

ESTRATEGIAS PARA LA **DINAMIZACIÓN** Y **GAMIFICACIÓN** EN EL AULA

PARTEs
NECESARIAS
Y
COMPONENTES



Universidad
Zaragoza



1

IMPORTANCIA DE LOS MATERIALES FÍSICOS EN LA GAMIFICACIÓN

LOS MATERIALES FÍSICOS:

- HACEN EL APRENDIZAJE MÁS MANIPULATIVO Y TANGIBLE
- AUMENTAN LA MOTIVACIÓN Y PARTICIPACIÓN
- FAVORECEN EL TRABAJO EN GRUPO
- REDUCEN LA DEPENDENCIA DE DISPOSITIVOS DIGITALES

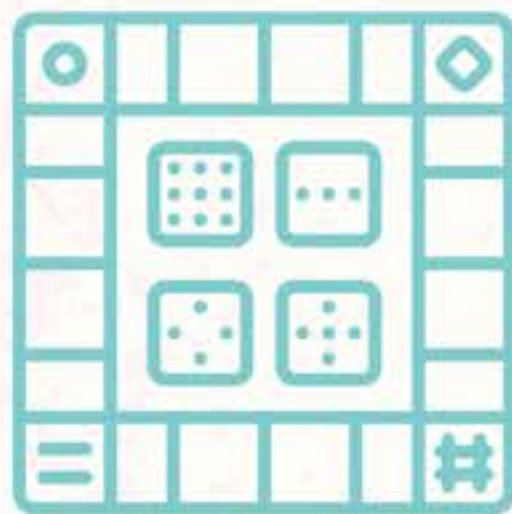


2

TIPOS DE MATERIALES FÍSICOS ESENCIALES



TARJETAS



TABLEROS



ELEMENTOS CLÁSICOS



RECOMPENSAS



PANELES DE PROGRESO



**ELEMENTOS DE
AMBIENTACIÓN**

TARJETAS



**TARJETAS DE
PREGUNTAS**



**TARJETAS DE RETOS
O MISIONES**



**TARJETAS DE
RECOMPENSA O CASTIGO**

LAS TARJETAS SON UNO DE LOS MATERIALES MÁS IMPORTANTES Y VERSÁTILES EN LA GAMIFICACIÓN.

TARJETAS

CÓMO DISEÑARLAS

- TAMAÑO MANEJABLE (TIPO CARTA).
- USO DE COLORES PARA DIFERENCIAR TIPOS.
- INCLUIR ICONOS PARA FACILITAR COMPRENSIÓN.

