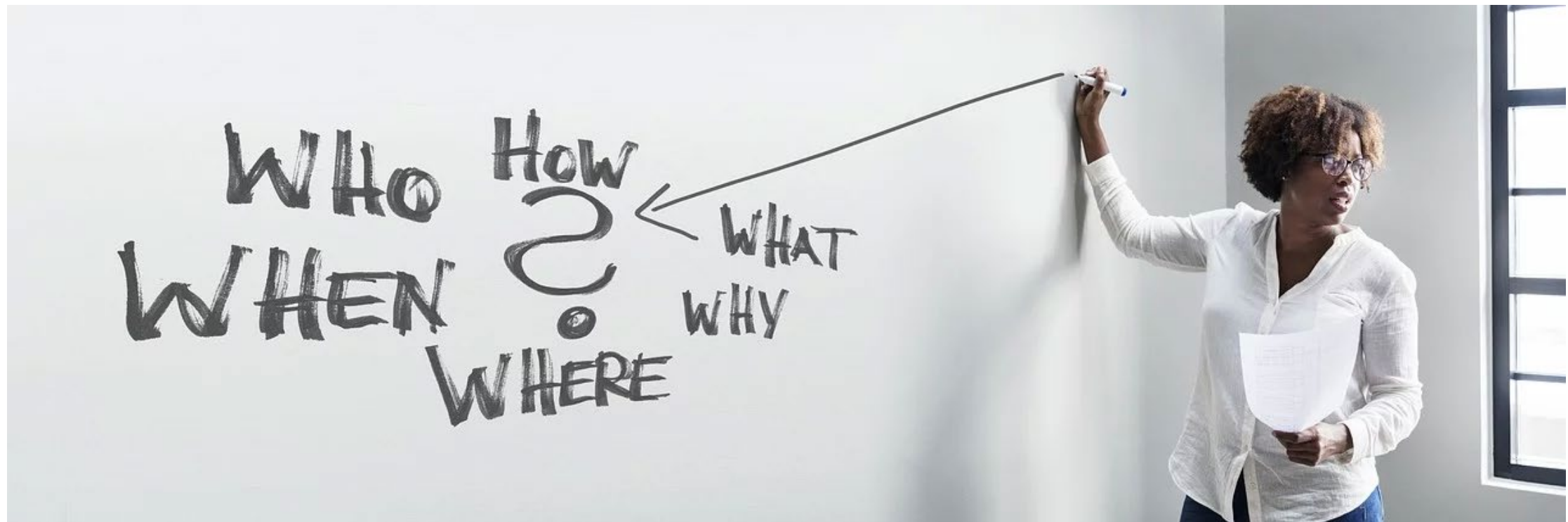


20/10/2019



Instituciones, entidades, empresas, etc.  
que quieran innovar en la formación de  
sus empleados o en promocionar sus  
productos y servicios

# GameIn





<b>Fundación Estatal</b> PARA LA FORMACIÓN EN EL EMPLEO			<b>Grupo Carflor</b> Servicios de Formación y Desarrollo
<b>CURSO DE HABILIDADES NECESARIAS PARA LAS AUXILIARES DE AYUDA A DOMICILIO Y GERIATRÍA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN</b>			
<b>CURSO: GAMIFICACIÓN_SAD ALLANDE</b>	<b>NÚMERO DE EXPEDIENTE: B199697AS</b>	<b>Nº: 025 - GRUPO: 0002</b>	
<b>FECHA DE INICIO: 06/05/2019 - FECHA FIN: 08/05/2019</b>			
<b>MODALIDAD PRESENCIAL 08 HS.</b>			
<b>IMPARTIDO POR: LETICIA BARRIONUEVO ALMUZARA</b>	<b>CARFLOR S.L. CIF: B24214926</b>	<b>LUGAR: CENTRO DE DÍA DE POLA DE ALLANDE. C/. PÁRROCO LUIS GONZÁLEZ OCHOA, S/N. 33880. POLA DE ALLANDE. ASTURIAS</b>	

GRUPO  
carflor



Jugar con libros en verano

LNC VERANO

IR ▶



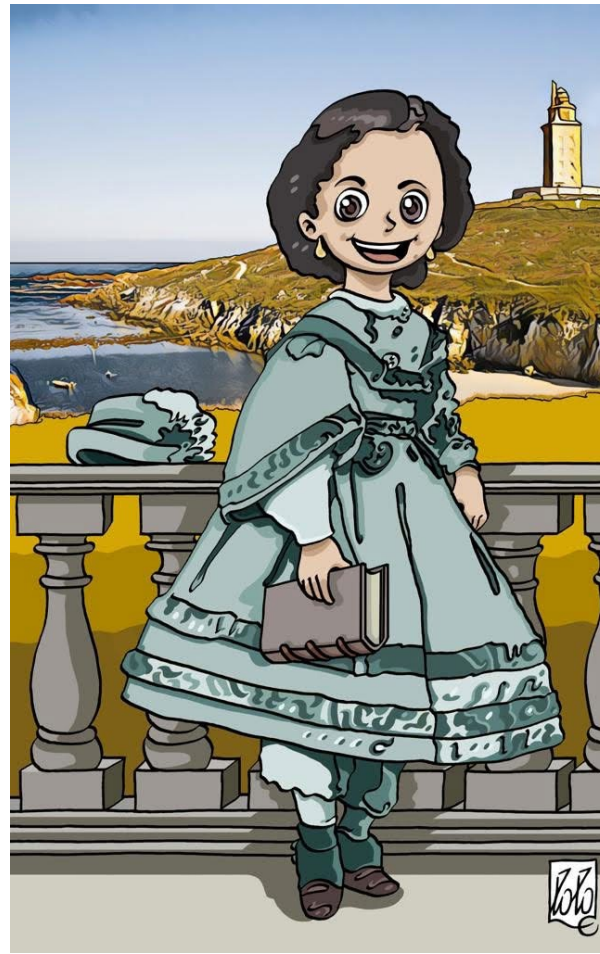
Luis Ignacio Martínez y Leticia Barrionuevo. | L.N.C.

<https://www.lanuevacronica.com/jugar-con-libros-en-verano>

**GameIn**

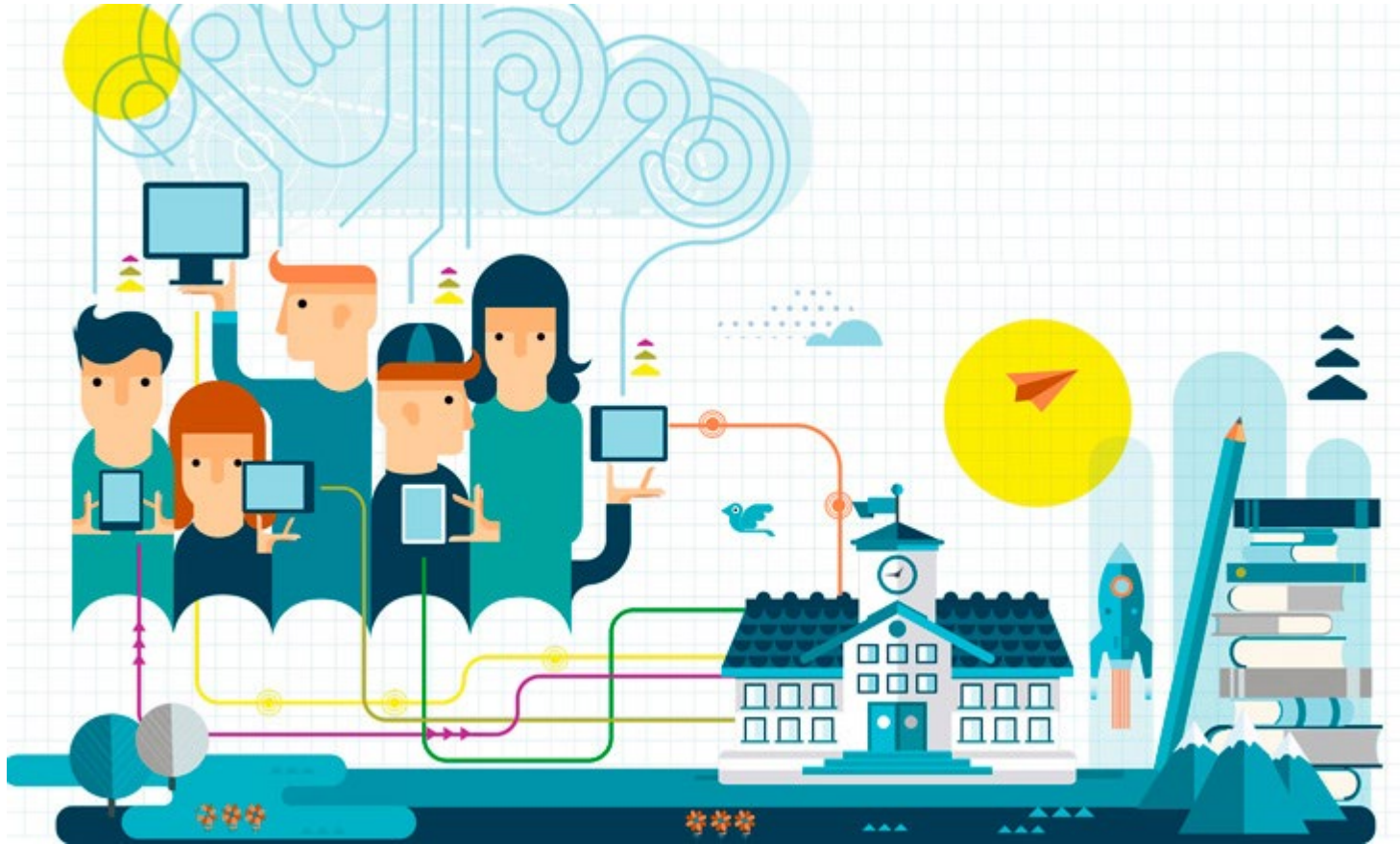
*Coming*  
**SOON**

# GameIn



## El Club de los Minigenios





# ESCUELA DE PEQUEÑOS INVESTIGADORES



¿Crees que el juego es un

medio o recurso que

apoya el aprendizaje?

