BIENVENIDOS

Generado por ConversordeLetras.com

DIANA SEDANO

Maestra Ed.Primaria

CEPA Almazán

diana.sedher@educa.jcyl.es

BY NC ND

LA GAMIFICACION EN LA EDUCACION PARA ADULTOS

- Padlet colaborativo +
- Registro de insignias +
- Tickets de salida +

LA GAMIFICACIÓN

- Conoc.previos (QUIZIZZ) +
- **Presentacion** +
- Ejem. GAMIFICACIONES +
- Ideas TEMÁTICA +
- **RETO 1** +

HERRAMIENTAS DIGITALES I

- Herramienta/recurso digital +
- **AVATARES** +
- **CÓDIGOS QR** +
- **RETO 2** +

HERRAMIENTAS DIGITALES II

- **INSIGNIAS** +
- **CARTAS RECOMPENSA** +
- **RETO 3** +
- **RETO 4** +

HERRAMIENTAS DIGITALES III

- **INTERFACES INTERACTIVAS** +
- **PLATAFORMAS GESTIÓN** +
- **RETO 5 (EDUCAPLAY)** +

CREAR RECURSOS DIGITALES

- **GENIAL.LY** +
- **EDUCAPLAY** +
- **LEARNING APPS** +
- **LIVEWORKSHEETS** +
- **RETO 6** +

RECURSOS DIGITALES EVALUACIÓN

- **KAHOOT** +
- **PLICKERS** +
- **QUIZIZZ** +
- **GOOGLE FORMS** +
- **RETO 7** +

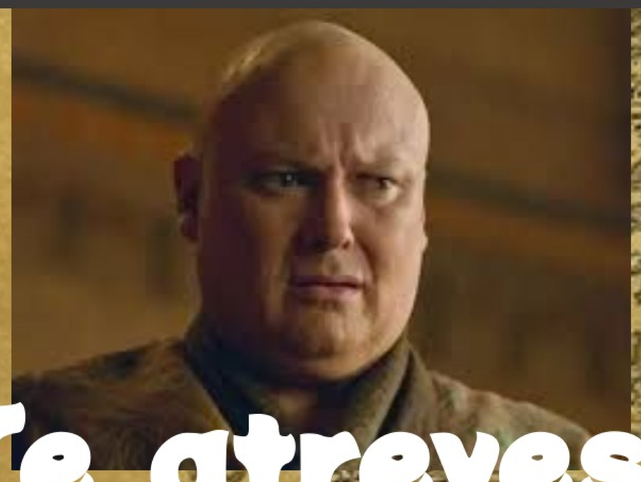
CREACIÓN "BREAK OUT" GENIAL.LY

- **¿QUÉ SON?** +
- Ejemplos BREAK OUTS +
- **RETO 8** +

Clasificación

LOS RETOS DE VARYS

Los retos de VARYS



¿Te atreves?

GAME OF THRONES

Westeros and Essos

LORD & LADY

Los retos de VARYS

1

2

3

4

5

6

7

8

LA GAMIFICACIÓN

COMO ELEMENTO
MOTIVADOR EN LA
EDUCACIÓN DE ADULTOS

ÍNDICE

1 ¿QUÉ ES?