VENTAJAS

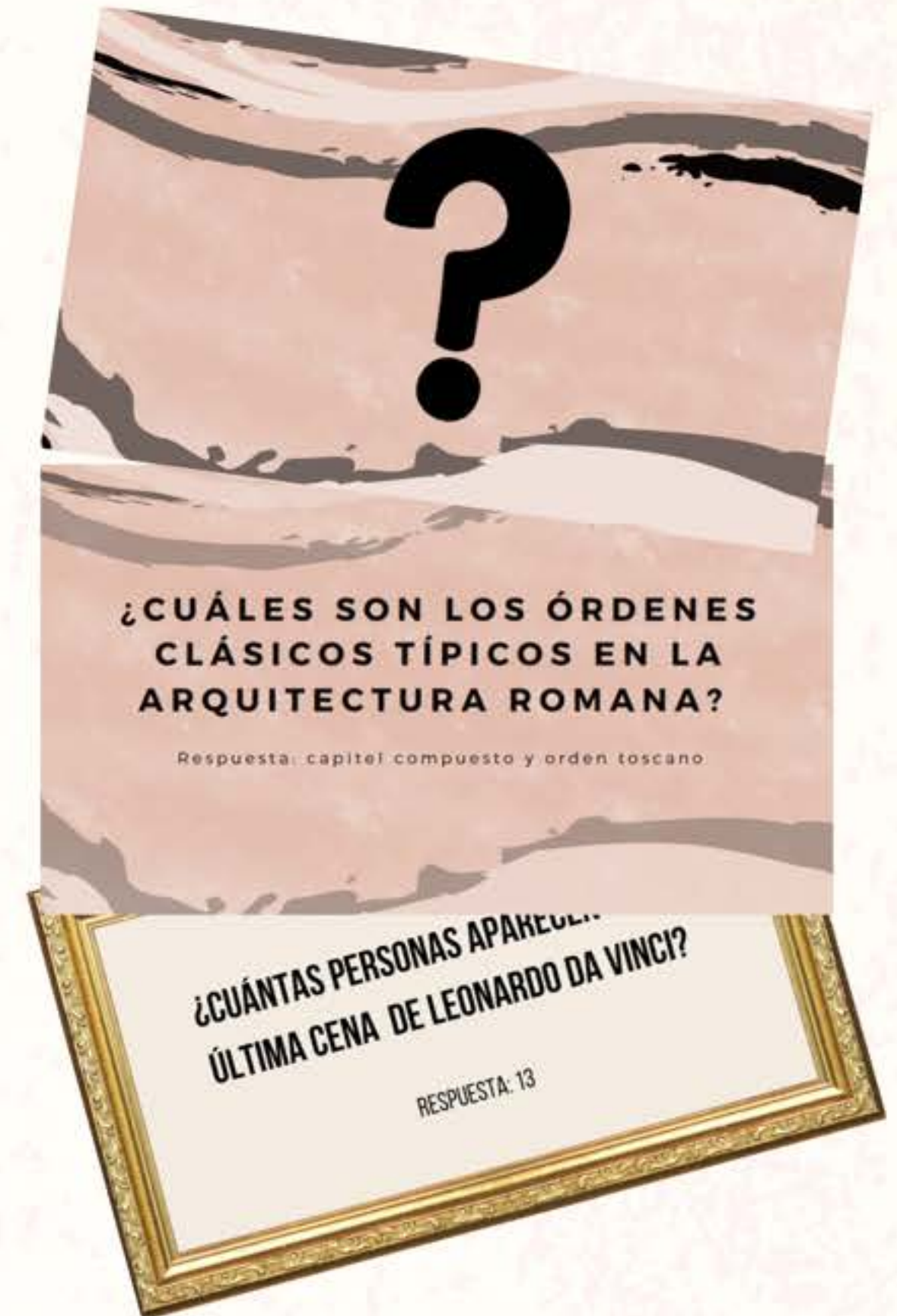
- MUY FÁCILES DE CREAR Y ADAPTAR.
- REUTILIZABLES EN DISTINTAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

TARJETAS DE PREGUNTAS

CONTENIDO CURRICULAR:

- TIPO TEST
- DESARROLLO
- VERDADERO/FALSO

SIEMPRE CON RESPUESTAS PARA
PODER AUTOEVALUAR



TARJETAS DE RETOS

ACTIVIDADES MÁS DINÁMICAS:

- RESOLVER UN PROBLEMA
- REPRESENTAR ALGO
- TRABAJAR EN GRUPO



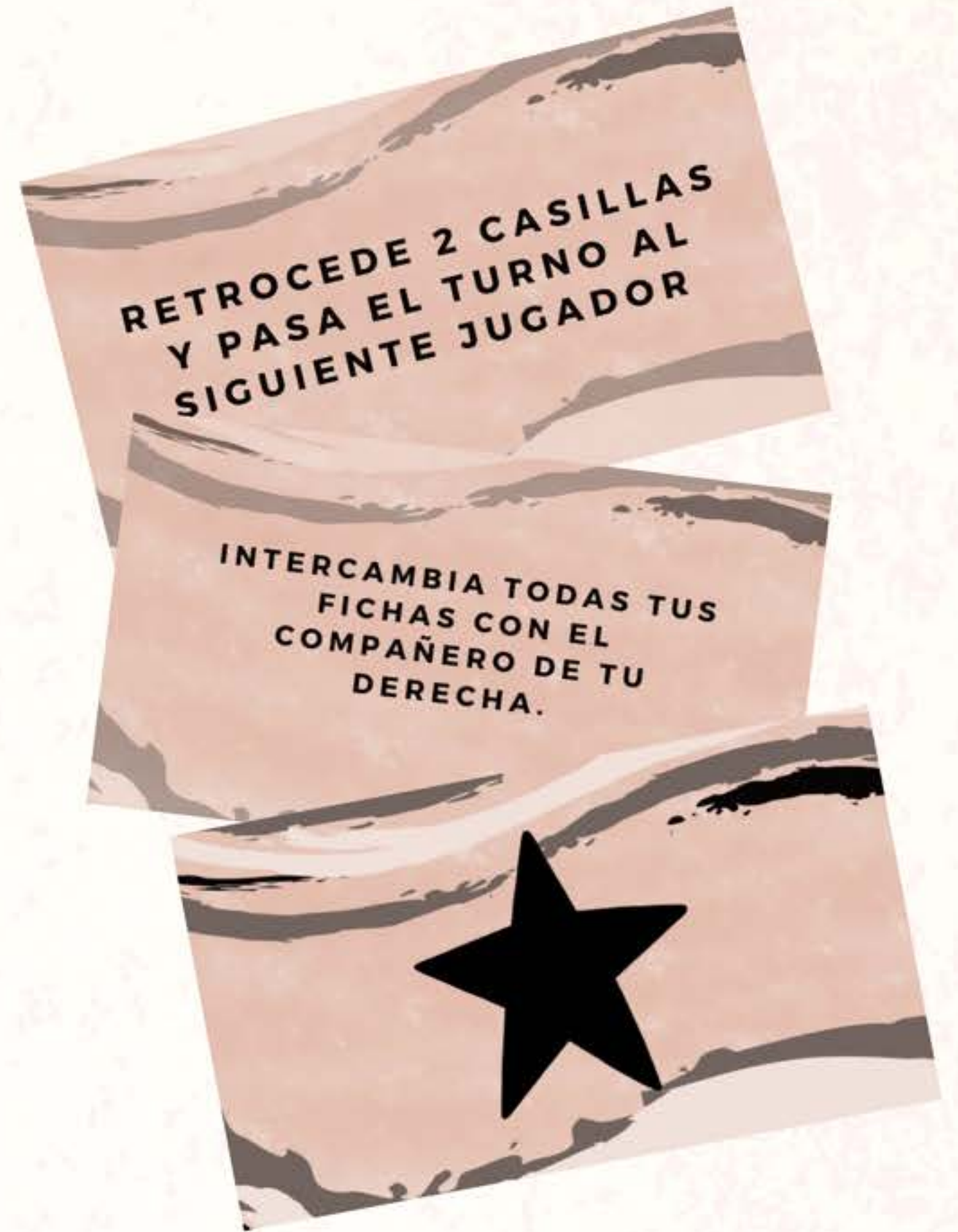
TARJETAS DE RECOMPENSA

- GANAR PUNTOS
- REPETIR TURNO
- AYUDA EXTRA

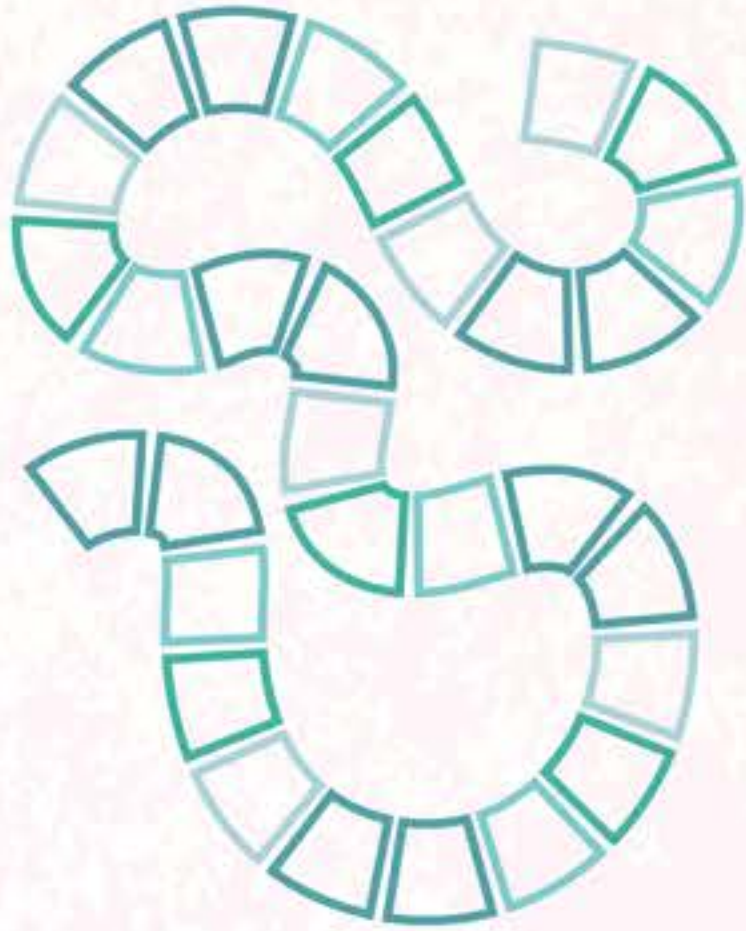


TARJETAS DE CASTIGO

- PERDER TURNO
- RETROCEDER
- ETC.