¿Es difícil introducir

el juego en el aula?

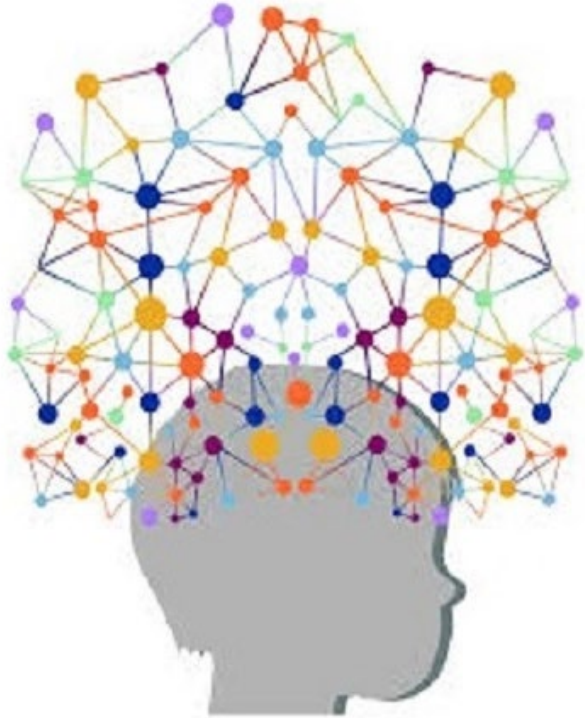
¿Duda, miedos?

¿Es una  
distracción para  
los alumnos?



El cerebro sólo aprende si hay emoción

La educación debe producir gozo y satisfacción tanto en el  
alumnado



**LOS NIÑOS APRENDEN DE MANERA  
EMPÍRICA DE SU PROPIA EXPERIENCIA**

**El juego tiene una gran importancia  
estratégica para el aprendizaje**

El juego facilita el aprendizaje de contenidos,  
habilidades, actitudes y procedimientos

**¿ GAMIFICATION ,  
GAMIFICACIÓN  
o LUDIFICACIÓN ?**

**"La gamificación es, a la vez, una **estrategia**, un método y una técnica. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-JUEGO, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego. Todo ello para conseguir el compromiso de los estudiantes, incentivar un comportamiento y promover un aprendizaje. Es decir, creando siempre una experiencia significativa y motivadora (Marín y Hierro, 2013)**



GEPPER

# JUEGOS REUNIDOS

25

JUEGOS REUNIDOS

GEPPER










25



25

JUEGOS REUNIDOS

GEPPER

	<b>Punto lúdico</b>	Gamificación	Dinámicas lúdicas	Serious Game	<b>JUEGOS</b>
Le mueve principalmente el comportamiento (a corto plazo)					
Le mueve principalmente el comportamiento (a medio/largo plazo)					
Le mueve principalmente el transmitir competencias					
La mueve principalmente la diversión					



LÚDICO

Acción que no constituye en sí misma un juego, ni siquiera engloba lógicas de juego pero que busca provocar una sonrisa, crear expectativa o alimentar una curiosidad

**Ejemplos:**

<https://www.youtube.com/watch?v=4NzoTMfDJTY>

<https://www.youtube.com/watch?v=g1YfO3cPBJk>

# GAMIFICACIÓN

INICIATIVA EN LAS QUE SE UTILIZAN ELEMENTOS DEL JUEGO PERO QUE NO CONFORMAN EN SI MISMOS UN JUEGO. NO SE TRATA DE DISEÑAR UN JUEGO, SINO DE COMBINAR DIFERENTES PRINCIPIOS PROPIOS DE LOS JUEGOS (NARRATIVA, RECONOCIMIENTO, LIBERTAD DE PROBAR Y DE EQUIVOCARSE, ETC.) PARA CONSEGUIR UN PRODUCTO MÁS ATRACTIVO.

**EJEMPLO:** <https://www.youtube.com/watch?v=bnVt7CnGA7M>

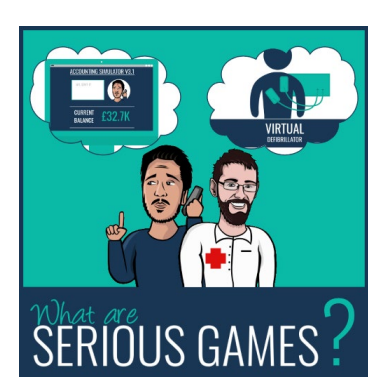


Dinámicas

 LUDICAS

**INICIATIVAS O  
EXPERIENCIAS QUE  
PERSIGUEN  
PROVOCAR SENSACIÓN  
DE JUEGO**

**EJEMPLO:** <https://www.youtube.com/watch?v=HgVopGVpoUk>



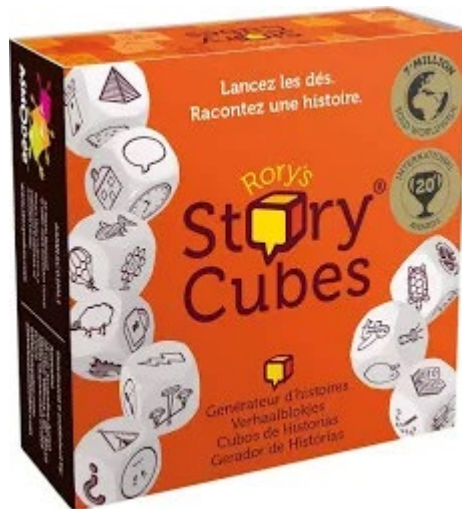
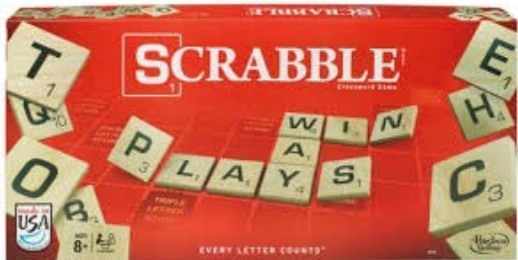
Juegos ideados para favorecer un aprendizaje, ya sea un comportamiento o un contenido. El objetivo principal de este tipo de juegos no es divertir sino enseñar. Los juegos serios dirigidos al público infantil se llamaron, siempre, juegos educativos. Hoy en día existen muchas iniciativas orientadas al aprendizaje de adultos, sobre todo videojuegos

Ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=yvoAmd70xVI>

# JUEGOS



Los juegos de mesa de “toda la vida”, a los que hoy en día se han sumado los videojuegos y las apps, también se pueden introducir en el aula y pueden llegar a ser un apoyo importante en la tarea del profesor. El objetivo y finalidad de este tipo de recursos es divertir.





