

## ¿Qué hace que los juegos digitales sean tan atractivos?

1. Conflicto, metas y reglas.
2. Ciclos cortos de retroalimentación.
3. Inmersión y participación.
4. Desafío.
5. Adaptabilidad.
6. Alta probabilidad de volver al juego.
7. Sistemas de recompensa.
8. Colaboración.
9. Competencia.



Captura de pantalla del juego Age of Empires (1997). [Imagen] de Microsoft. Recuperada de <https://www.gameblast.com.br/2013/04/os-rtg-chegam-idade-media-em-age-of.html>

## ¿Cuál es el papel del profesor y de la evaluación en la gamificación?

- Antes de diseñar un ambiente gamificado para una clase, un tema o todo un curso, el profesor debe establecer primeramente un objetivo por el cual desea implementar esta tendencia.
- Adicionalmente, para diseñar la Gamificación el profesor debe considerar los tipos de jugadores a quienes irá dirigida la actividad. Asimismo, elegir los principios y elementos que le resulten más convenientes para lograr el objetivo planeado. También debe seleccionar los recursos pedagógicos y tecnológicos.
- Al implementar la Gamificación, el profesor guiará a sus alumnos durante el trayecto que siguen como jugadores. Esto permitirá llevar a cabo otras estrategias de enseñanza-aprendizaje y en consecuencia el desarrollo de las competencias esperadas. Finalmente, como se verá a continuación, las evidencias obtenidas en este trayecto harán posible la evaluación del desempeño del estudiante.

### REFERENCIAS.

- Ventajas del Aprendizaje Basado en Juegos o Game Based Learning, en <http://www.aulaplaneta.com/2015/07/21/recursos-tic/ventajas-del-aprendizaje-basado-en-juegos-o-game-based-learning-gbl/#sthash.6cQWdbSw.dpuf>
- Fomentando la Creatividad. Creación de Escenarios de Aprendizaje Basado en Juegos, en [http://www.ub.edu/euelearning/proactive/documents/handbook\\_creative\\_gbl\\_es.pdf](http://www.ub.edu/euelearning/proactive/documents/handbook_creative_gbl_es.pdf)
- Gamificación. Edutrends. Recuperado de: [observatorio.itesm.mx](http://observatorio.itesm.mx)

# Ludificación o gamificación



Título desconocido (2015), [Fotografía] de Autor desconocido. Recuperada de <https://elrincondeinfantiljuancarlos1.blogspot.com/2015/03/sumas-y-restas-divertidascon-tablet.html> [CC BY-ND](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/)

### MOTIVANDO EL APRENDIZAJE A PARTIR DE LOS JUEGOS DIGITALES

“Por su denominación en inglés *Gamification*, es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes”. Edutrends. [observatorio.itesm.mx](http://observatorio.itesm.mx)



Título desconocido (2018), [imagen] de Autor desconocido. Recuperada de <https://technofaq.org/posts/2018/07/how-gamification-technology-is-being-used-to-motivate-us/> [CC BY-SA-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## ¿Qué es la ludificación o gamificación?

La Ludificación o Gamificación (por su denominación en Inglés) consiste en el uso de los juegos digitales o juegos de video con objetivos educativos, “utilizándolos como herramientas que apoyan los procesos de aprendizaje de forma significativa”

Se trata de una metodología innovadora que ofrece tanto a los estudiantes como a los docentes una experiencia educativa diferente y práctica que se puede aplicar a una materia o tema o integrar varias asignaturas.

Al optar por los Juegos Educativos Digitales y el uso de las TIC, el GBL (Game Based Learning) supone una aproximación muy completa que además trabaja la alfabetización digital.

## Ventajas de la Ludificación o Gamificación.

- Motiva al alumno.** Una de las principales ventajas del GBL es su capacidad para captar la atención de los alumnos, ya que les proporciona un entorno que les gusta, les divierte y les resulta muy motivador.
- Ayuda a razonar y ser autónomo.** El juego plantea al alumno situaciones en las que debe reflexionar y tomar las decisiones adecuadas, solventar fallos y reponerse de las derrotas.
- Permite el aprendizaje activo.** El aprendizaje GBL da la posibilidad de ejercitar los conocimientos de manera práctica. Al aprender haciendo el alumno experimenta, practica la prueba-error, establece relaciones entre conocimientos previos y nuevos y toma decisiones para mejorar.
- Da al alumno el control de su aprendizaje.** Mediante el juego el niño o adolescente logra un feedback instantáneo respecto a sus conocimientos sobre un tema o asignatura. Esto le permite ser consciente de su grado de adquisición de lo aprendido y le ayuda a descubrir en qué debe incidir y centrarse en ello.

### 5. Proporciona información útil al profesor.

Además del resultado y la superación o no del juego, también las elecciones que hace el alumno, los problemas concretos que le surgen, los puntos en los que se falla o en los que destaca aportan muchos datos al docente para detectar fortalezas y debilidades respecto a la asignatura o comprobar el nivel de comprensión de los conocimientos.

### 6. Potencia la creatividad y la imaginación.

El juego implica también libertad de improvisación y capacidad de imaginar soluciones a cada reto, lo que contribuye a abrir la mente del alumno y su percepción del mundo.

### 7. Fomenta las habilidades sociales.

El aprendizaje basado en juegos resulta perfecto para realizarse de forma colaborativa.

### 8. Contribuye a la alfabetización digital.

Si optas por usar juegos online, videojuegos o aplicaciones lúdicas no solo estarás aprovechando las ventajas del juego sino que, además, estarás sumando los beneficios de la aplicación de las TIC en el aula.