

GAMIFICACIÓN

HAGAMOS
CLICK
DOCENTES
CAPACITACIÓN DE ESTUDIO ONLINE



GAMIFICACIÓN

Utilizar los elementos del juego y las técnicas y utilizarlos a los contextos del no juego

Contextos de

no Juego

La empresa

La casa

LA ESCUELA



ELEMENTOS, COMPONENTES Y TÉCNICA

Dinámicas (Limitaciones, emociones, narración, progresión)

Mecánicas (Retos, recompensas, feedbacks, competición, cooperación)

Componentes (logros, puntos, rankings, niveles, otros)

DISEÑO DE GAMIFICACIÓN



Motivaciones intrínsecas

En las motivaciones que tenemos para progresar, para ser autónomos y ser competentes.

Motivaciones extrínsecas (conductismo)

Condiciones de logro, recompensas



DEBEMOS INDICAR LO QUE

NO ES GAMIFICACIÓN:

No es jugar en sí.

No es condicionar por
condicionar



**Hay que lograr el equilibrio
entre las motivaciones
intrínsecas y extrínseca**



**Nos podríamos
desmotivar al no conseguir
las recompensas**

POR EJEMPLO

Actividades que pueden tener impacto en el cambio de conducta son:

- **Monitoreo**
- **Competición**
- **Presión comunitaria**

LO IMPORTANTE EN LAS TÉCNICAS PARA EL CAMBIO DE CONDUCTA

GENERACIÓN DE HÁBITOS

Balancear la motivación a través de ciclos de retroalimentación y la percepción de la habilidad que voy adquiriendo.



ETAPA DE DISEÑO

**EXISTEN PLATAFORMAS
QUE ME PERMITEN
REALIZARLO**

- Debemos crear la experiencia.
- Debemos tomar en cuenta las emociones y sus motivaciones.

¿CUÁLES SON LAS COSAS QUE NOS DIVIERTEN?

- Ganar
- Explorar
- Resolver problemas
- Reconocimiento



**NO HAY QUE OLVIDAR
QUE CUANDO ESTOY GAMIFICANDO
TENGO LA OBLIGACIÓN
DE GENERAR LA
EXPERIENCIA DIVERTIDA
EN EL ALUMNO**

¿QUÉ ES GAMIFICAR ?

¡Y QUE NO ES!

NO ES:

- Un videojuego educativo
- Un multimedia educativo
- Ni aprendizaje basado en juego

GAMIFICAR

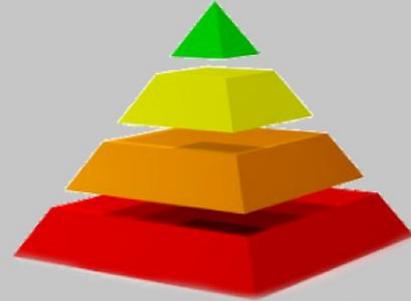
Es la aplicación las técnicas de juego
en un contexto educativo

PARA GAMIFICAR SE PUEDEN UTILIZAR:

- Puntos
- Niveles
- Status

PERO TAMBIÉN:

- Tiempo
- Desafíos entre los usuarios



EJEMPLO: (APLICABLE A LICENCIATURA)

Mediante la plataforma *GENIALLY*
(Juegos preestablecidos)

En la sección de juegos

PLANTILLA DE JUEGO “PALABRA SECRETA”

ESTRUCTURA

DEL JUEGO:

- Letras del abecedario acomodadas en forma de ruleta
- Al seleccionar una letra aparece una pregunta con dos opciones
- Si es correcta la pregunta se avanza a la siguiente letra, de lo contrario manda un mensaje de error

PERMITE INTERACTUAR CON ALUMNOS DE LICENCIATURA
CON TEMAS DE CLASE, ADEMÁS DE QUE LOS MISMOS
ALUMNOS GESTIONEN LA ACTIVIDAD



UNIVERSIDAD
CAUHTÉMOC