**1 MECÁNICAS**

Puntos Niveles Las reglas

Recolección Clasificaciones Feedback

**2 DINÁMICAS**

Lo que el jugador experimenta mientras juega

Recompensas Cooperación Expresión Reconocimiento Altruismo Estatus Competición

**3 COMPONENTES**

Aplicaciones específicas

Avatares Logros Recompensas Insignias Regalos Desbloques

**4 ESTÉTICA**

El diseño

1. Colores
2. Ambientes
3. Medallas
4. Personajes
5. Formas
6. Interfaz

**TIPOS DE JUGADOR**

**ASESINOS** **TRIUNFADORES**

**SOCIALIZADORES** **EXPLORADORES**

# Elementos del juego

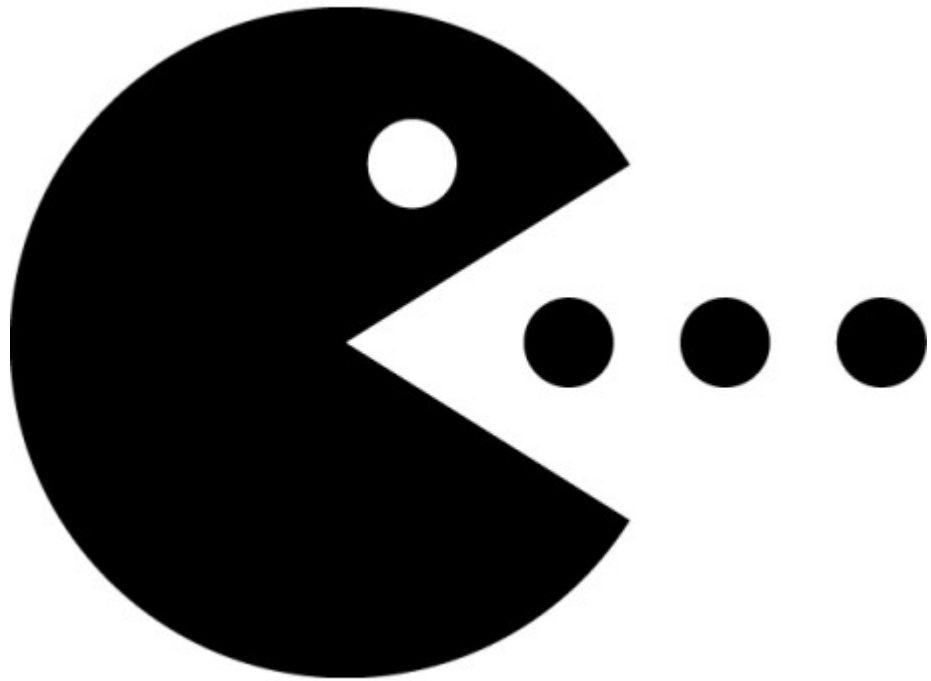


# JUGADORES

Hay **cuatro tipos básicos** de jugadores en función de su personalidad (Bartle, 1996; Dixon, 2011) y cuyos rasgos determinan cuál va a ser su motivación principal durante la actividad:

1. **Triunfadores (Achievers)**: Se orientan hacia la consecución de todos los objetivos establecidos en el juego. Disfrutan ganando puntos, superando niveles y acumulando experiencia que les permita enfrentar nuevos retos.
2. **Exploradores (Explorers)**: Llevados por su curiosidad investigan el escenario propuesto y analizan las mecánicas y procedimientos de juegos hasta que comprenden su estructura y funcionamiento.
3. **Socializadores (Socializers)**: Recurre a la interacción con los compañeros para asumir un rol y desarrollar el juego con una red de soporte.
4. **Asesinos (Killers)**: Obtiene satisfacción venciendo o superando a otros jugadores y siendo el “vencedor”.





**¿qué tipos  
de gamers  
tienes en  
clase?**

Test

**Juego y observación**

# MECÁNICAS

Reglas que explican con qué elementos se va a interactuar en el juego y qué hay que hacer para conseguir el objetivo

Mecánicas de juego	Descripción	Ventajas	Inconvenientes	Usos
XP Points	Son la unidad de progreso en el juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permite incluir el estatus y son familiares al alumnado.</li> <li>- Encajan perfectamente con los niveles, clasificaciones y power ups</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Son inútiles si no se combinan con otras mecánicas.</li> <li>- No sirven sin una conversión.</li> <li>- Su curva de interés decrece muy rápido.</li> <li>- Requieren un feedback muy continuo, y eso es muy arduo de gestionar.</li> </ul>	Combinación de clasificaciones individuales o por equipos. Fomentan la sensación de mejora
Niveles	Son la unidad de estatus de un jugador.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entroncan con la motivación de estatus, acceso y poder.</li> <li>- Motivan a los jugadores mas implicados.</li> <li>- Combina con los XP Points</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Son inútiles sin combinarlas con otras mecánicas.</li> <li>- Pueden desalentar si no se cuida la estructura de niveles.</li> <li>- Su curva de interés decrece muy rápido.</li> <li>- Requieren un feedback muy continuo, y eso es muy arduo de gestionar.</li> </ul>	Pueden modificarse para relacionarse con mundos, monstruos o mejoras en el personaje. Se pueden combinar niveles individuales y de equipo
Clasificaciones	Muestran la posición global y/o relativa de jugadores, equipos o grupos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entroncan con la motivación de estatus.</li> <li>- Las clasificaciones locales y relativas mantienen el interés.</li> <li>- Pueden ser individuales, de equipo o de una clase entera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las clasificaciones globales desaniman a los mas desaventajados/as.</li> <li>- Relacionar notas y clasificaciones puede ser peligroso, y violar la confidencialidad.</li> <li>- El alumnado con NEAE puede no verse favorecido.</li> <li>- Su curva de interés decrece muy rápido.</li> <li>- Requieren un feedback muy continuo, y eso es muy arduo de gestionar.</li> </ul>	Sirven para tomar decisiones estrategias y mejorar su posición global o de equipo. Las clasificaciones locales o relativas a tu progreso permiten ver el avance de todos y motivan mas.

**Oportunidades:** Beneficios o desventajas derivados de elegir una opción entre varias posibles. En todo juego debe haber elecciones significativas y la decisión tomada implica una serie de ganancias y de pérdidas.

**Alternativas:** Se ofrece una situación nueva en la que desarrollar competencias complementarias o alternativas.

**Adquisición de recursos:** Necesarios para seguir avanzando en el itinerario establecido.

**Transacciones o Intercambios:** Refuerzan el componente social.

**Turnos:** Ayudan a organizar el seguimiento del juego en niveles o pruebas que son comunes a todos los participantes.

**Pruebas finales de nivel:** Se incluyen tareas de mayor complejidad.

# DINÁMICAS

Relacionadas con la motivación y con el comportamiento del jugador ante las mecánicas. Es lo que el jugador experimenta mientras juega

- **Recompensa:** tiene la finalidad de despertar el interés en el alumno. Es un magnífico instrumento para atraer el interés del alumno por una actividad. Se puede realizar de forma individual, en parejas o por grupos. Tiene las características de un regalo.
- **Competición/cooperativismo.** Es un magnífico instrumento para atraer el interés del alumno por una actividad. Se puede realizar de forma individual, en parejas o por grupos (en este caso emerge la competencia del cooperativismo).
- **Estatus.** El estatus logrado a través de la gamificación incentiva enormemente al alumno en la consecución y realización de la actividad que se le ha encomendado
- **Solidaridad.** Se trata de una dinámica muy interesante y muy ligada con el cooperativismo. Mediante la solidaridad se fomenta la ayuda mutua entre compañeros y de una manera altruista, es decir, sin esperar ninguna recompensa a cambio.

# NARRATIVA

Elemento esencial de un sistema gamificado ya que va a servir para captar la atención y crear expectativa de los usuarios. Es la temática o historia de la que va a tratar el juego. Es muy conveniente que sea de interés por las personas que van a participar

