



Los puntos que se tratarán serán:

- ¿Qué es?
- ¿Para qué?
- ¿Cómo?

¿QUÉ ES?

Gamificación concepto: Desarrollo de entornos lúdicos en ámbitos que a priori no lo son por ejemplo, la educación, con la finalidad de incrementar la motivación del alumnado y de promover comportamientos deseados.

Gamificar no es por ejemplo la aplicación de Kahoot, o juegos de mesa o un escape room...

GAMIFICAR= AVENTURA, INCERTIDUMBRE, SORPRESA

OBJETIVOS:

- Curiosidad del alumnado (por ejemplo, poner enigmas en los pasillos, mandar correos...)
- Aventura (por ejemplo, fuera del aula).
- Experiencia (finalidad educativa).
- Retos y recursos.
- Profesor es el guía no el protagonista.
- Tiene que tener todo coherencia.
- LA GAMIFICACIÓN TIENE QUE ESTAR UNIDA AL ALUMNADO SIEMPRE.**

¿ PARA QUÉ?

PARA LA
MOTIVACIÓN

GRANDES
LOGROS

COMPROBAMOS E
IMPLICACIÓN

BENEFICIOS Y
MAYOR
PRODUCTIVIDAD

¿CÓMO?

CONTINUUM DEL OASIS LÚDICO EN EDUCACIÓN

- COMPLEJIDAD DEL DISEÑO
- TIEMPO DE IMPLEMENTACIÓN
- ACTITUD LÚDICA

1. PUNTO LÚDICO
2. ABJ(USO DE JUEGOS)
3. SERIOUS GAME
(CONSTRUYO JUEGOS)
4. PBL
5. GAMIFICACIÓN
6. GAMIFICACIÓN

CLAVES:

- OPORTUNIDAD
- CAMPAÑA DE INTRIGA
- AVVENTURA
- ESTRENO
- EXPERIENCIA
- ALIADOS
- TIC
- MOTIVACIÓN
- GUINDA

PROFESOR VIDEOJUEGO