2 TIPOS de GAMIFICACIÓN

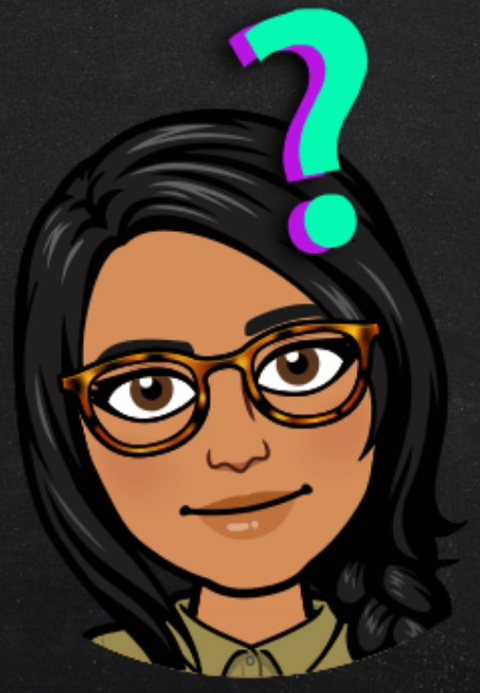
3 ELEMENTOS

4 TIPOS DE JUGADORES

5 PRINCIPALES BENEFICIOS

6 GAMIFICACIÓN EN ADULTOS

1 ¿QUÉ ES GAMIFICACIÓN?



"La gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos (diseños, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos"

Teixes,F. (2015).

EN RESUMEN

1. Aplicación de recursos de los juegos

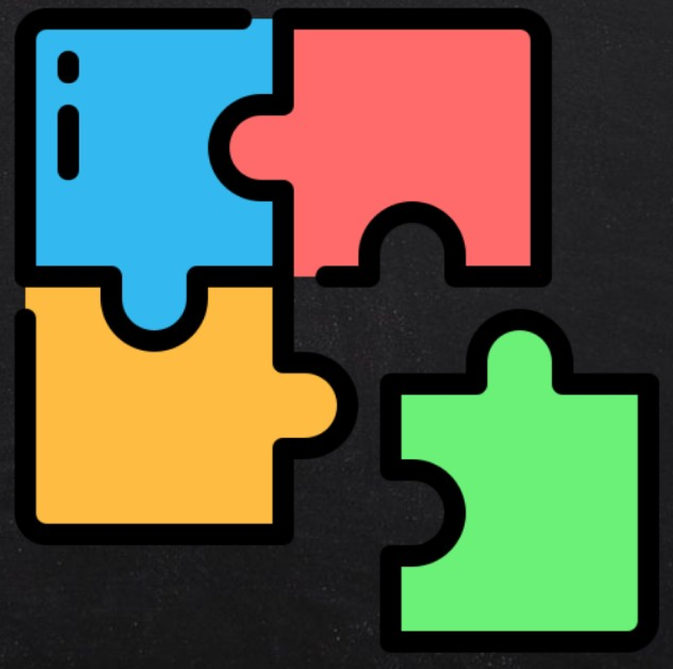
2. En contextos no lúdicos

3. Para modificar los comportamientos de los individuos

4. Actuando sobre su motivación

5. Para la consecución de objetivos concretos

2 TIPOS DE GAMIFICACIÓN



GAMIFICACIÓN SUPERFICIAL

VS

GAMIFICACIÓN ESTRUCTURAL

+info

+info

3 ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

NARRATIVA → TEMÁTICA

- ¿Qué les puede interesar a mis alumn@s?
- ¿Qué protagonista puede empatizar mejor con nuestros alumn@s?

- ¿Qué objetivo desea conseguir ese protagonista?
- ¿Qué personajes puedo meter que ayuden al protagonista?
- ¿Qué obstáculos encontramos y cómo podemos superarlos?

ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

DINÁMICAS

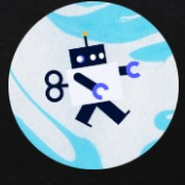
- Recompensas
- Status
- Narrativas

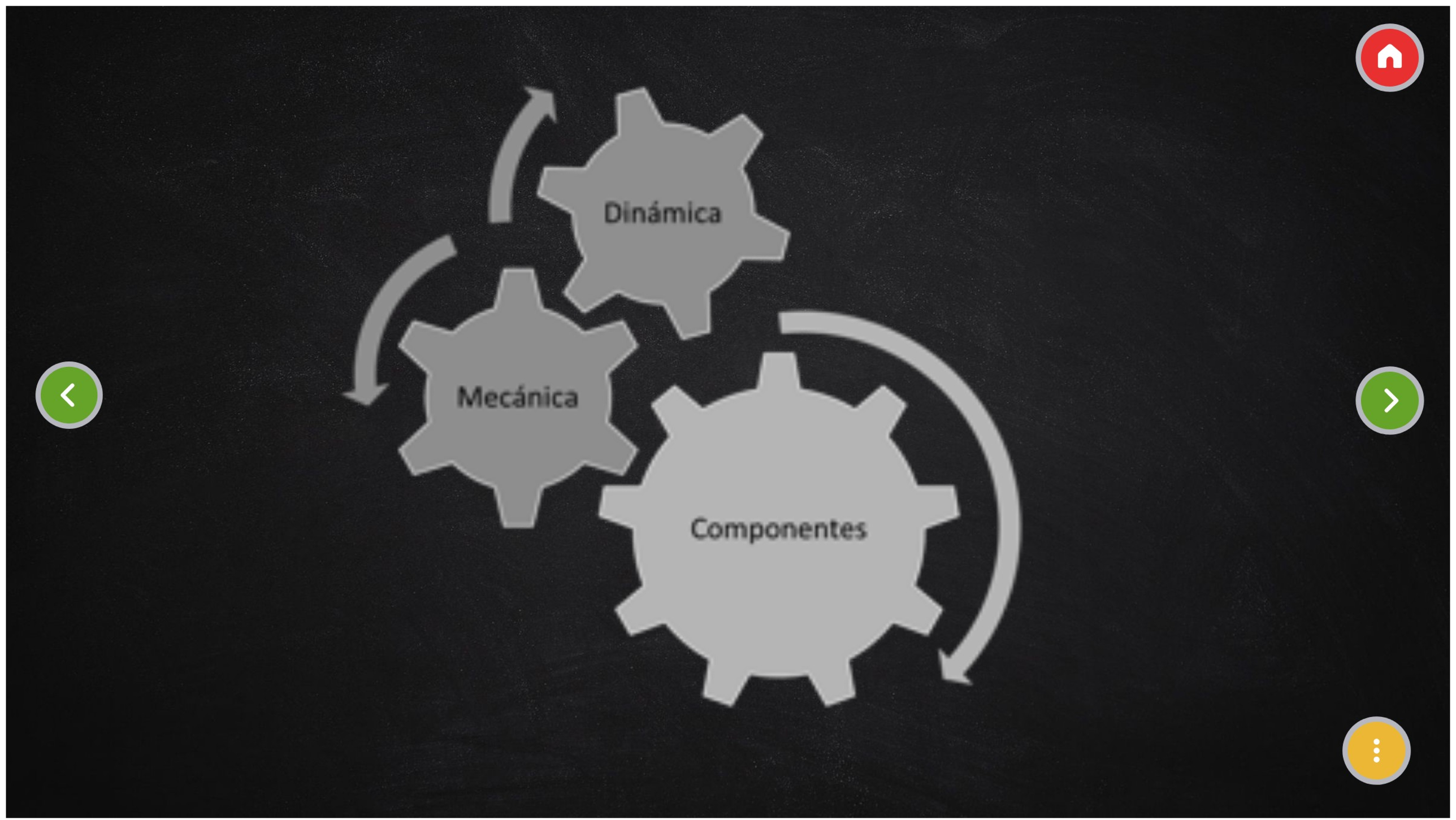
MECÁNICAS

- Retos/Misiones
- Clasificaciones
- Puntos
- Niveles

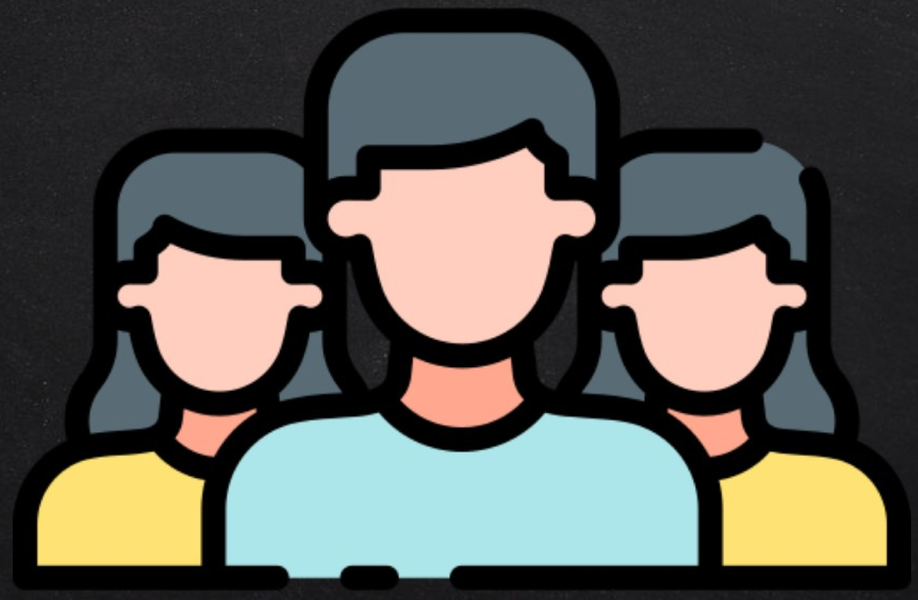
COMPONENTES

- Avatares
- Insignias




Dinámica
Mecánica
Componentes

4 TIPOS DE JUGADORES



TIPOS DE JUGADORES

Achievers

Objetivo: resolver retos y conseguir una recompensa por ello.

Explorers

Objetivo: explorar, descubrir y aprender cualquier cosa nueva.

Socializers

Objetivo: la interacción social, el trabajo cooperativo...

Killers

Objetivo: competir con otros jugadores y ganarles.

¿QUÉ TIPO DE JUGADOR/GAMER ERES TÚ?

5 PRINCIPALES BENEFICIOS

