



GAMIFICACIÓN



ENCI
HERNÁNDEZ MURILLO
MARIA FERNANDA

Contenido

Gamificación	3
Juego y tipos de jugadores	4
ABJ VS GAMIFICACION	5
Bibliografía	6

Gamificación

Es una ¹técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje (Glez, 2018) gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva.

El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

La idea de la Gamificación no es crear un juego, sino valernos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos.

Se divide en:

- Juegos y tipos de jugadores
- Ejemplos
- ABJ vs gamificación

¹ Conjunto de procedimientos, reglas, normas, acciones y protocolos que tiene como objetivo obtener un resultado determinado y efectivo.

Juego y tipos de jugadores

Partes del juego:

- Tiempo
- Fichas

Mecánicas

- Normas del juego

Dinámicas

- Relación de las personas con el juego y las mecánicas

Componentes

Son los recursos concretos del juego (recompensas, insignias, niveles, puntos, cuenta atrás...) para conseguir que los participantes se involucren y avancen en cada mecánica.

Perfil de alumno

establece 4 perfiles de jugadores según su comportamiento:

1. Competitivos
2. Buscadores de recompensas
3. Exploradores
4. Sociales

Mecánicas y aplicaciones

Constituyen las reglas de juego y las estrategias de interacción que se utilizan en los juegos para generar disfrute, fidelización, compromiso, motivación

ABJ VS GAMIFICACION

Es una metodología (Hdez, 2022) que utiliza el juego (analógico o digital), original, adaptado de otros existentes o de creación propia, para desarrollar los aprendizajes y favorecer la adquisición de competencias.

El aprendizaje basado en el juego (ABJ) consiste en la utilización de juegos como herramientas de apoyo al aprendizaje, la asimilación o evaluación. Mientras que la gamificación se basa en la utilización de dinámicas o mecanismos de juego a procesos educativos.

Bibliografía

Glez, E. (12 de febrero de 2018). *definiciones*. Obtenido de
<https://www.youtube.com/watch?v=88ZGFIUHxYk>

Hdez, N. (12 de enero de 2022). *glamificación* . Obtenido de
<https://www.youtube.com/watch?v=88ZGFIUHxYk>