# OTROS ELEMENTOS

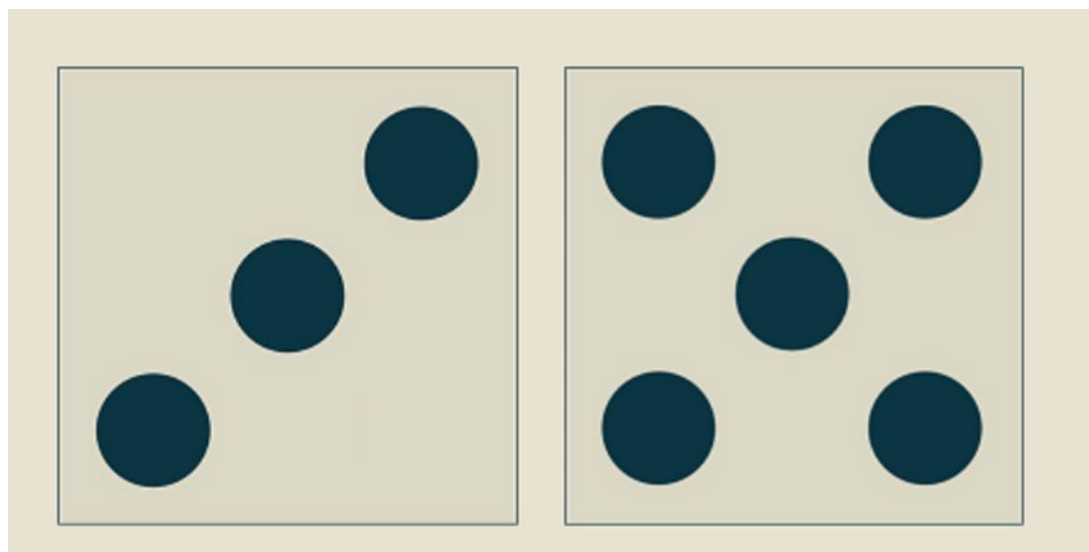
Tiempo





# OTROS ELEMENTOS

## Dados



# OTROS ELEMENTOS

## Cartas



# RECURSOS TIC utilizados en tu proyecto de aprendizaje divertido en el aula



## Diseño de la gamificación

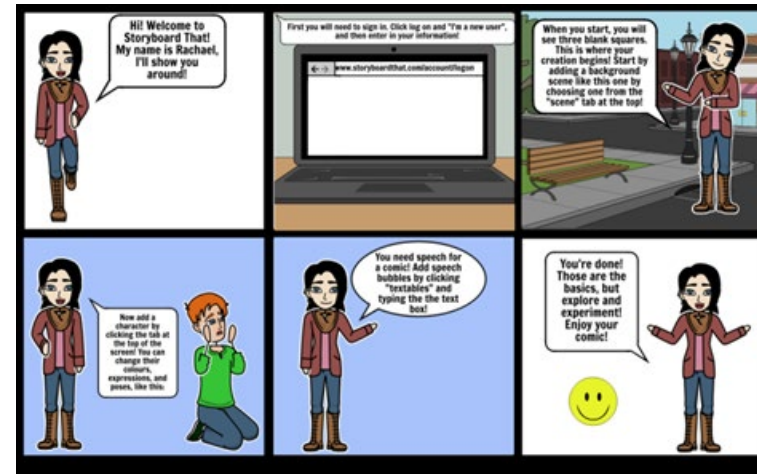
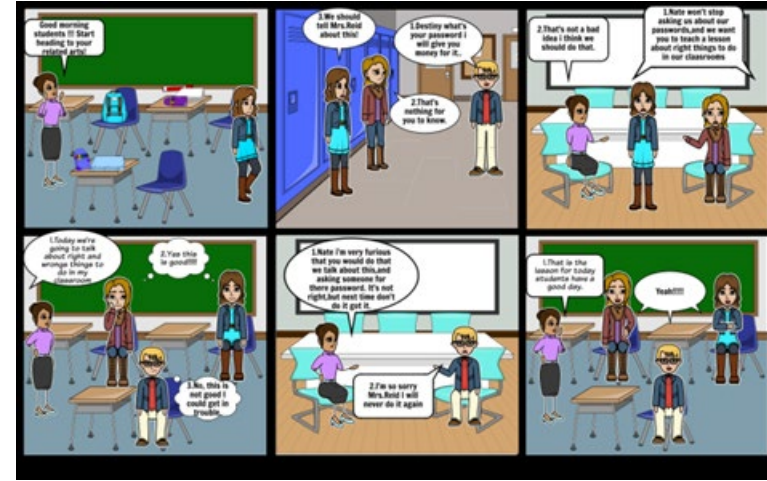


**NARRATIVA, ESTÉTICA**

**Ambientes**

**Mundos**

**Escenarios**





## Recuperando la Poción Mágica del Druida

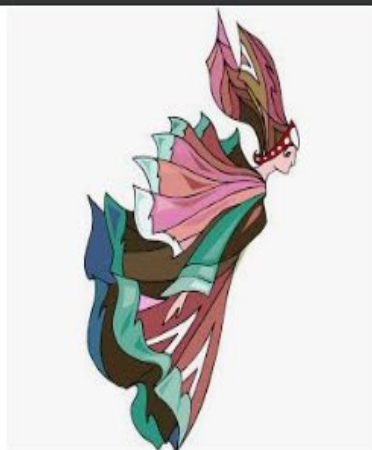


"Una Aventura Gamificadora"





pixabay



Resumen Colorido Personajes ...  
pixabay.com



Resumen Colorido Personajes ...  
pixabay.com



Resumen Colorido Personajes ...  
pixabay.com



Resumen Colorido Personajes ...  
pixabay.com



Resumen Colorido Personajes De...  
pixabay.com



**NARRATIVA, ESTÉTICA**

**Identidades**

**Personajes o avatares**



## Creando mi AVATAR

En esta guía lo vamos a crear directamente.

Create Your Own Voki

The screenshot shows the Voki character creation interface. On the left is a preview window showing a female avatar with red hair and glasses. To the right are various customization options:

- Personalizar tu carácter:** Sexo, rostro, ropa, anteojos... (Customize Your Character)
- Darle una voz:** Digitalia, grabarla o de archivo (Give it a voice)
- Agregar un fondo** (Backgrounds)
- Color Player** (Color Player)
- Color de la boca, el maquillaje, los ojos, piel, cabello** (Color of the mouth, makeup, eyes, skin, hair)
- Tamaño de boca, nariz, hombros, rostro.** (Size of mouth, nose, shoulders, face)

Buttons for "Cancel" and "Publish" are visible at the bottom of the interface.



 **Doll Makers** 

Various Doll Makers  
Harry Potter, Naruto, Whuddle World, Maple  
Story, SayClub and more...