SOCIAL

Mejora e impulsa el trabajo cooperativo y la interacción con el resto

MOTIVACIONAL

Aumenta el interés de los alumnos a la hora de realizar actividades.

ADULTOS

COGNITIVO

Desarrolla el pensamiento crítico, la creatividad y mejora la atención.

Otro de los aspectos positivos es la alfabetizción digital

"LAS TIC SIRVEN PARA TRAER EL MUNDO A LA ESCUELA Y ABRIR LA ESCUELA AL MUNDO"

Jordi Adell, 2010

6 LA GAMIFICACIÓN EN ADULTOS

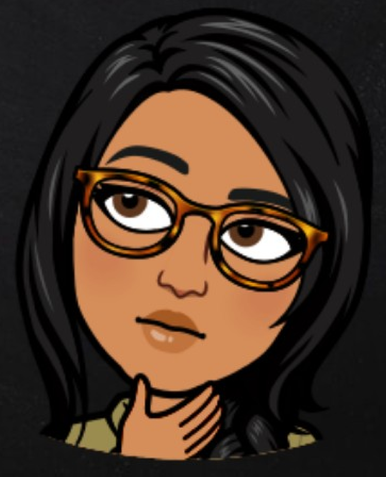
LA GAMIFICACIÓN SE HA IDO IMPLANTANDO POCO A POCO EN TODOS LOS NIVELES

PRIMARIA

ESO

ENSEÑANZAS UNIVERSITARIAS

¿EDUCACIÓN DE ADULTOS?



¿POR QUÉ NO?

Adaptemos la gamificación a sus necesidades, superemos las dificultades y hagamos disfrutar a nuestros alumnos al ...

