

¡COMO REGADERAS!

Mojándonos por un nuevo modelo de aprendizaje



Mojándonos por un nuevo modelo de aprendizaje



**¡PON CACHONDA LA
AMÍGDALA!**

Javier Espinosa
 **@javiesping**





LAS 3 PARTES DE UN TODO

El contexto de la realidad actual









CHURRO MEDIA MANGA



LAS SIETE DIFERENCIAS

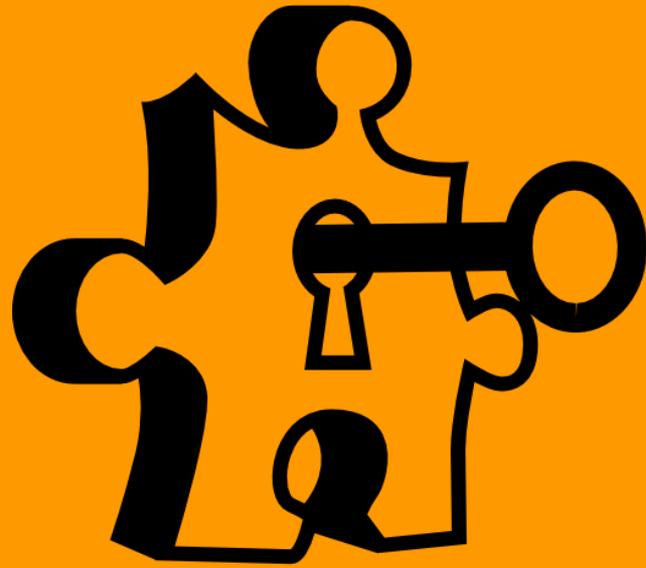
El contexto de la realidad actual











¿QUÉ ES LA
GAMIFICACIÓN?

Aprendizaje Basado en juegos (ABJ)

Juego creado o utilizado para el fin didáctico.

Lograr un objetivo de aprendizaje.

Implica contexto dirigido.

Gamificación

No es un juego, pero utiliza sus mecánica y dinámicas.

Busca aprender algo a partir de la acción.

Implica un contexto creado ex profeso para este objetivo.

Juego

Es libre y voluntario, sin un fin concreto.

Perder o ganar forma parte del juego.

El contexto es implícito por las características del juego.





“Lo clásico”

“El proceso de **incorporación** de **mecánicas y técnicas** asociadas al diseño **de juegos** a **entornos no lúdicos**”



“Gamificar va más allá”



“**Motivar** a nuestros alumnos para que vivan **experiencias** gratificantes **transformadoras** del aprendizaje **alejándonos** de lo que hemos hecho **tradicionalmente** y que sabemos que **no funciona**. No queremos enmascarar con puntos, rankings o avatares lo que siempre hemos hecho, sino **convertir la clase en una verdadera experiencia de juego**”





¿POR QUÉ
GAMIFICAR?

¿POR QUÉ GAMIFICAR?

Rodríguez y Santiago (2015)



1. Motivación.

2. Centrado en el alumno.

3. Personalización.

4. Aumenta el aprendizaje.

5. Contextualiza.

6. Mayor riqueza multimedia.

7. Fallar sin riesgo.

8. Feedback inmediato.

9. Genera mucha práctica y refuerzo.

10. Fomenta mucho la colaboración.



ACTIVACIÓN SISTEMAS RECOMPENSA

Gruber et al., 2014

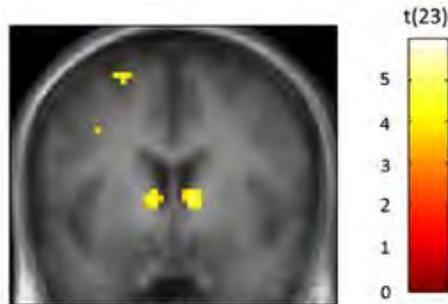


Figura 1. Activación bilateral del cuerpo estriado cuando los participantes eligen la respuesta correcta entre varias opciones (Howard-Jones et al., 2016)

Se activaba mucho ese sistema cuando los participantes **recibían un feedback positivo** durante el aprendizaje (ver figura 1). Esa información suministrada permite al alumno conocer qué y cómo aprende, facilita su autonomía y le permite ir avanzando a su ritmo. Y la mayor desactivación de la red neuronal por defecto (ver figura 2) durante la experiencia gamificada se explicaría por la necesidad de enfocar la atención hacia los estímulos externos, facilitando así el aprendizaje.

