

GAMIFICACIÓN



"Desde casa"



DISCOVERY

Reúna a sus estudiantes en una **sala virtual** para presentarles la propuesta gamificada a partir de la explicación de cómo se han definido los elementos del juego. Es útil crear una **presentación** en PowerPoint para compartir pantalla al tiempo que se explica la propuesta.



[zoom](#)



[meet](#)



[teams](#)



[skype](#)



[telegram](#)



[whatsapp](#)



[messenger](#)

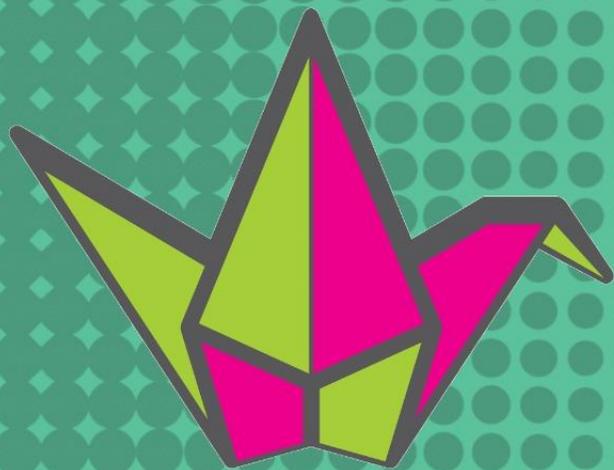
ONBOARDING

Enfréntelos a un primer desafío tutorial en el que puedan probarse sin comprometer los resultados. Si sus estudiantes cuentan con habilidades en cuanto al uso de las plataformas que incluye en su propuesta, puede usar **tutoriales** sobre funcionalidades relativas a la integración de éstas con el juego. De lo contrario, se recomienda crear **juegos interactivos** para que puedan probar directamente cómo funcionan.

Pueden servirle de inspiración los siguientes ejemplos:

- ◆ Gamificación & Evaluación “Juego de la Oca”
hecho en Mobbyt
- ◆ Gamificación
“Test”
hecho en Educaplay
- ◆ Gamificación: Elementos del juego
“Juego de parejas”
hecho en Educandy

SCAFFOLDING



En este caso padlet es una excelente opción.

Ofrezca andamiaje durante recorrido, mediante retroalimentaciones que permitan realizar los ajustes necesarios para mejorar el desempeño. Para analizar los resultados durante el proceso, se deben monitorear el avance individual y el del grupo, en relación con el cumplimiento de los objetivos.

Si se trabaja dentro de un aula virtual, se pueden utilizar **insignias** propias del sistema. Además, viene bien un **muro digital** para socializar las intervenciones.

PATHWAY TO MASTERY



[telegram](#)



[whatsapp](#)



[Microsoft forms](#)



[Google forms](#)



[Google Drive](#)



[One Drive](#)

Cree las condiciones para que el sujeto pueda armonizar el progreso del juego con los objetivos curriculares. Una alternativa es anexar y moderar hilos de conversación en espacios exclusivos como ser **grupos de mensajería instantánea** (por ejemplo, en WhatsApp/Telegram), o **foros** (tanto dentro del aula virtual como en servicios externos). Provocar bucles sobre estos intercambios es una buena manera de vincular los contenidos curriculares con lo que ocurre dentro del programa gamificado. Los chats incluidos en las salas de videollamada no son recomendables porque se pierden de vista al cerrar la sesión, a menos que se archiven en un espacio de acceso libre a los alumnos, como puede ser una **carpeta digital compartida** en la nube de *Google Drive* o *One Drive*.

PLANTILLA de Diseño Gamificado



CONTEXTO

Alumnad 

o

Recursos 

TEMPORALIZACIÓN



NARRATIVA



JUGADORES



RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

Objetivos 

Contenidos 

NIVELES Y XP
(puntos de experiencia)



COMPONENTES

Soporte para el juego 

Sistema de Evaluación 

Tareas 

En base a: las etapas que vive el estudiante en una experiencia gamificada guiada por el profesor, *Discovery, Onboarding, Scaffolding* y *Pathway to mastery* (Yu-kai, 2013; Sudarshan, 2013).

FUENTE





CORRIENTES

somos todos!

Ministerio de
Educación