100%

EJEMPLOS DE GAMIFICACIONES

@JaioneP

@aaronasenciofer

@MrCuarter

@VictorArufe

AVATARES

Generado por ConversordeLetras.com

Bitmoji

WINTER IS COMING
STARK

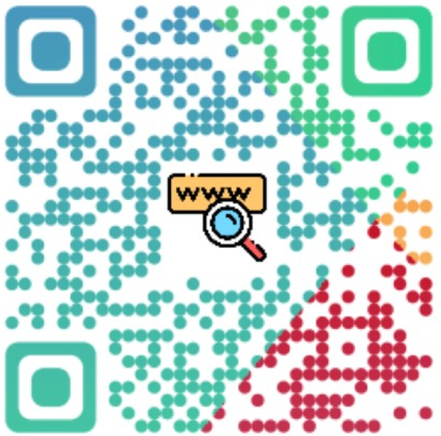
ZEPPETO

Funko

CREAR TU AVATAR

CODIGO QR

Generado por ConversordeLetras.com



INSIGNIAS

Generado por ConversordeLetras.com

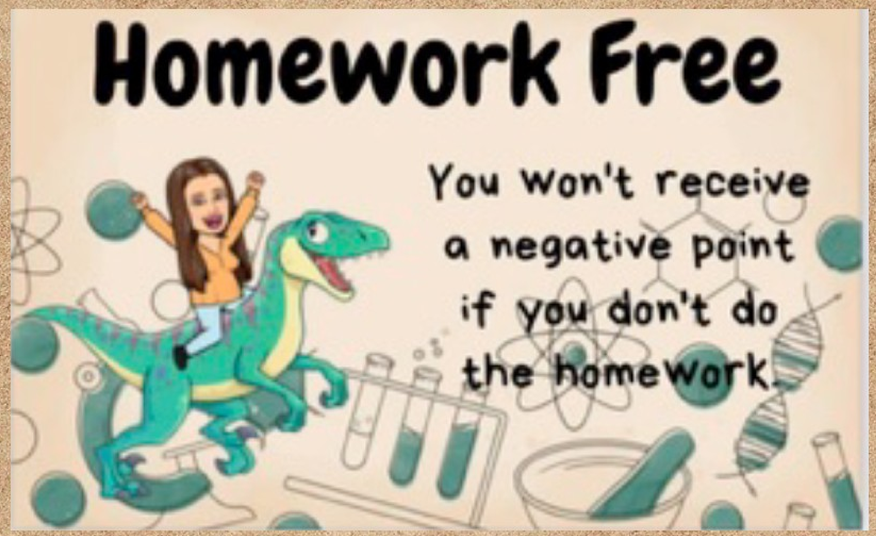
Openbadges

Makebadges

Badgebuilder

CARTAS DE RECOMPENSA

Generado por ConversordeLetras.com



CARTAS DE RECOMPENSA

Generado por ConversordeLetras.com

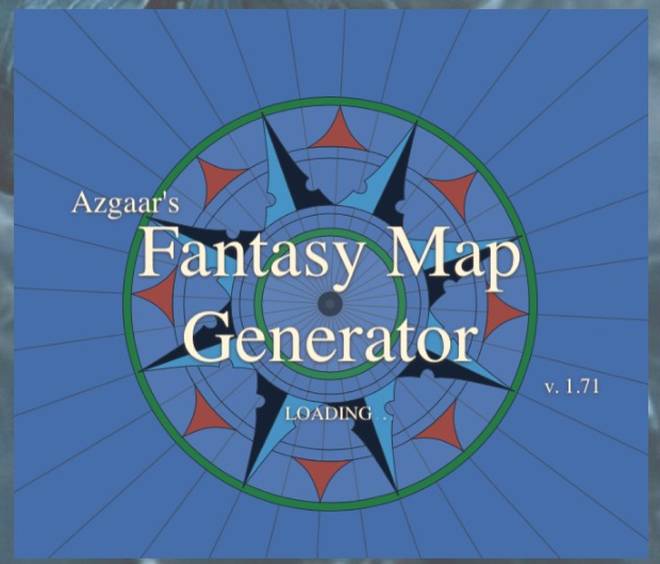
TimeLine

INTERFACES

Generado por ConversordeLetras.com

deck·toys

Genial.ly



PLATAFORMAS DE GESTION

Generado por ...as.com

@MyClassGame

ClassDojo

Juried

flippity

¿Cuál de todas las herramientas digitales os gustaría ver en profundidad?
... Sólo puede haber una ganadora...

