



# Proyecto de Gamificación en el Aula

10/11/2018



COLEGIO SAN AGUSTÍN

Camino de las Torres 79-89

50.008 ZARAGOZA

## Justificación

La **gamificación** es una técnica de aprendizaje que traslada la **mecánica de los juegos** al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para **absorber conocimientos**, para **mejorar alguna habilidad**, para **recompensar acciones concretas**... Es un término que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos.

Una de las claves principales al aplicarla es que los alumnos tengan perfectamente asimiladas las **dinámicas de juego** que se llevarán a cabo. Todas ellas tienen por objeto implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad.

En función de la dinámica que se persiga, el profesor deberá explotar más unas u otras. Por ejemplo, si el maestro busca despertar el interés por el juego en el alumno deberá aplicar la dinámica de la recompensa. Si, por otra parte, busca atraer el interés sobre la actividad, el maestro puede aplicar la dinámica de la competición que, aunque no es vista como una cualidad positiva, es un buen instrumento en el ámbito educativo.

También utiliza el **cooperativismo**, que no es más que otra forma de competir, pero en este caso, en grupo. Una misma actividad puede contar también con la dinámica de la solidaridad al fomentar la ayuda mutua entre compañeros de una manera altruista.

## Descripción

A continuación se presentan una serie de actividades para trabajar la expresión oral.

## Objetivos

- 1.- Potenciar al máximo las habilidades de los niños a través de la experimentación y el juego, puesto que mediante la experiencia y la diversión creemos que es más fácil alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales.
- 2.- Fidelizar con el alumno, al crear un vínculo con el contenido que se está trabajando.
- 3.- Motivar al alumnado en su aprendizaje saliendo de la monotonía y el aburrimiento.
- 4.- Optimizar y recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.
- 5.- Mejorar los resultados de algunos alumnos gracias a diferentes actividades.
- 6.- Facilitar la interiorización de conocimientos de sus alumnos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en ellos.

7.- Tener una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización o la cooperación dentro del ámbito escolar.

## **Metodología**

Se basa en la implicación activa del alumnado que es el verdadero protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje. El profesor se convierte en el guía y orientador, dándoles pautas y ofreciendo su ayuda en los momentos oportunos.

La gamificación la ponemos en práctica principalmente en las asignaturas de lenguaje, matemáticas e inglés; pudiendo ser aplicada en cualquier área.

En las clases tenemos diferentes materiales creados por los profesores que sirven para poder realizar sesiones de gamificación.

Se van explicando los diferentes juegos poco a poco, hasta que los alumnos los entienden, los comprenden y saben jugar ellos solos sin la ayuda del profesorado. Una vez interiorizados, se van incorporando juegos nuevos, hasta conseguir que en la misma sesión haya 5 o 6 juegos diferentes. Las sesiones las dividimos en diferentes tiempos, lo que hace que cada grupo de alumnos pueda pasar o jugar por diferentes juegos y optar a interiorizar nuevos conocimientos en cada sesión.

## **Planificación de actividades**

Las sesiones que invertimos en poner en práctica la gamificación suelen ser las sesiones de los lunes y martes, debido a que tenemos dos clases seguidas de lenguaje y matemáticas. De esta forma utilizamos una de ellas para jugar en clase.

Nuestra base de recursos es Pinterest y Google, de ahí obtenemos multitud de ideas para utilizar en nuestras clases. Es un muy buen banco de recursos para cualquier área y curso.

Al tener tantísimo material, no lo adjuntamos al documento. En el caso de ser necesario, los profesores tenemos el material en el ordenador y de forma física en clase.