<http://www.dolldivine.com/the-tudors-scene-maker.php>

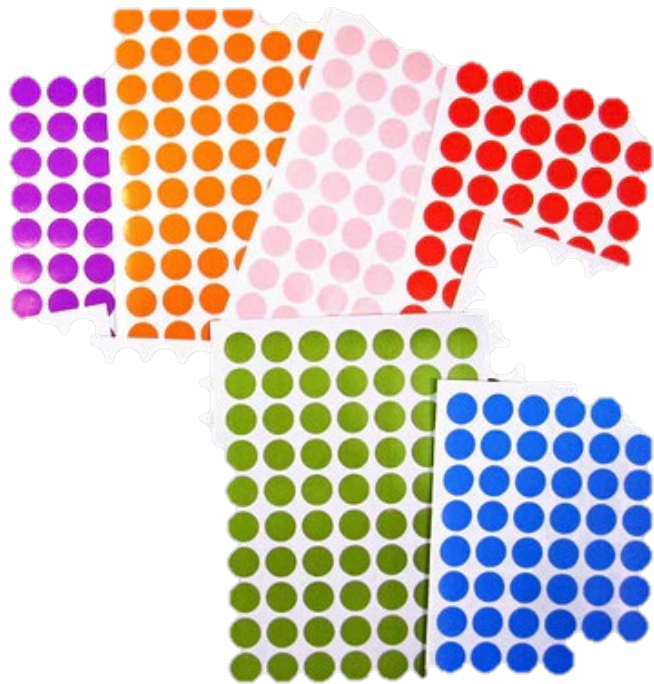
# MECÁNICAS, DINÁMICAS

## Recompensas

**Puntos,  
Medallas o insignias, clasificaciones**



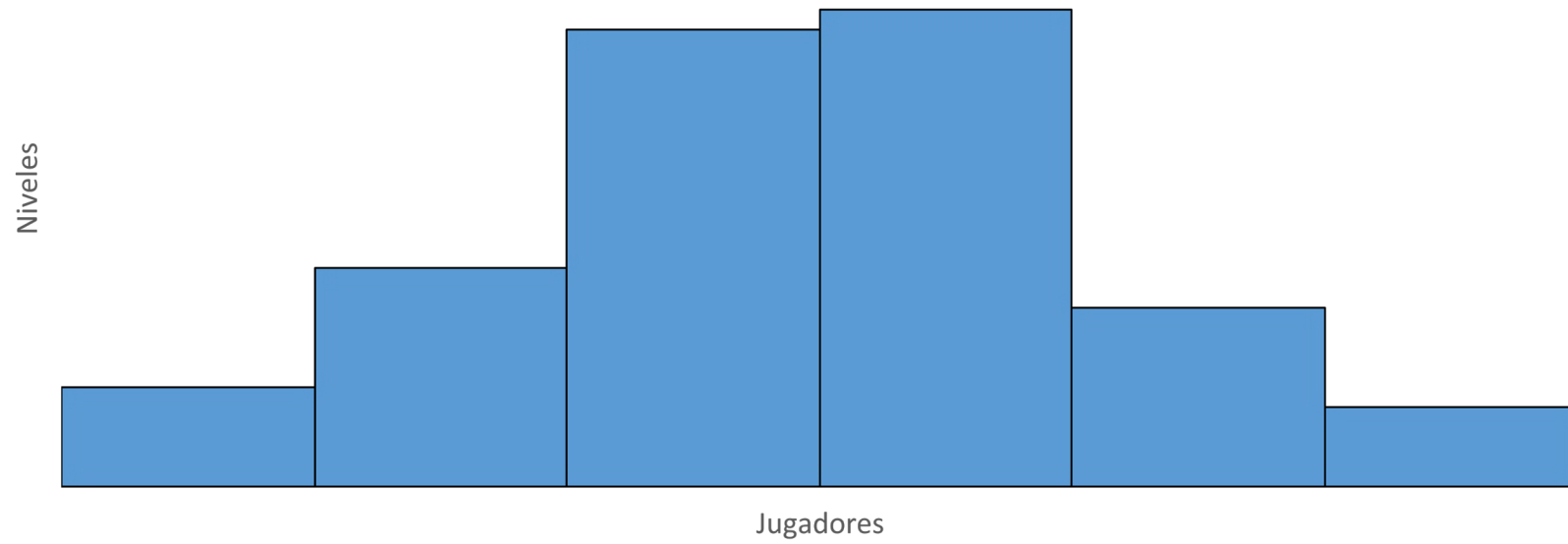
# PUNTOS



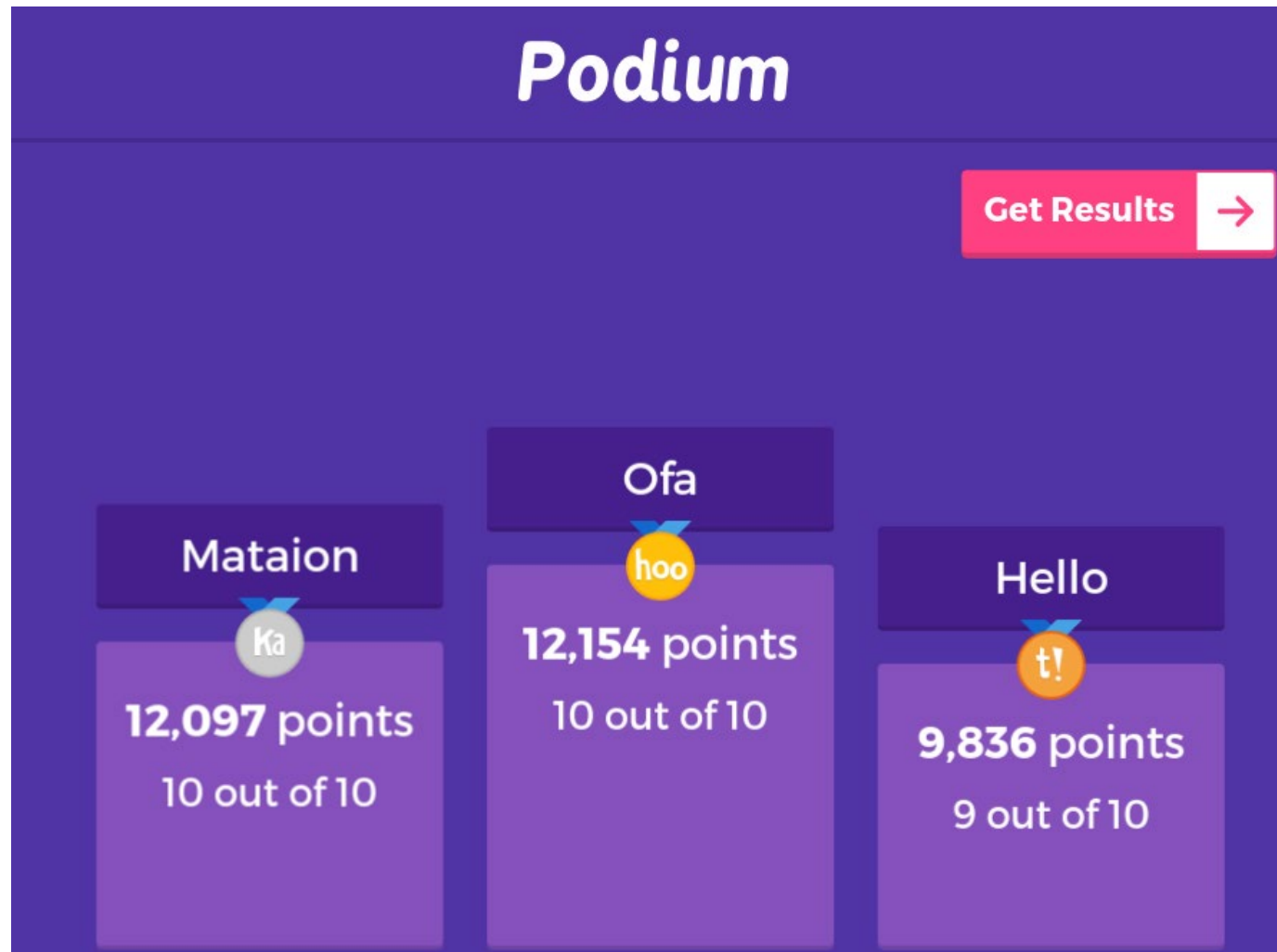
 <p>10pts</p> <p>Account Registration</p>	 <p>10pts</p> <p>Product Review</p>	 <p>10pts</p> <p>Tag a Product</p>	 <p>10pts</p> <p>Newsletter Subscription</p>
 <p>1pt</p> <p>for every <b>\$1</b> spent</p>	 <p>100pts</p> <p>Invitation to a friend that results in a sale</p>		

# NIVELES

## NIVELES SUPERADOS POR LOS JUGADORES

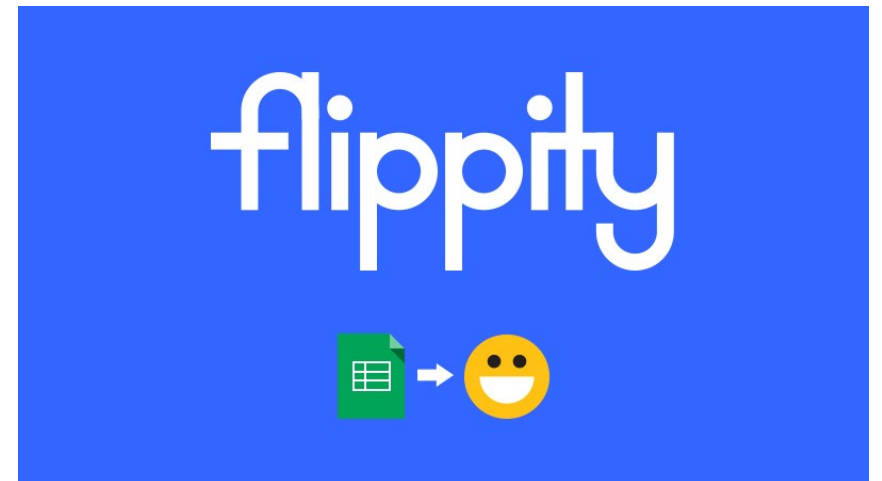
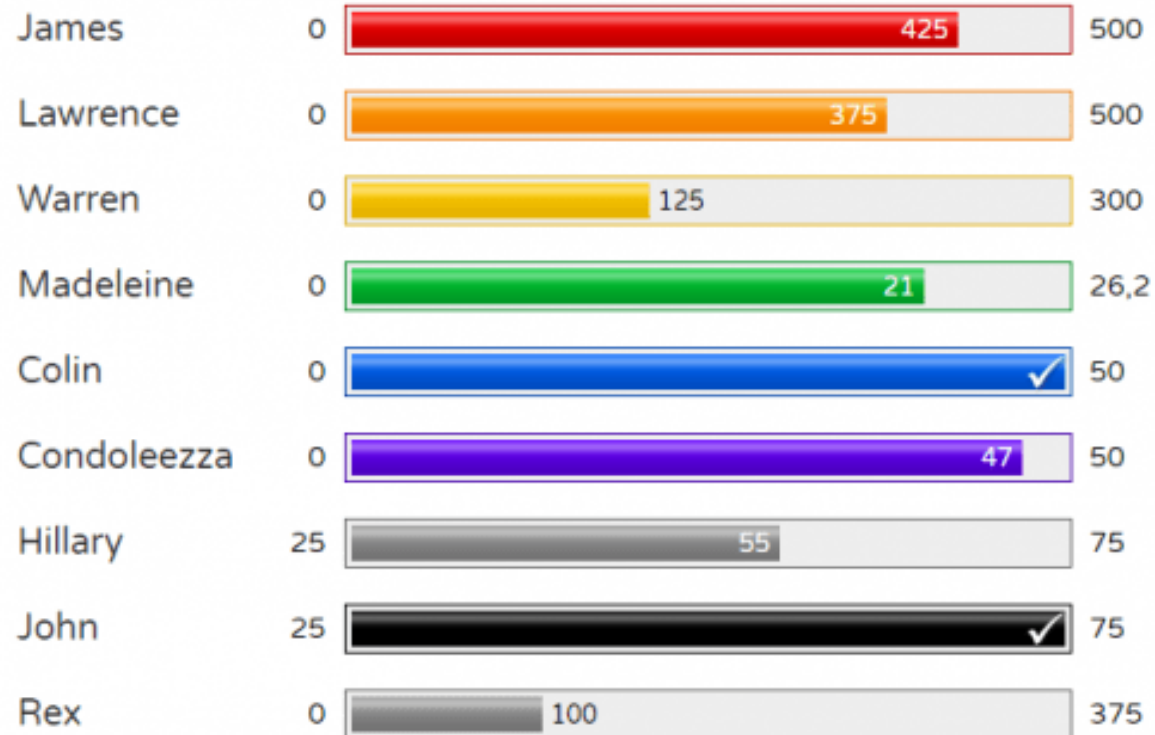


