



# Gamificación en el aula

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados. Es una estrategia de innovación educativa para aumentar la motivación por el aprendizaje en el alumnado, incorporando características de juego.

Aquí se presentan cinco pasos para el diseño de la gamificación en el aula:

## Paso 1 Análisis de usuarios y contexto



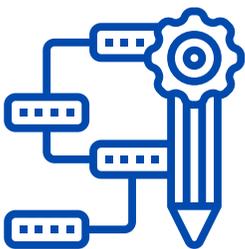
Es importante conocer el tipo de estudiantado que se tiene (su edad, género, conocimientos previos, preferencias, etc.), así como la información del contexto (educación superior, por ejemplo, jóvenes entre 18 y 25 años), que permitirá conocer el entorno, tamaño del grupo de clase, dónde trabaja, etc., con el fin de diseñar actividades educativas para ellos y para cumplir con los objetivos del curso.

## Paso 2 Definición de los objetivos de aprendizaje



Definir las competencias necesarias para dar por alcanzado los objetivos del tema o la asignatura. Y las actividades y su forma de evaluación que darán por sentado que se alcanzó el objetivo.

## Paso 3 Diseño de la experiencia



Se debe estructurar la experiencia en etapas e hitos junto con el aprendizaje para superar cada una. También se deben planear las instrucciones lineales y los diferentes caminos para alcanzar un objetivo. Asimismo, indicar cuando se da por superada o completa la lección del tema o asignatura.

## Paso 4 Identificación de los recursos



Una vez definidas las etapas, se deben identificar cuáles estarán gamificados y cómo lo estará:

- Mecanismo de tracking (seguimiento): cómo se medirá el progreso del estudiantado en el aprendizaje.
- Unidad de medida: que determina el logro (puntos, tiempo, etc.), lo necesario para lograr el nivel, las reglas y la realimentación.

## Paso 5 Aplicación de los elementos de gamificación



Incorporar aquellas características de juego que pueden ser individuales (puntos, insignias, niveles, restricciones, etc.) o sociales (competición o colaboración, por ejemplo, una tabla de clasificaciones u objetos, entre otras).