



Docentes en línea

*Didáctica y TIC. Blog de la Comunidad virtual de práctica
"Docentes en línea"*

[Inicio](#) » [2019](#) » [octubre](#) » [Sab](#) » [Gamificación: aprender jugando – Parte 2](#)

Gamificación: aprender jugando – Parte 2

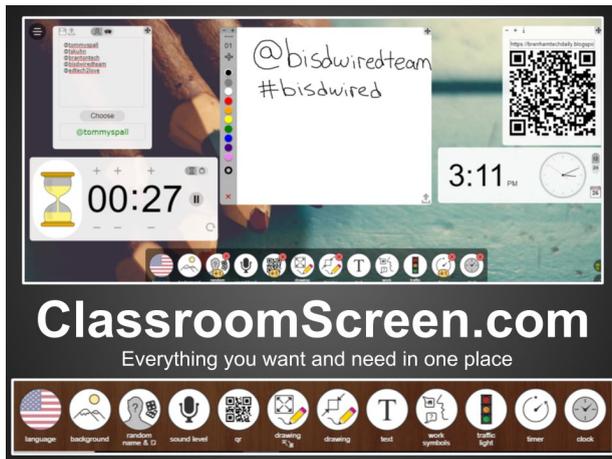
Entrada publicada en Tema del Mes y etiquetada [Actividades Gamificadas](#)[Aplicaciones en el aula](#)[Educaplay](#)[Kahoot](#)[Plantillas Prediseñadas](#) el [19 octubre, 2019](#) por [mariapaulasaba](#).

Por María Jimena Ponz y Mercedes Vernet

A la hora de planificar una clase gamificada, podemos recurrir a diversas estrategias que pueden ser utilizadas de manera aislada o en conjunto con otras. Entre ellas podemos mencionar: la presencia de metas y objetivos, la narrativa, el otorgamiento de recompensas, la retroalimentación, el estatus visible, las reglas, la restricción de tiempo, los indicadores de progreso y el factor sorpresa, entre otros.

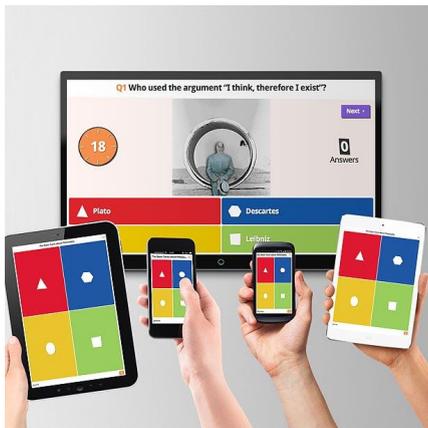
En la infografía enlazada aquí pueden encontrar una descripción de algunas de estas estrategias con los elementos de juego involucrados en cada una de ellas. Si bien algunos expertos distinguen entre componentes, mecánicas, dinámicas y/o estéticas de los juegos, no existe un criterio unificado a la hora de clasificar todos los elementos.

Las nuevas tecnologías son excelentes aliados a la hora de poner en práctica estas estrategias. Existe actualmente una amplia gama de aplicaciones a las que podemos recurrir para utilizar distintos ingredientes puntuales propios de los juegos en las clases. Classroom Screen, por ejemplo, permite utilizar varias simultáneamente en una misma pantalla: un semáforo para ser aplicado en distintos momentos de la clase, un sensor de sonido que estimula el trabajo en silencio, una serie de símbolos que indican el tipo de trabajo esperado. Además, ofrece la posibilidad de agregar texto y dibujos. Se trata de una herramienta que podemos personalizar para nuestras clases y aprovechar una y otra vez.



crucigramas, dictados, sopas de letras, para ordenar y clasificar imágenes o palabras, mapas interactivos, cuestionarios y ruleta de palabras, entre otras.

- **Kahoot** permite crear cuestionarios en línea para ser respondidos individualmente o por equipos desde dispositivos móviles y cuyas respuestas aparecen en pantalla, indicando puntuaciones individuales, estadísticas y clasificaciones.



- **Genially** es una plataforma que permite generar contenidos de alta calidad de diseño e interacción. Dentro de su amplia gama de posibilidades, encontramos una sección específica de gamificación con plantillas prediseñadas para crear actividades tales como: cuestionarios temáticos, adivina la canción o el personaje, juegos de mesa con tableros, pistas secretas, trivias interactivas, escape perfecto, etc.

Todas estas herramientas favorecen la inclusión de elementos del juego en nuestras clases. Así, podemos desafiar a nuestros estudiantes a aprender y revisar contenido de manera efectiva, estimulando la participación activa, la colaboración y generando motivación entre ellos.

Muy valiosas son también las herramientas de autor que nos permiten crear nuestras propias actividades gamificadas sin tener conocimientos de programación. Recomendamos, a continuación, algunas de ellas:

- **Educaplay** ofrece plantillas para crear una amplia variedad de actividades con un diseño y estilo sencillo. Posee una interfaz muy simple que va guiando al usuario en todo el proceso de creación. Se pueden generar actividades para completar,