# CLASIFICACIONES

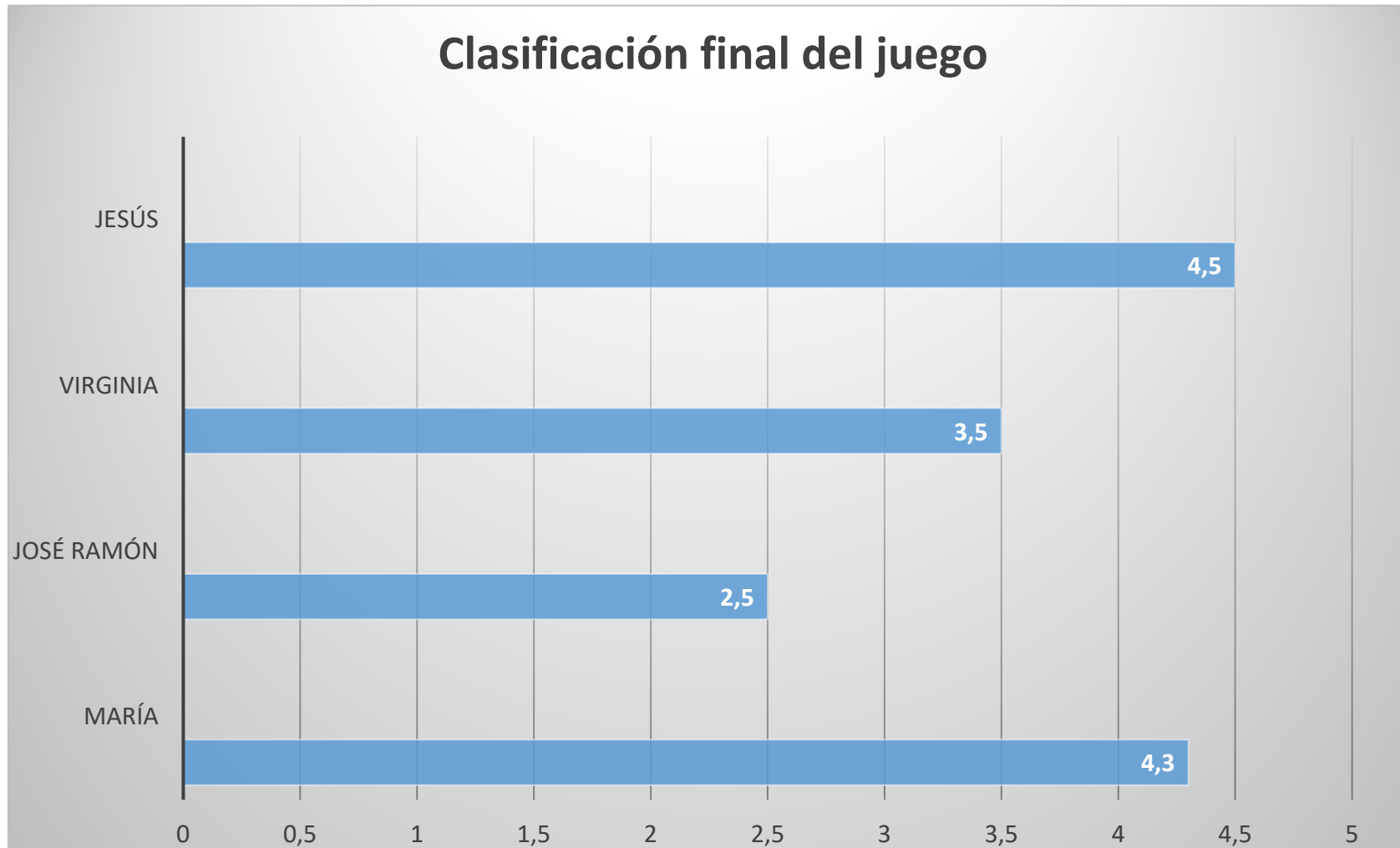




# CLASIFICACIONES



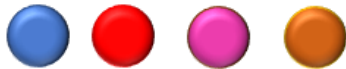
# CLASIFICACIONES



# CLASIFICACIONES

## Clasificación

TORNEO DE LAS ROSAS



MONTESCO	CAPULETO	MONALDOS	FILIPESCHOS

# TURNOS



[Recopilatorio de juegos con la ruleta de Ikea](#)

# INSIGNIAS

## Cómo crear badges digitales con MAKEBADGES

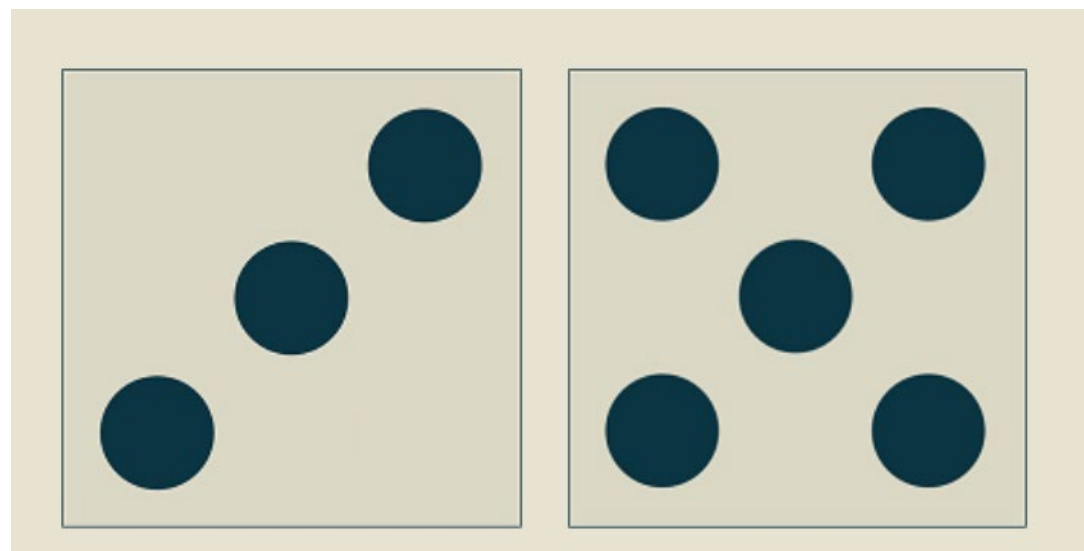
Medallas



Insignias digitales



# OTROS ELEMENTOS DEL JUEGO



<https://dado.online/>

# CARTAS

## CONSEJOS PARA CREAR CARTAS CON PRIVILEGIOS PARA EL AULA

Escoge una temática que le encante a tus alumnos.

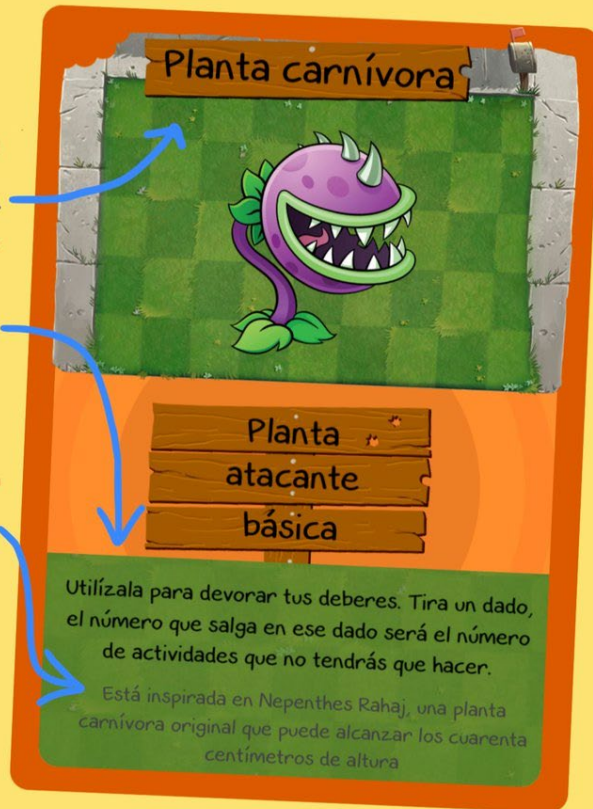


Incluye un nombre que llame la atención.

Escribe el privilegio que vayan a obtener por conseguir esa carta. Debe haber siempre un objetivo para obtenerlo, plantéaselo como un reto a tus alumnos.

Puedes incluir curiosidades o datos graciosos para ayudar a la estética y la narrativa en el aula.