Mentimeter

¿Has estado atento? Veremos...

educaplay Activities Ex.: Rivers of Europe... All the activities New Activity

HERRAMIENTAS DIGITALES

Une cada herramienta digital con su función

3

NUM. INTENTOS

Estás identificado como **Diana Sedano Hernánd**

Comenzar

CREAR RECURSOS DIGITALES

Generado por ConversordeLetras.com

Genially

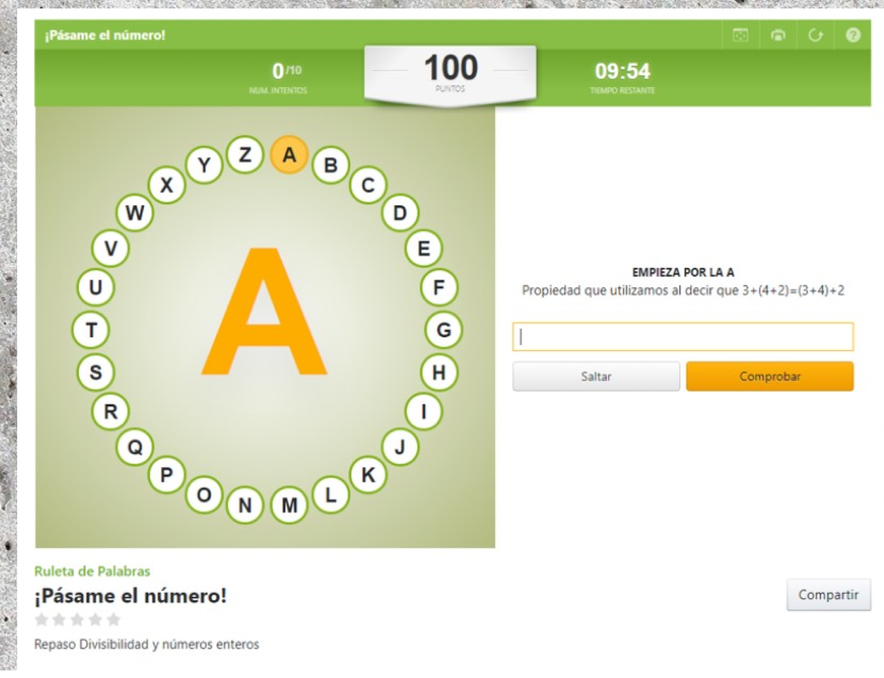
Educaplay

CREAR RECURSOS DIGITALES

Generado por ConversordeLetras.com

Tipos de Actividades educativas

- Mapa Interactivo
- Adivinanza
- Completar
- Crucigrama
- Diálogo
- Dictado
- Ordenar Letras
- Ordenar Palabras
- Relacionar
- Sopa
- Test
- Colección



Learning apps

CREAR RECURSOS DIGITALES

Generado por ConversordeLetras.com

Learning apps

CREAR RECURSOS DIGITALES

Generado por ConversordeLetras.com

¿CUÁLES S… HISTORIA?

