

GAMIFICATION

ENGAGE USERS. KEEP USERS.



Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE LUDICO

Profra. Laura Hernández Castro

PROPÓSITO:

Que los alumnos de cuarto grado, grupo "A" de la Escuela Primaria "Adolfo López Mateos", ubicada en la Unidad Habitacional Suteym municipio de Texcoco; utilicen: kahoot, play factile y cokitos; como herramientas para desarrollar competencias y habilidades digitales en el logro de los aprendizajes esperados.

JUSTIFICACIÓN

- La pandemia brindó la oportunidad de reflexionar no sólo sobre el presente sino además del futuro que se avecina, lo cual implica, cambios en todas las áreas del ser humano.
- Se plantean nuevos retos no sólo como estudiantes sino también como docentes, prueba de ello, son las clases a distancia; distanciamiento que permite aprender y enseñar de forma distinta.

Como Profesores siempre estamos buscando e implementando estrategias para integrarlas en nuestra aula. Centrados a motivar a los estudiantes.

En respuesta a lo antes planteado, surge como una estrategia novedosa: la técnica de Gamificación. Estrategia que integra el uso el juego para transformar el aprendizaje y que sea motivador. Facilita la interiorización de conocimientos en una forma más divertida, generando una experiencia positiva en los estudiantes.

Esta estrategia consigue motivar a los estudiantes desarrollando un mayor compromiso en ellos, e incentiva el ánimo de superación.

Para que funcione esta estrategia se utilizan tres técnicas:

La mecánica: La manera de recompensar al estudiante

Las dinámicas: La motivación para jugar y seguir adelante para alcanzar el objetivo.

La estética: El diseño del juego.

Entre las estrategias que se abordaron se encuentran:

KAHOOT

Es una herramienta que permite crear juegos de preguntas y respuestas de forma muy intuitiva.

PLAY FACTILE

Es una plataforma que nos permite crear juegos en línea en cuestión de minutos, por medio de un tablero donde podemos insertar 6 categorías; también, la herramienta nos da la opción de jugar en equipos donde los competidores acumularán cierta cantidad de dinero si responden la pregunta correcta.

