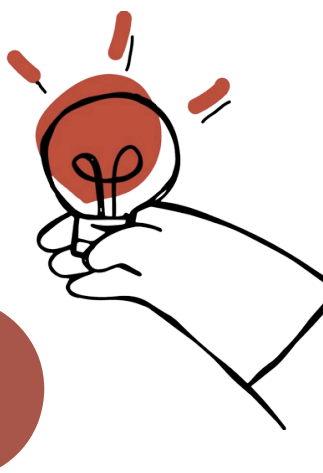
Gamificación

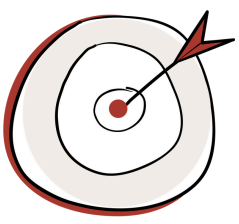


Definición

Gamificación es el uso de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas para fomentar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos.

Algunos de los elementos que se utilizan en la gamificación educativa son los puntos, insignias, niveles, retos, premios y competencias. Estos recursos ayudan a fomentar la participación activa, el trabajo en equipo y la consecución de objetivos, además de mejorar la motivación e interés por aprender.

En resumen, la gamificación hace del proceso educativo una experiencia más atractiva y estimulante, promoviendo un aprendizaje más eficaz y significativo.

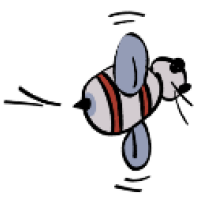


Objetivos

- Motivar al alumnado.
- Fomentar la participación activa.
- Mejorar la retención del conocimiento.
- Desarrollar habilidades sociales y de trabajo en equipo.
- Promover la autonomía y responsabilidad.
- Crear un clima de aprendizaje más divertido y positivo.

Características

- **Elementos de juego:** incluye puntos, insignias, niveles, desafíos, recompensas y tablas de clasificación que motivan y guían a los estudiantes.
- **Motivación intrínseca y extrínseca:** busca estimular tanto el interés personal y el disfrute del aprendizaje como la recompensa externa, como reconocimientos o premios.
- **Competencia y colaboración:** fomenta la competencia sana y el trabajo en equipo, promoviendo habilidades sociales y de cooperación.
- **Metas claras y retroalimentación inmediata:** los estudiantes tienen objetivos definidos y reciben retroalimentación constante, lo que facilita el seguimiento de su progreso.
- **Narrativa o historia:** muchas veces se utiliza una historia o contexto que hace que la experiencia sea más envolvente y significativa.
- **Personalización:** permite adaptar las actividades y desafíos según el nivel y los intereses de cada estudiante.
- **Participación activa:** promueve que los estudiantes sean protagonistas de su aprendizaje, participando de manera activa en las actividades.
- **Aprendizaje basado en la experiencia:** se centra en aprender haciendo, a través de retos y actividades prácticas que refuerzan los conocimientos.



Enlaces de interés

WEB del Gobierno de Canarias

La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación

¿Qué es la gamificación? 10 formas para llevar esta técnica a tu clase

EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO
HEZKUNTZA SAILA DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Hezkuntza Saila © 2025 Berritzegune Nagusitik egina CC BY-NC-SA 4.0