Tarea

LEE LA PREGUNTA Y SEÑALA LA RESPUESTA CORRECTA

OK

A EDAD ANTIGUA, EDAD MODERNA, EDAD CONTEMPORÁNEA

B …RIA, EDAD MEDIA, EDAD MODERNA

C PREHISTORIA, EDAD ANTIGUA, EDAD MEDIA, EDAD MODERNA, EDAD CONTEMPORÁNEA

D PREHISTORIA, EDAD ANTIGUA, EDAD MEDIA, EDAD CONTEMPORÁNEA

Learning apps

CREAR RECURSOS DIGITALES

Generado por ConversordeLetras.com

Tarea

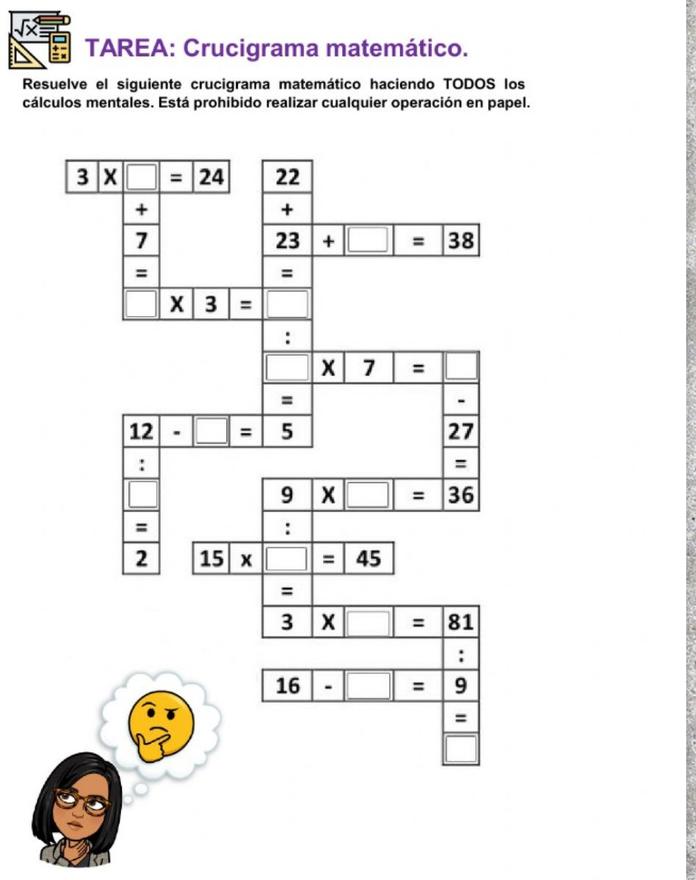
La Escuela se Atenas es un fresco pintado entre 1510 y 1512 por Rafael Sanzio. Se halla en el Vaticano, en las salas conocidas como las estancias de Rafael. La pintura muestra una escena donde aparecen representados algunos de los filósofos, científicos y matemáticos más importantes de la época clásica. ¿Cuántos eres capaz de reconocer? Ponte a prueba

OK

Liveworksheets

CREAR RECURSOS DIGITALES

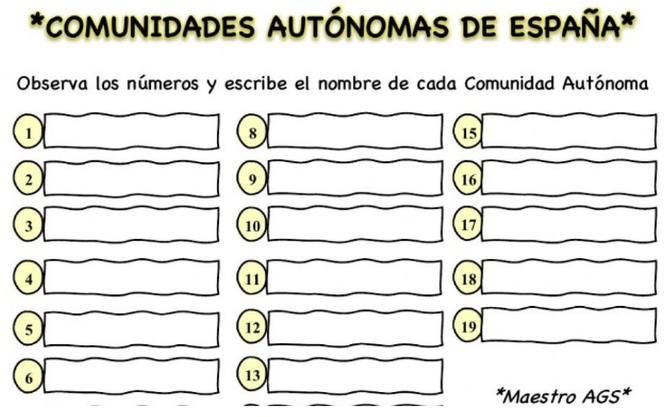
Generado por ConversordeLetras.com



Ficha online gratuita de Crucigrama matemático

Actividad interactiva de Operaciones combinadas para 4. Puedes hacer los ejercicios online o descargar la ficha como...