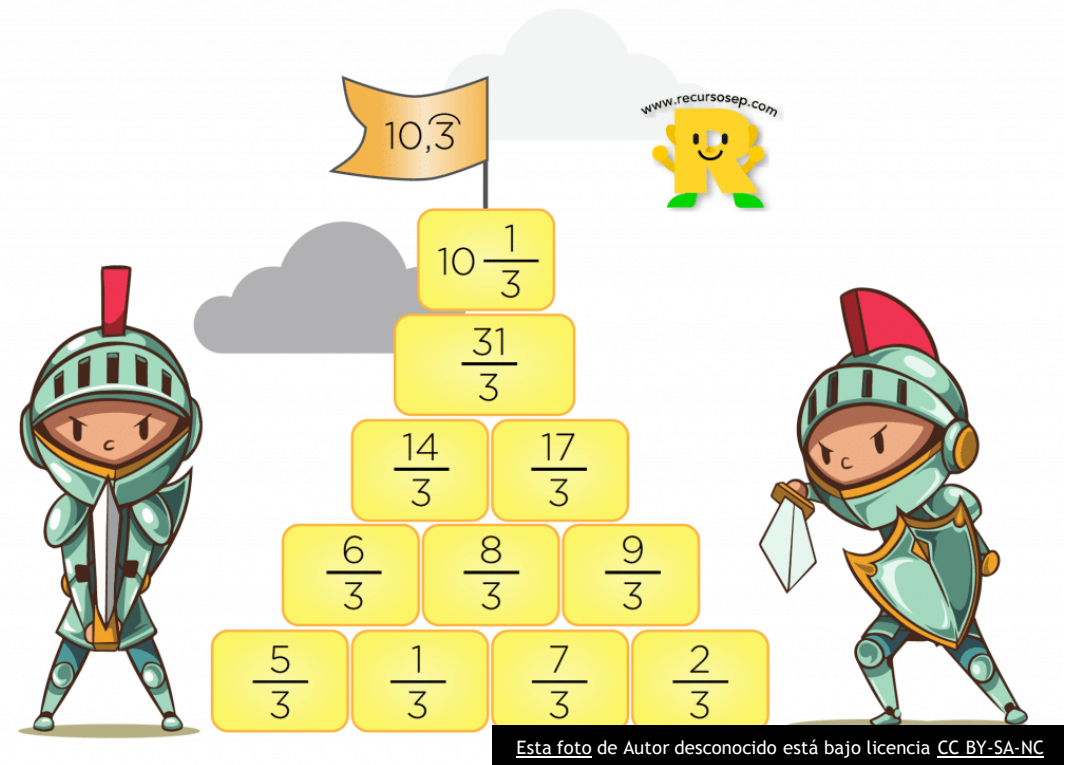
COKITOS.COM

Juegos educativos para niños y niñas, online e interactivos para jugar en línea y gratis, sin necesidad de descargar, para niños de primaria y secundaria, también para adultos.

Tema: Fracciones

Aprendizaje Esperado:

Representación de fracciones de magnitudes continuas (longitudes, superficies de figuras). Identificación de la unidad, dada una fracción de la misma.



KAHOOT



← kahoot.it ☆ 🔄

Kahoot!

Has completado el desafío

Abierto por: 3 días

1	Jennifer	8870
2	Kikin	8602
3	Olaf	8530
4	José David	7536
5	Cesar	7509
23	Alexandro meraz	5115

Guarda este enlace y regresa a ver el podio una vez que el desafío haya finalizado.

<https://kahoot.it/ch...> Copiar

Kahoot!

¡Conviértete en el Kahoot definitivo con Premium! Actualice antes del 30 de junio: 4 meses corren por nuestra cuenta! Actualizar ahora

Casa Descubrir Biblioteca Informes Grupos Actualizar ahora Crear

Informe

Clase 14 de Enero Cuarto grado

Desafío **terminado**

Fecha de inicio: 14 de enero de 2021, 7:13 pm

Fecha de finalización: 17 de Ene de 2021, 20:00

Anfitrión: lcastro_73

Resumen Jugadores (39) Preguntas (10)

¡Bien jugado!

70% correcto

Juega de nuevo y deja que el mismo grupo mejore su puntuación o mira si nuevos jugadores pueden superar este resultado.

Juega de nuevo

Detalles del desafío

Jugadores 39

Preguntas 10

Ver podio

Compartir podio

Consejo importante: aumenta la participación de los jugadores compartiendo el podio.

Preguntas difíciles (1)

10 - Prueba

Las coordenadas geográficas son:

28% correcto Promedio 8.6segundos

Necesitas ayuda (1)

Pedrito2 20%

No terminó (5)

Pedrito2 5

Alberto 1

Elias Olaf 1

Ver todos (5)

Este recurso permite la movilización de saberes, el pensamiento matemático, pone en juego el cálculo mental, el razonamiento y la comparación, relación; en el logro del aprendizaje esperado.

PLAY FACTILE

Display

Points

Questions

Answers

Preview

Tile

Board

Daily Double

Select

Random

Upload From

CSV File

Excel File

Game Settings

Settings

CLASE 19 DE ENERO CUARTO GRADO

EDUCACIÓN FÍSICA	HISTORIA	MATEMÁTICAS	LENGUA MATERNA. ESPAÑOL	GEOGRAFÍA	COMODINES
¿Qué beneficios da el hacer ejercicio?	Cultura representativa del periodo preclásico	Si divides un objeto o unidad en varias partes L...	Son características de los trabalenguas:	Es una zona geográfica con características parti...	¿Quién la hija de mi abuela que noes mi tía?
¿Cuánto tiempo es recomendable hacer ejercicio?	En este periodo podemos apreciar la construcción...	Si un entero lo divides a la mitad, en dos parte...	Las familias de palabras o familias léxicas son ...	Regiones naturales de México...	¿Cómo sacas a un elefante de un pozo?
¿Qué debe incluir una sana alimentación?	¿En qué zona se desarrolló la cultura Olmeca?	Un noveno o novena parte se escribe como 1/9 y s...	Para que los versos rimen, la última palabra deb...	Características de la selva...	¿Cuál es el nombre completo de la Directora?
¿Qué relación tiene la actividad física y la al...	Los _____ eran excelentes matemáticos y desar...	¿Qué es mayor 1/2 o 3/4?	Flor Flores, flores vende en la florería, unas f...	Lugar donde encuentras la ballena azul, a la vaq...	¿Cómo se llama nuestro Presidente?
¿Qué pasa si no haces ejercicio?	Periodo en el que se desarrollaron grandes centr...	Las fracciones propias son aquellas en que...	¿Qué es un trabalenguas?	Son los beneficios que otorga el ambiente y son ...	En alimentos: ¿Qué es una tecolota?