*del pupitre a las estrellas*



fotor®





# Otras TICs

La **realidad aumentada** es una tecnología que permite combinar información del mundo real con elementos de ámbito virtual. Dicho de otro modo, permite añadir información virtual a la información física ya existente







# Otras TICs

<https://www.youtube.com/watch?v=cRdSDmNT0wM> (**Quiver**)

<https://www.youtube.com/watch?v=V8T0ImSdMNs> (**Augment**)

<https://www.facebook.com/Sumergeteenleon/videos/348908919241041/> (**Aurasma**)



Google™

Otras TICs



Google Maps



# Otras TICs

**Madrid de los Austrias ...** 🔍 ☰

Los alumnos de 3.º E.P. del colegio la Natividad han estudiado los monumentos que contiene nuestra ciudad de la época 747 vistas ☆

[COMPARTIR](#)

- Equipo 1. Paula C., Ainhoa A., Eva X., I...**
  - 📍 Plaza Mayor
  - 📍 Plaza de la Villa
- Equipo 2. Daniel Z., Iker T., Madisson ...**
  - 📍 Plaza de Isabel II
  - 📍 Mercado de San Miguel
- Equipo 3. Hugo V., Hugo G., Helena P.,...**
  - 📍 Real Monasterio de la Encarnación

**Map Labels:** Plaza de España, Príncipe Pío, Universidad, Chueca, Gran Vía, Banco de España, Sol, Cortes, Barrio de Centro, La Latina, Lavapiés, Justicia, Noviciado, Callao, Ópera, Plaza Mayor, Plaza de Isabel II, Mercado de San Miguel, Real Monasterio de la Encarnación, Plaza de la Villa, Plaza Mayor.

**Map Controls:** +, -, Google My Maps, Datos de mapas ©2019 Google, Inst. Geogr. Nacional, Condiciones, 200 m



Google™

# Otras TICs



*Roundme*  
Virtual Tours Made Simple





Google™

Otras TICs

<https://bit.ly/2GffkpW>

<https://bit.ly/2Bnjinwi>


<https://bit.ly/2DXmxsx>

Εjemplos



## INTEGRACIÓN

# Otras TICs



**Captain Up**

Captain Up is an engagement platform for your WordPress blog. Quickly add badges, levels and leaderboards to your site and start rewarding your users.

[Download Version 1.4.0](#)

[Description](#) [Installation](#) [FAQ](#) [Screenshots](#) [Changelog](#) [Stats](#) [Support](#) [Reviews](#) [Developers](#)



**INTEGRACIÓN**

# Otras TICs





## INTEGRACIÓN

# Otras TICs



### Example Open Badges



**Las insignias (badges)** A partir de la versión 2.6, Moodle ya trae por default las insignias (badges), que permite mostrar y premiar los logros o progresos de los estudiantes, recordando que estos deben llevar, un criterio y diseño pedagógico. Debe cargar diseños de las insignias a utilizar.











## INTEGRACIÓN


# Otras TICs


Ladder

Infos Ladder

Rank	Full name	Level	Experience points	Progress
1	 Kyle Brolovski	10	1234	
2	 Eric Cartman	4	180	
3	 Clyde Donovan	1	27	
4	 Stan Marsh	1	12	

LEVEL UP!



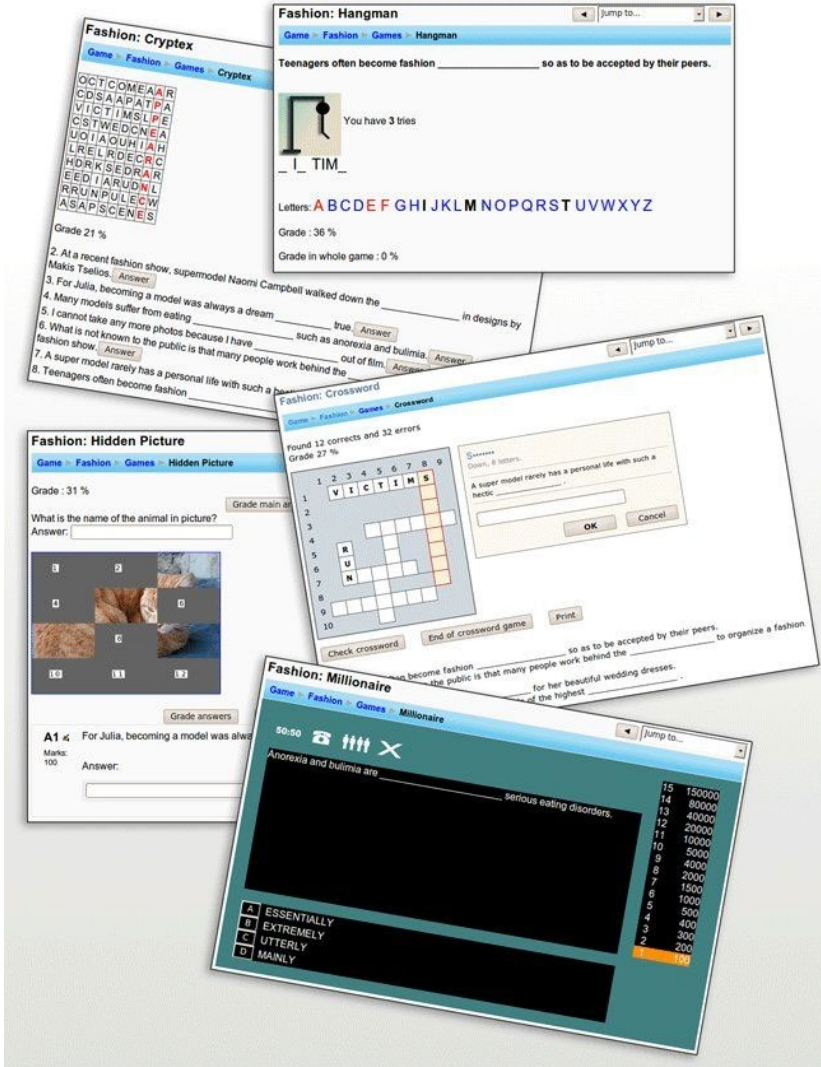


Participate in the course to gain experience points and level up!

**Level up!** Permite la creación de insignias, bastante creativas y llamativas, una de sus características adicionales es que agrega una barra de progreso donde el estudiante puede ver el porcentaje de su avance y lo que le falta para obtener la próxima insignia.

## INTEGRACIÓN

# Otras TICs

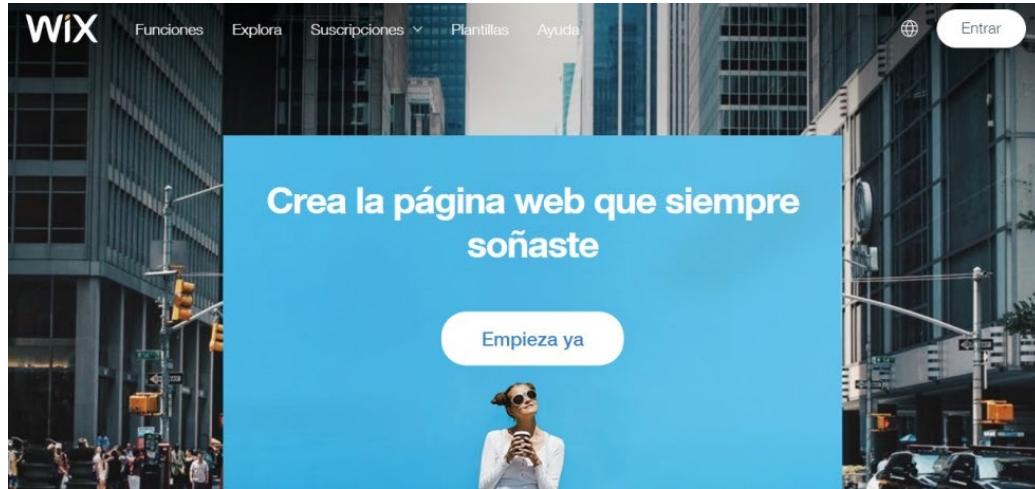


**Game:** Este plugin, permite la creación de insignias, con el uso de cuestionarios, exámenes y glosarios, entre otros, algunas muy interesantes opciones de estos recursos es que permite implementar y asociar a insignias, juegos como: crucigramas, sudoku y memorias para el desarrollo de actividades de aprendizaje



## INTEGRACIÓN

# Otras TICs



Google™  
Sites

# OTROS RECURSOS utilizados para el aprendizaje divertido en el aula



# Puzzles y rompecabezas



# Imagen difuminada

Fotoram!o



beefunky®



# Crucigramas



CrosswordPuzzleGames.com

**Crossword  
Compiler**



EclipseCrossword.com

educaplay

The Teacher's Corner



# Generadores de sopas de letras

## Generador de sopa de letras - Educima.com

There is a commonly known problem (bug) with the Chrome browser when saving results.

We advise you to use a different browser to visit our site should you wish to use the wordsearch generator.

**Título\***

**Subtítulo**

Opcional: utilice esta opción para incluir información adicional debajo del título.

**Dificultad**

Fácil ▾

Las palabras solo se encuentran ocultas horizontalmente.