TABLEROS O MAPAS DE JUEGO



TABLERO LINEAL



MAPA POR NIVELES



MAPA NARRATIVO

SON EL EJE VISUAL DEL JUEGO Y ORGANIZAN EL PROGRESO.

TABLEROS O MAPAS DE JUEGO

ELEMENTOS QUE DEBE INCLUIR

- CASILLAS O PUNTOS DE AVANCE.
- INDICACIONES (AVANZA, RETROCEDE, RETO...).
- INICIO Y META CLAROS.

FUNCIÓN PEDAGÓGICA

- VISUALIZAR EL PROGRESO.
- MANTENER LA MOTIVACIÓN A LARGO PLAZO.

TABLERO LINEAL

- CASILLAS COMO EN JUEGOS CLÁSICOS.

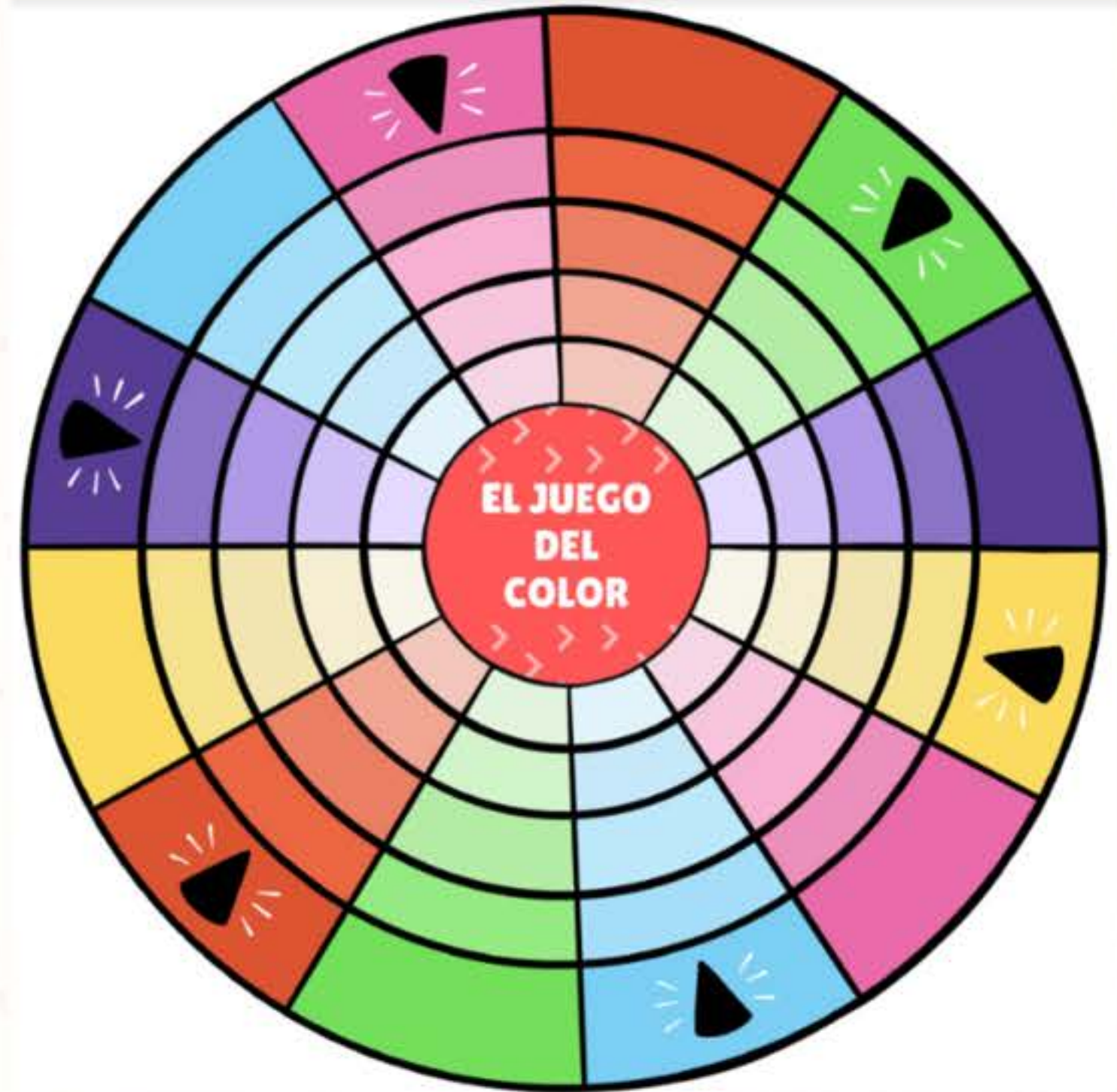
SE VA AVANZANDO CASILLA A CASILLA



MAPA POR NIVELES

MUY USADO EN GAMIFICACIÓN

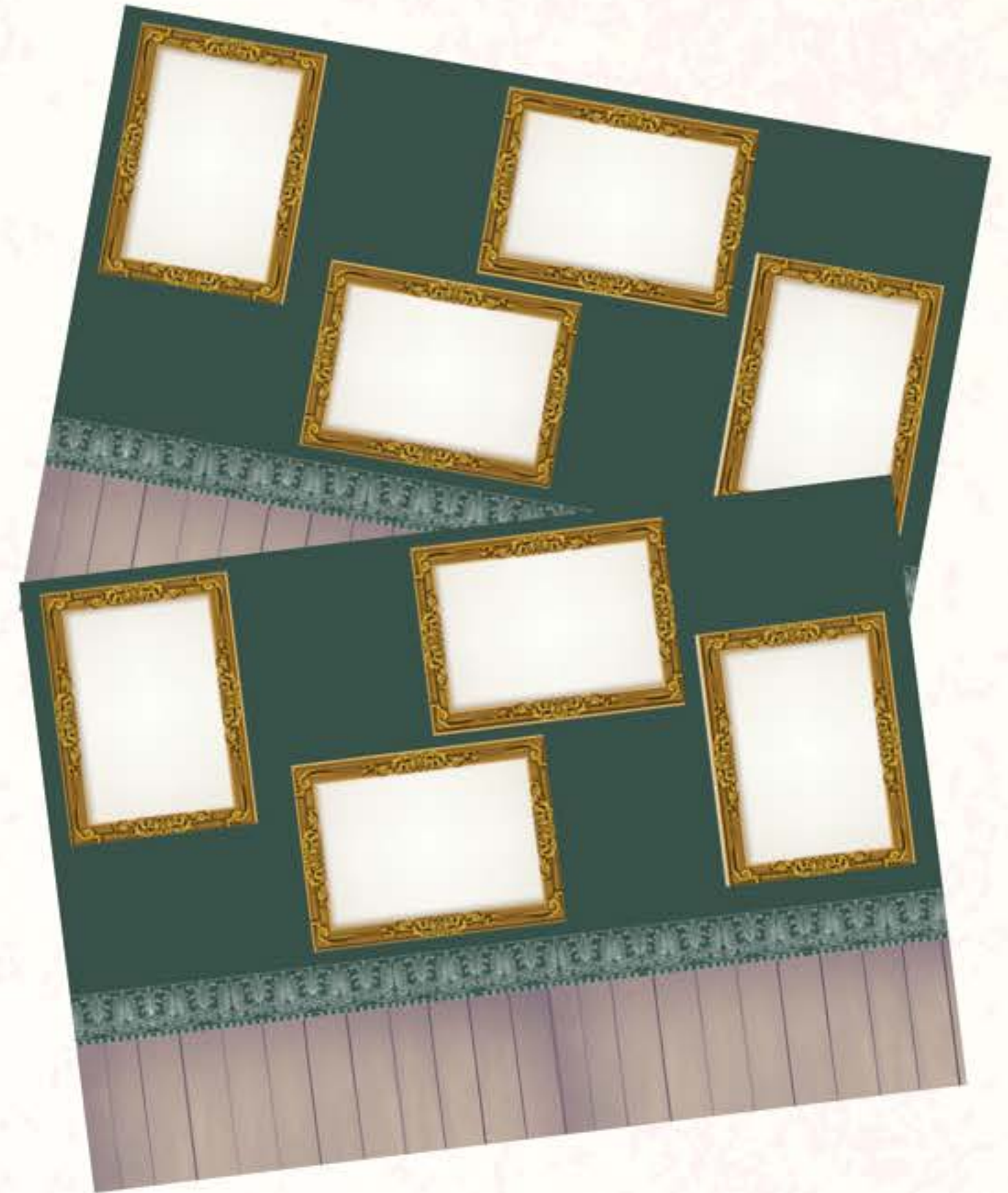
- MUNDOS
- ETAPAS



MAPA NARRATIVO

REPRESENTA UNA HISTORIA

- ISLA
- PLANETA
- CASTILLO



Elementos de juego clásicos

INTRODUCEN DINÁMICA, EMOCIÓN Y PARTICIPACIÓN.



