



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

COMPROMISO 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. GAMIFICCIÓN

## CLAVES:

**-OPORTUNIDAD**  
**-CAMPAÑA DE**  
**INTRIGA**  
**-AVENTURA**  
**-ESTRENO**  
**-EXPERIENCIA**  
**-ALIADOS**  
**-TIC**  
**-MOTIVACIÓN**  
**-GUINDA**

# PROFESOR VIDEOJUEGO