Game-based vs. Study-only

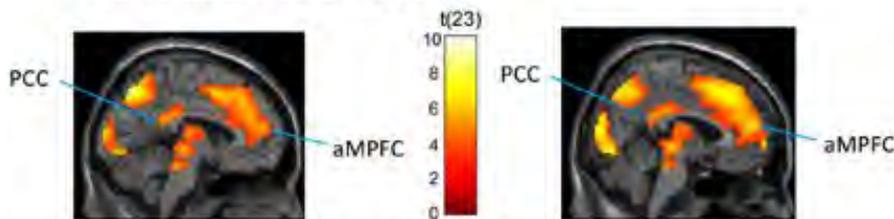


Figura 2. Imágenes que muestran la mayor desactivación de regiones de la red neuronal por defecto (corteza prefrontal medial y cíngula posterior) al jugar que no al estudiar (Howard-Jones et al., 2016).



¿SE PARECEN?

VIDEOJUEGO

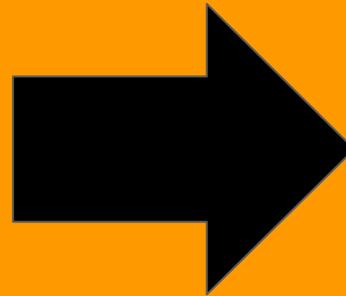
Historia

Personajes

Pantallas

Retos

Premio Final



CLASE

Asignatura

Alumnos

Unidades

Tareas

Notas/Reconocimiento



#1creaunaexperiencia

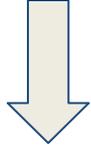
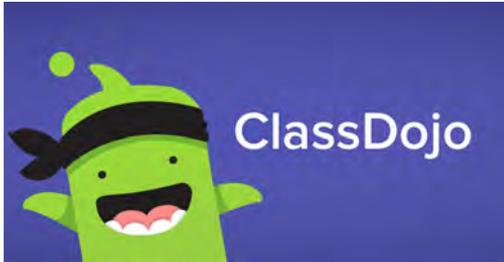




¿CÓMO
GAMIFICAR?

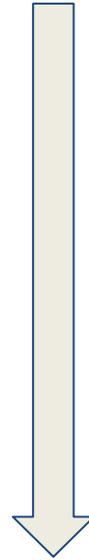
¿CÓMO GAMIFICAR?