DADOS



FICHAS

Elementos de juego clásicos

CÓMO UTILIZARLOS EN CLASE

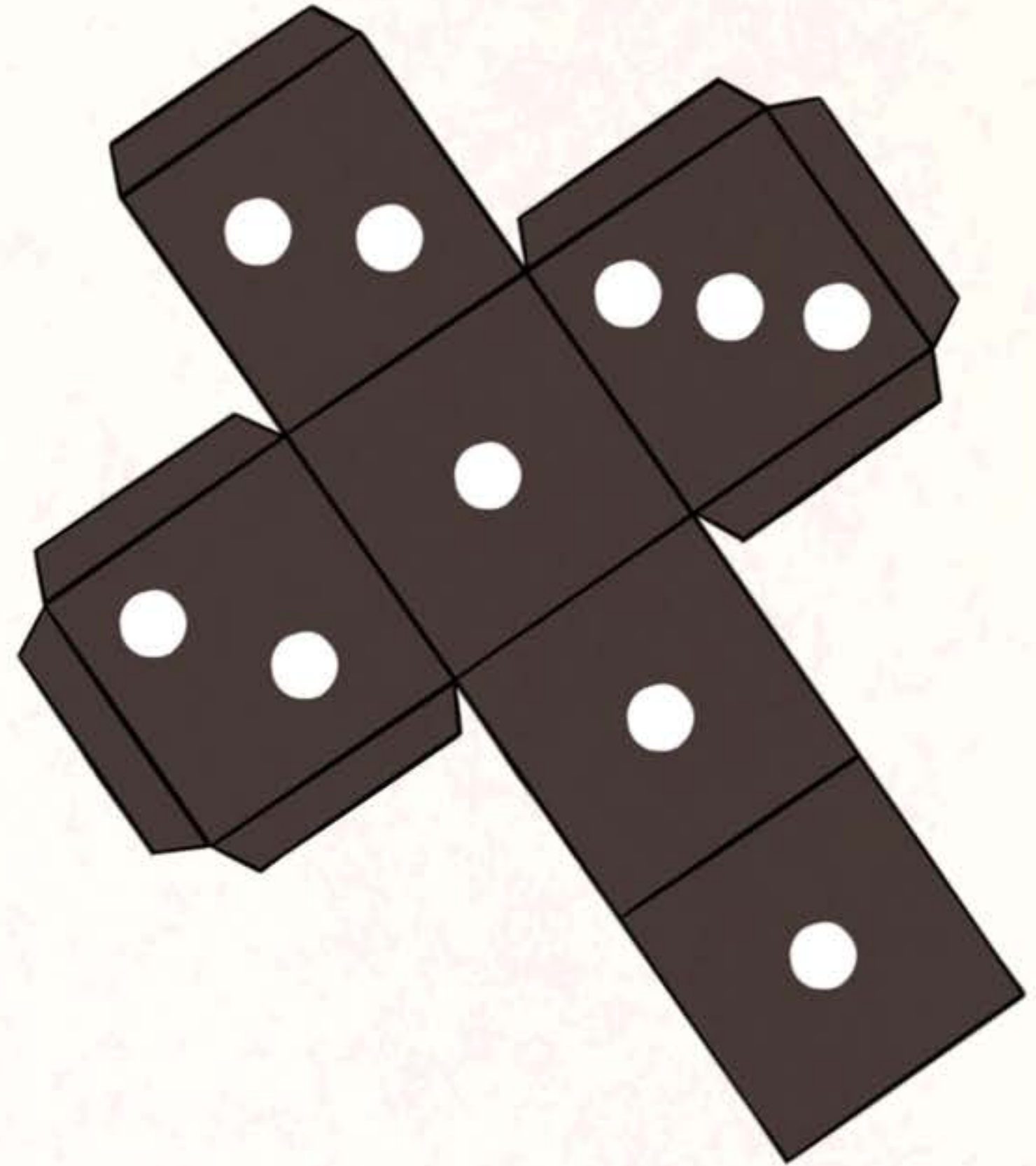
- ASOCIAR RESULTADOS DEL DADO A PREGUNTAS O RETOS.
- USAR FICHAS PARA SEGUIR EL AVANCE EN EL TABLERO.
- COMBINAR CARTAS CON ACTIVIDADES EDUCATIVAS.