My Games

Play Game

Print

Share

Delete

Help

FINAL FACTILE

La intención de aplicar esta estrategia, consistió en reforzar los contenidos abordados durante la clase por TV y los contenidos planeados por la docente, a través de una competencia por equipos.

PLAY FACTILE

EVIDENCIAS



CLASE 19 DE ENERO CUARTO GRADO

EDUCACIÓN FÍSICA	HISTORIA	MATEMÁTICAS	LENGUA MATERNA. ESPAÑOL	GEOGRAFÍA	COMODINES
\$100	\$100	\$100	\$100	\$100	\$100
\$200	\$200	\$200	\$200	\$200	\$200
\$300	\$300	\$300	\$300	\$300	\$300
\$400	\$400	\$400	\$400	\$400	\$400
\$500	\$500	\$500	\$500	\$500	\$500

FINAL FACTILE

#Rank	Team Name	Avatar	Points
#1	Pineapple		2100
#2	Broccoli		2100
#3	Celery		900
#4	Lemon		700
#5	Watermelon		500

Download as CSV Reset Close

1. Cada equipo selecciona una fruta que los representará.
2. Van eligiendo por turnos una pregunta y si su respuesta es correcta suman los puntos de la pregunta. Si la respuesta es incorrecta, otro equipo tiene la oportunidad de robar puntos.
3. El juego concluye, cuando se han terminado de responder las preguntas.

COKITOS

EVIDENCIAS

The screenshot shows the COKITOS website interface. At the top, there is a search bar and navigation links for different subjects like Matemáticas, Inglés, Letras, etc. Below the navigation bar, there is a section for 'Anuncios Google'. The main content area features the 'Puzzle de Fracciones' game, which consists of a 3x3 grid of circles. Each circle is divided into 8 equal segments, with some segments shaded red. Below the grid, the fraction $\frac{7}{8}$ is displayed. The game interface includes a 'DIGIPUZZLE.NET' logo and a 'Iniciar' button.

This collage displays six different levels of the 'Puzzle de Fracciones' game. Each level is represented by a screenshot of the game interface, showing a grid of circles and a corresponding fraction. The levels are:

- Level 1: $\frac{6}{8}$ (36.97 KB)
- Level 2: $\frac{5}{8}$ (45.77 KB)
- Level 3: $\frac{4}{8}$ (41.08 KB)
- Level 4: $\frac{3}{8}$ (44.30 KB)
- Level 5: $\frac{2}{8}$ (45.21 KB)
- Level 6: $\frac{1}{8}$ (42.67 KB)

Each screenshot includes a 'DIGIPUZZLE.NET' logo, a 'Iniciar' button, and a rating system (stars and votes). The text '¡Felicidades! vamos al siguiente juego...' is visible at the bottom of each screenshot.

CONCLUSIÓN

- ▶ **La dinámica del juego nunca debe opacar el propósito de los procesos de aprendizaje en el salón de clase.** En otras palabras, el logro de aprendizajes esperados debe ser la base principal que impulse la mecánica del juego. Esta responsabilidad es del maestro y es el encargado de tener el control y medir la gamificación en el área educativa.

BIBLIOGRAFÍA

- CIDD. (19 de junio de 2019). *UCSC*. Obtenido de Gamificación: el aprendizaje lúdico: <https://cidd.ucsc.cl/2019/06/19/gamificacion-el-aprendizaje-ludico/>
- Jiménez, M. S. (20 de Septiembre de 2017). *FORWARDTEACHER*. Obtenido de Gamificación y el aprendizaje lúdico en el siglo 21: <https://forwardteacher.com/2017/09/gamificacion-aprendizaje-ludico-siglo-21/>