Liveworksheets



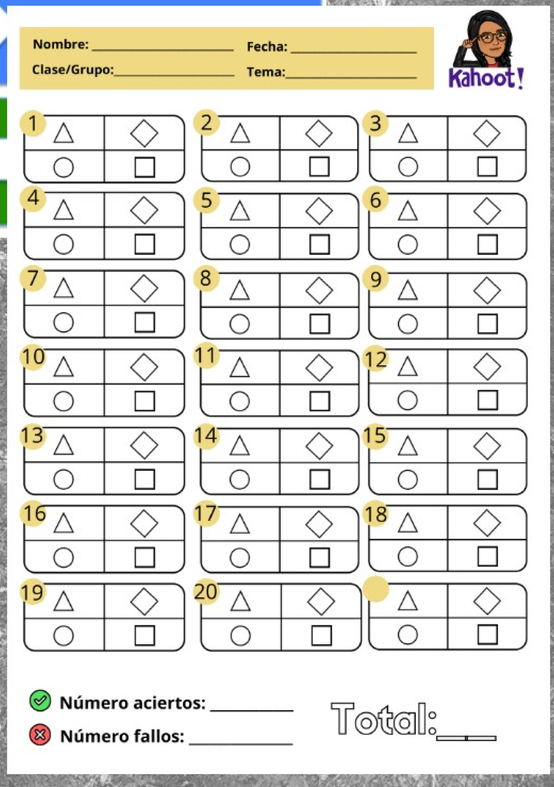
Actividad de Comunidades Autónomas de España

Ejercicio online de Geografía de España para 3º de Primaria. Puedes hacer los ejercicios online o descargar la ficha como...

Liveworksheets

EVALUACION

Kahoot!



Power Point + plantilla

EVALUACION

Plickers

Cada alumno tiene un código

Depende de la respuesta (a,b,c,d) ponen el código en una posición difierente

El profesor escanea desde su dispositivo móvil las respuestas

EVALUACION

Preguntas de diferentes tipos

Respuestas de colores

EVALUACION

GOOGLE FORMS

- Pruebas
- Enigmas

Ticket de salida

- Evaluar la sesión
- Evaluar la práctica docente

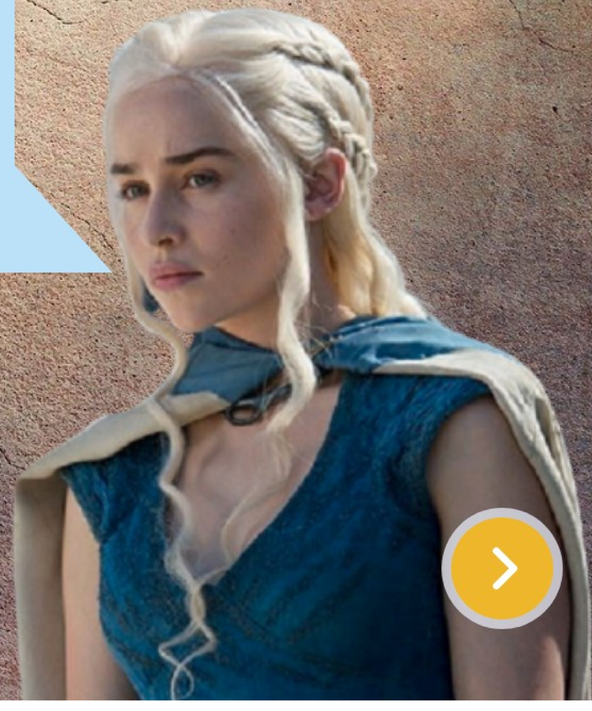
Break Out/ Escape Room

Forma diferente de examen

BREAK OUT

¿Qué es eso?

Es una actividad en la que los alumnos deben superar una serie de retos o una misión con el objetivo de desbloquear candados o cajas para descubrir algo



BREAK OUT

DIGITALES

GENIAL.LY

FÍSICOS

- Mensajes codificados
- Acertijos
- Actividades (ordenar letras, puzzles con mensajes, resolver problemas...
- Cartas falsas, billetes de avión...
- Resultados de una prueba que los lleve a otra (pruebas numeradas y secuenciadas)
- Esconder pistas, cajas...

BREAK OUT

EJEMPLOS DIGITALES

BREAK OUT

EJEMPLOS DIGITALES

GOOGLE FORMS