VALOR EDUCATIVO

- INTRODUCEN EL AZAR (MOTIVACIÓN).
- FOMENTAN LA PARTICIPACIÓN ACTIVA.

DADOS

- DETERMINAN MOVIMIENTOS O ACCIONES.
- SE PUEDEN ADAPTAR AL ESTILO DEL JUEGO.



FICHAS

- REPRESENTAN A CADA JUGADOR O EQUIPO.
- ÚTILES PARA SEGUIR EL AVANCE EN EL JUEGO.



RECOMPENSAS FÍSICAS

SON CLAVE PARA REFORZAR LA MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO.



INSIGNIAS

LOGROS
CONCRETOS



MEDALLAS

RECONOCIMIENTO
GENERAL



PEGATINAS

REFUERZO
INMEDIATO



DIPLOMAS

CIERRE DE
ACTIVIDAD O
PROYECTO.

RECOMPENSAS FÍSICAS

CÓMO USARLAS CORRECTAMENTE

- RELACIONARLAS CON LOGROS REALES.
- NO ABUSAR → EVITAR QUE PIERDAN VALOR.
- COMBINAR CON RECONOCIMIENTO VERBAL.

BENEFICIOS

- REFUERZAN LA AUTOESTIMA.
- HACEN VISIBLE EL ESFUERZO.

PANELES DE PROGRESO



**TABLA DE PUNTOS
EN LA PARED**



**RANKING DE
EQUIPOS**



**BARRAS DE PROGRESO
INDIVIDUALES O
GRUPALES**

PANELES DE PROGRESO

QUÉ INCLUIR

- NOMBRE DE ALUMNOS O EQUIPOS.
- PUNTUACIÓN O NIVEL.
- OBJETIVOS ALCANZADOS.

VENTAJAS

- FEEDBACK VISUAL CONSTANTE.
- AUMENTA LA IMPLICACIÓN.

*Importante: cuidar que no genere frustración en alumnos con menor rendimiento.

ELEMENTOS DE AMBIENTACIÓN



**DECORACIÓN
TEMÁTICA**



**DISFRACES O
ACCESORIOS
SENCILLOS.**



OBJETOS FÍSICOS

ELEMENTOS DE AMBIENTACIÓN

FUNCIÓN

- CREAR INMERSIÓN EN LA NARRATIVA.
- AUMENTAR LA MOTIVACIÓN EMOCIONAL.

CONSEJOS

- NO HACE FALTA GRAN INVERSIÓN.
- SE PUEDEN REUTILIZAR MATERIALES.

3

COMPONENTES CLAVE QUE DEBEN INCLUIR ESTOS MATERIALES

PARA QUE LOS MATERIALES FUNCIONEN BIEN, DEBEN TENER:

CLARIDAD

→ FÁCILES DE ENTENDER

ATRACTIVO VISUAL

→ COLORES, ICONOS, DISEÑO

RESISTENCIA

→ PLASTIFICADOS O REUTILIZABLES

ORGANIZACIÓN

→ FÁCIL MANEJO EN CLASE

ADAPTABILIDAD

→ REUTILIZABLES PARA DISTINTOS CONTENIDOS

4

MATERIALES DIY (HECHOS POR EL DOCENTE)

MUCHOS MATERIALES:

- **SE PUEDEN HACER CON CARTULINA, PAPEL, IMPRESORA Y PLASTIFICADORA**
- **SON ECONÓMICOS**
- **PERMITEN PERSONALIZAR LA EXPERIENCIA**

EJEMPLOS: CARTAS CASERAS, TABLEROS IMPRESOS, SISTEMAS DE PUNTOS CON PEGATINAS

5

OTROS MATERIALES IMPORTANTES

- MANUALES E INSTRUCCIONES
- SOLUCIONES Y RETROALIMENTACIÓN
- RECURSOS ADICIONALES PARA LA REALIZACIÓN DEL JUEGO
- ACTIVIDADES PRÁCTICAS (EJ. SCAPÉ ROOMS)