Words

#1*	<input type="text"/>	#9	<input type="text"/>
#2*	<input type="text"/>	#10	<input type="text"/>
#3	<input type="text"/>	#11	<input type="text"/>
#4	<input type="text"/>	#12	<input type="text"/>
#5	<input type="text"/>	#13	<input type="text"/>
#6	<input type="text"/>	#14	<input type="text"/>
#7	<input type="text"/>	#15	<input type="text"/>
#8	<input type="text"/>	#16	<input type="text"/>

Submit





# Candados digitales

Generador de candados digitales online



<https://eduescaperoom.com/generador-candado-digital/>

## Recursos para montar un Escape Room

[https://docs.google.com/document/d/1eSxKEAwhvgEGz-K\\_syLByRE5qSspBJQJb0djj0GNzCQ/edit#heading=h.1xzd2e4cn73c](https://docs.google.com/document/d/1eSxKEAwhvgEGz-K_syLByRE5qSspBJQJb0djj0GNzCQ/edit#heading=h.1xzd2e4cn73c)

# Códigos QR

## Generador de Códigos QR

Compartir



URL 

SMS 

TELÉFONO 

EMAIL 

TEXTO 

VCARD 

GEOLOC 

EVENTO 

WIFI 

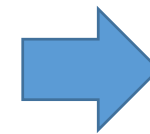
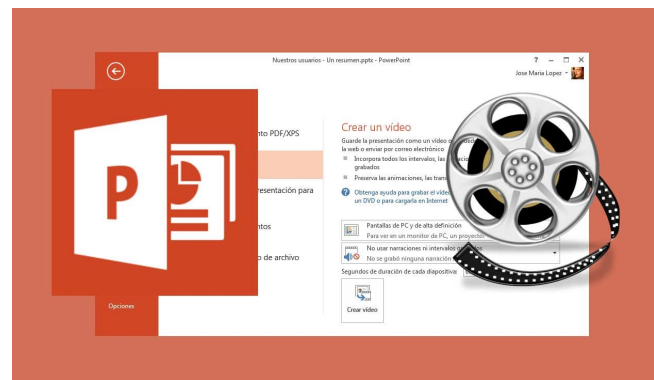
Código QR para una dirección Web



# Vídeos



Learn  
iMovie





# Timer



# PLATAFORMAS para gamificar el aula





<https://gredos.usal.es/handle/10366/139616?locale-attribute=it>



genially

<https://enclaveproductiva.es/genial-ly-crea-contenido-interactivo-y-visual/>







Quizlet



Bringing it together



# EDpuzzle

Make any video **your lesson**



**KHAN**  
ACADEMY



OBJECTIVE



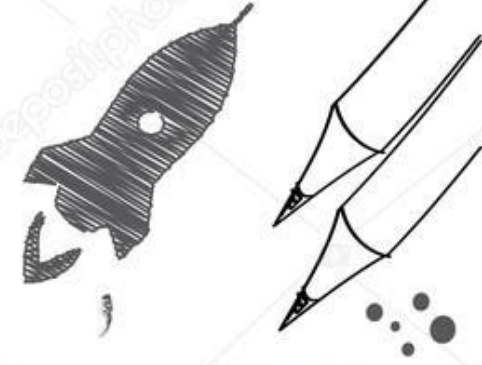
BRAINSTORMING



PLAN



CONCEPT



# STRATEGY



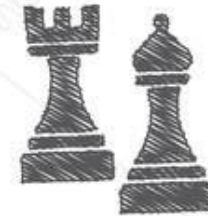
IMPLEMENTATION



SOLUTION



DIRECTION



TACTICS

# ¿Para qué voy a utilizar la gamificación y/o dinámicas lúdicas en mi aula?

**ANÁLISIS DAFO**

Proyecto: \_\_\_\_\_  
Creado por: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

	Aspectos Negativos	Aspectos Positivos
Factores internos	<b>Debilidades</b>	<b>Fortalezas</b>
Factores externos	<b>Amenazas</b>	<b>Oportunidades</b>

Encuentra las instrucciones para utilizar esta herramienta en <https://learninglegendario.com/dafo>

LearningLegendario.com

# ¿Qué tipo de actividad/es gamificada/s voy a diseñar para mis alumnos?

## Algunas ejemplos:

- Breakoutedu o Escape Room educativo
- Adaptación de juegos de mesa u otros que conozcas
- Simulación social
- Dramatización de roles
- Dinámica lúdica sencilla con una narrativa atractiva
- Actividad lúdica para conocer a mi alumnado desde el punto del vista del juego

Etc...



# Diseño de nuestro proyecto

## GAMIFICATION MODEL CANVAS

Design for:  
Design by:

On:  
Iteration:



[WWW.GAMEONLAB.COM](http://WWW.GAMEONLAB.COM)

Please send us your valuable feedback! [canvas@gameonlab.com](mailto:canvas@gameonlab.com)

Gamification Model Canvas is based from the Business Model Canvas <http://www.businessmodelgeneration.com> and is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Un-ported License.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.



# Poniendo en marcha la actividad. Sesión beta

1. Nombre de la actividad
2. Descripción
3. Temporalización
4. Escenarios utilizados
5. Agrupamientos
6. Recursos necesarios
7. Metodologías utilizadas
8. Estructura
9. Desarrollo
10. Personajes
11. Enemigos
12. Dificultades, etc.

**ACTIVIDAD**



# Resumiendo...

**30 Elementos  
para Gamificar**

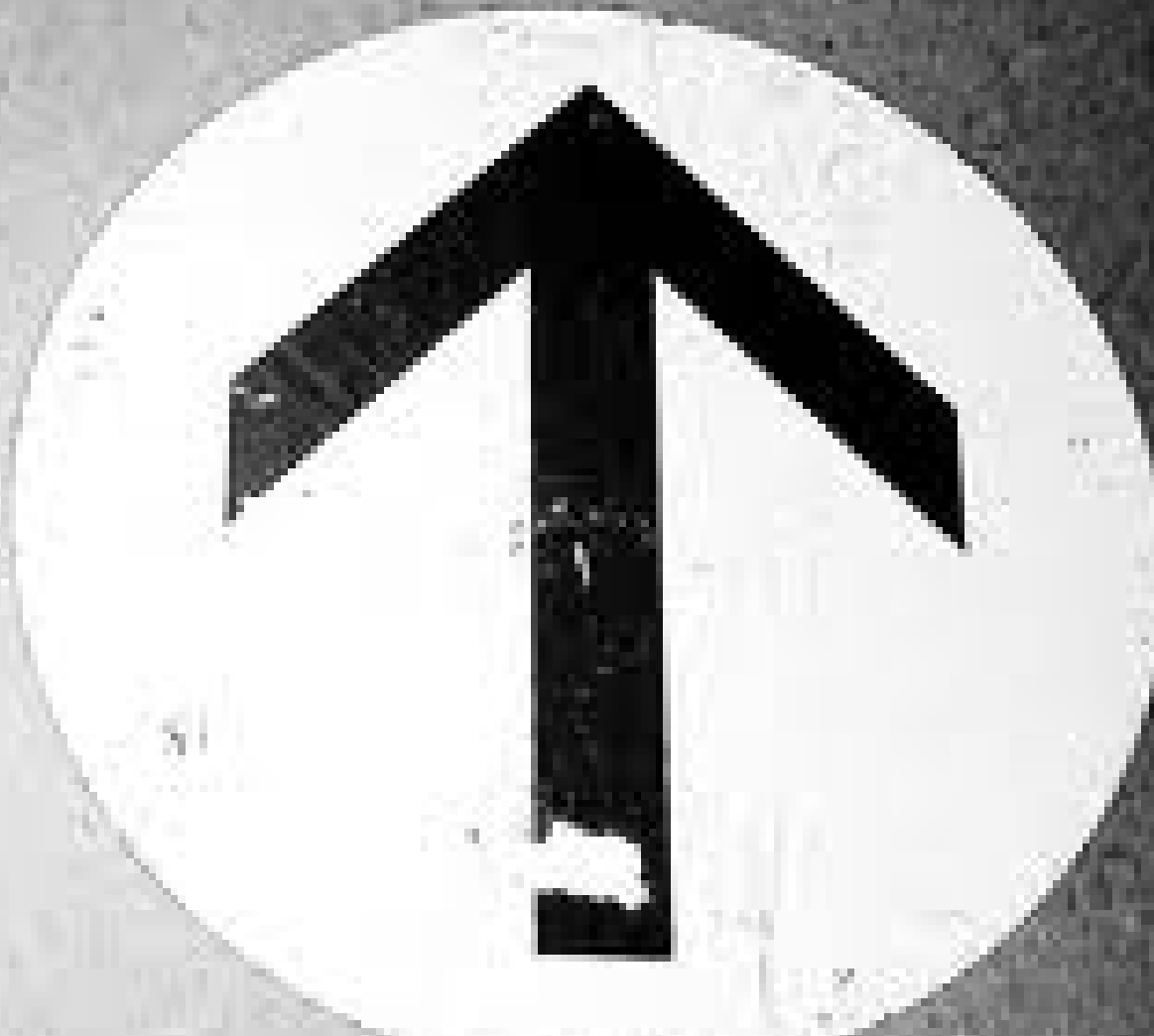
**y**  
**LOS PLACERES  
DEL JUGADOR**

**Experiencia**

**Balanceda**



follow  
me



Las fotos utilizadas han sido extraídas de Google Imágenes