

Gamificación



1

Determinar el objetivo de aprendizaje que desee que los estudiantes alcancen y las enseñanzas que requieren para lograrlo

2

Identificar los elementos de juego: Metas y objetivos, reglas, narrativa, rutas de aprendizaje, roles, recompensas, etc.

3

Evaluación formativa ligada a la retroalimentación frecuente en el juego

¿Para qué?

Para conseguir mejores resultados, interiorizar conocimientos, mejorar alguna habilidad, o recompensar acciones concretas

Es una metodología de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo o profesional

¿Cómo preparo una clase?

¿Qué ventajas tiene?

- Incrementa la motivación.
- Genera cooperación
- Reconocimiento de habilidades
- Informa sobre su progreso.
- Favorece la retención del conocimiento

Estudiante



Docente

Permite hacer evaluación formativa en cualquier momento de la actividad hacia el desarrollo de competencias

