

## **Gamificación y Aprendizaje basado en Juegos. Marco teórico.**

La **gamificación** quiere estar muy presente en el aula y convertirla en un juego. No debemos confundirla con el **Aprendizaje basado en Juegos**, que es el uso específico de determinados elementos lúdicos para potenciar aspectos educativos de manera concreta.

La sociedad demanda nuevos enfoques para afrontar las dificultades educativas. Esto es un hecho y aunque el movimiento es lento, avanza inexorable y los resultados están siendo maravillosos.

Ambos enfoques nos proponen múltiples alternativas. La **gamificación** convierte toda la clase en un juego, el **Aprendizaje basado en juegos** incide en los aspectos concretos que el curriculum educativo necesite potenciar.

El principal problema de los docentes es que desconocen las herramientas necesarias para aplicar ambas propuestas educativas. ¿Cómo vamos a utilizar mecánicas de juego para la enseñanza? En este curso/charla/seminario (se le pueden dar diferentes enfoques) introduciremos los principales puntos de iniciación a la comunidad educativa.

### **Introducción al uso de juegos en el aula vs. la *gamificación*.**

- Semejanzas y diferencias.
- El juego como método de aprendizaje. Beneficios.
- Gamificar no es usar un juego en el aula; es convertir el aula en un juego.

### **1º Aprendizaje basado en juegos.**

- Creación y usos de juegos como apoyo por asignaturas.
- Adaptación de juegos generalistas.
- Catálogo y creación de una ludoteca para el aula.
- Juegos de rol. Fin a los límites de la imaginación.



Esta es mi propia ludoteca del aula, la envidia del colegio donde trabajo.

## 2º Gamificación:

Ayudas para gamificar el aula mediante las TIC (la manera más sencilla y rápida de empezar):

<http://www.educacionrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion>

<https://www.classdojo.com/>

<http://www.classcraft.com/es/>



Esta es la herramienta para la que trabajo como “embajador en España”. Subvencionada por el Ministerio de Educación de Canadá. Es su manera de afrontar los “problemas” educativos.

**Ayudas TIC para evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje.**

<https://kahoot.it/#/>

<http://openbadges.org/>

<http://plickers.com/>



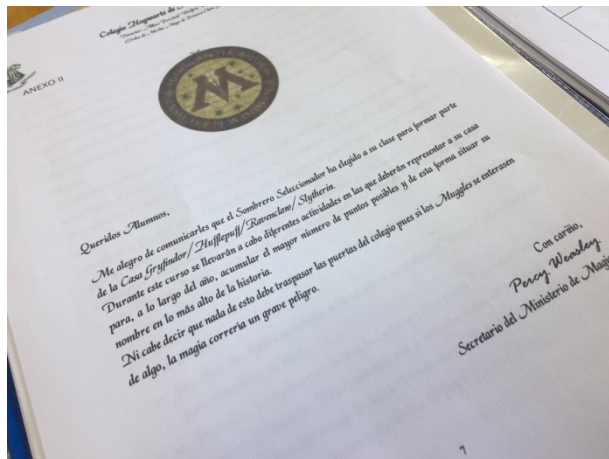
**Ayudas para gamificar el aula sin usar las TICs**

<https://1d10enlamochila.wordpress.com/>

<http://elpupitrederafa.blogspot.com.es/>

<http://blogdemanu.hol.es/>

Una semana en Howarts. Un proyecto para animar a la lectura de Harry Potter que convertimos en un proyecto de gamificación:



<https://cuccmediosjavierpastor.blogspot.com.es/2017/02/una-semana-en-hogwarts.html>

**Mis propios proyectos online, híbridos entre gamificación y aprendizaje basado en juegos:**

<http://rpg.tr4ck.net/>

<http://www.xente.mundo-r.com/yorsh/index.html>



**Otras recursos de gamificación:**

<http://educactiva.tk/StarsXwarsWeb/>( genial para matemáticas)

<http://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/>

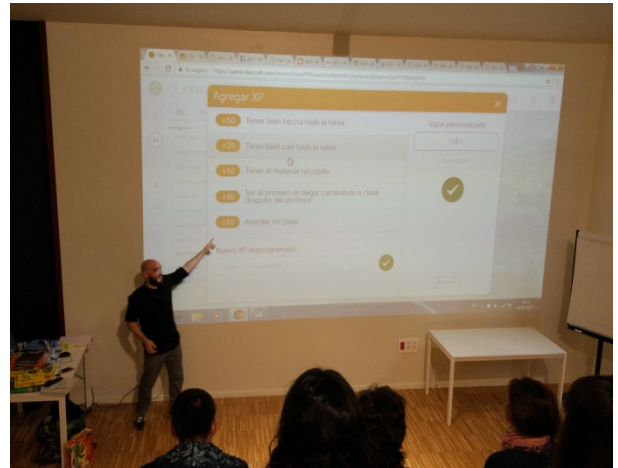
<http://www.scolartic.com/es/web/general-navigation/recursos>

<http://www.gamificacion.com/que-es-la-gamificacion>

## Experiencia previa en el desarrollo de este taller.

Además de mis 12 años como docente en la escuela pública, estos son los centros de formación de profesorado donde ya he impartido sesiones al respecto:

- Universidad Autónoma de Barcelona.
- Universidad de Santiago de Compostela
- Universidad Europea de Madrid.
- CFR (Centro de Formación del Profesorado) de Lugo
- CFR (Centro de Formación del Profesorado) de Ourense.
- Jornadas Gyfax de A Coruña.
- Jornadas FFF de Fuenlabrada (Madrid)



Además, desde Mayo de 2017 trabajo como desarrollador y traductor de una de las herramientas más importantes de gamificación a nivel mundial:  
<https://www.classcraft.com/es/>

Para el 2018, voy a formar parte del equipo que impartirá el primer master de Gamificación en la Universidad Autónoma de Barcelona.