EMPEZANDO



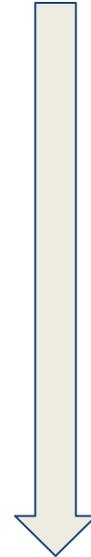
**1 SESIÓN
1 SEMANA/MES
PBL**

SIGUIENDO



**BREAKOUT
EDU
1 SESIÓN**

MAS ALLÁ



**GAMIFICACION
AVANZADA
1 UNIDAD**

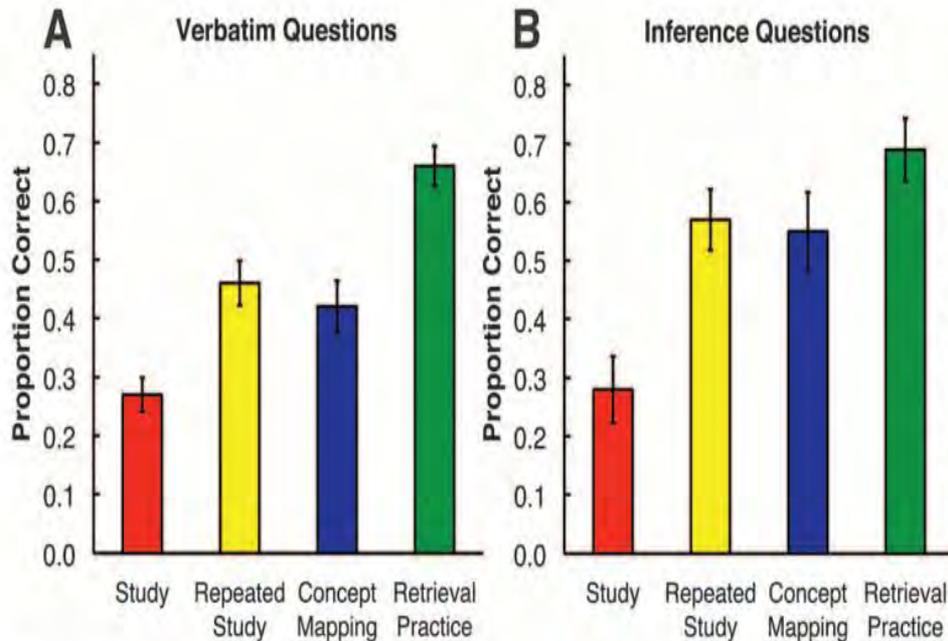


RECUERDO SISTEMÁTICO

Jeffrey D. Karpicke and Janell R. Blunt, (2011).

La importancia del recuerdo sistemático

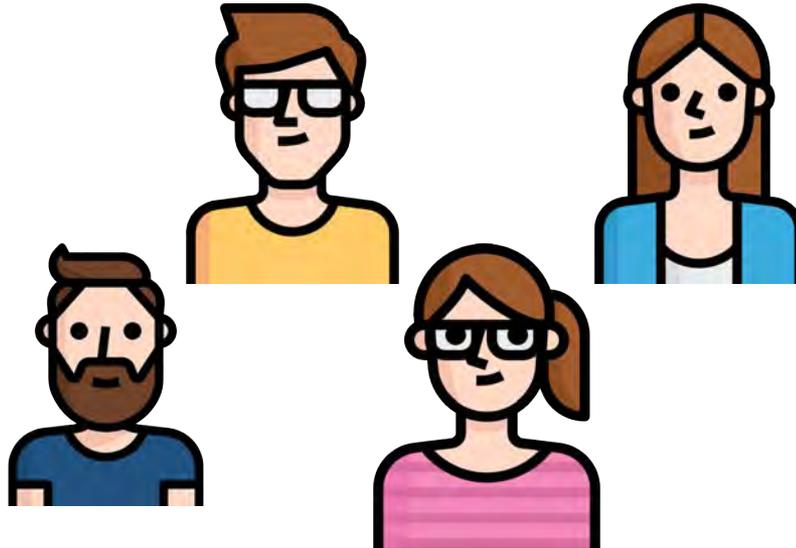
Estudio que muestra que la realización de tests que permiten recordar lo estudiado es una técnica que mejora el aprendizaje más que la utilización de mapas conceptuales o la relectura.



1º ANALIZA LA CLASE

INTERESES

GUSTOS



“JOVIS”

INQUIETUDES

SUEÑOS



Analiza a tus alumnos



TRIUNFADORES

Definidos por:

Estar enfocados en lograr estatus y alcanzar unos objetivos establecidos rápida y/o totalmente.

Se les retiene con:
Logros



SOCIALES

Definidos por:

Estar enfocados en socializar y por el deseo de crear una red de amigos y contactos.

Se les retiene con:
Feedas de noticias.
Listas
Chats



KILLERS

Definidos por:

Estar enfocados en ganar, en el rango y la competencia de igual a igual.

Se les retiene con:
Clasificaciones
Categorías



EXPLORADORES

Definidos por:

Estar enfocados en explorar y el deseo de descubrir lo desconocido.

Se les retiene con:
Logros complejos



Tipos de jugadores

Richard Bartle

 **OBJETIVOS**

DINÁMICAS 



Corto plazo

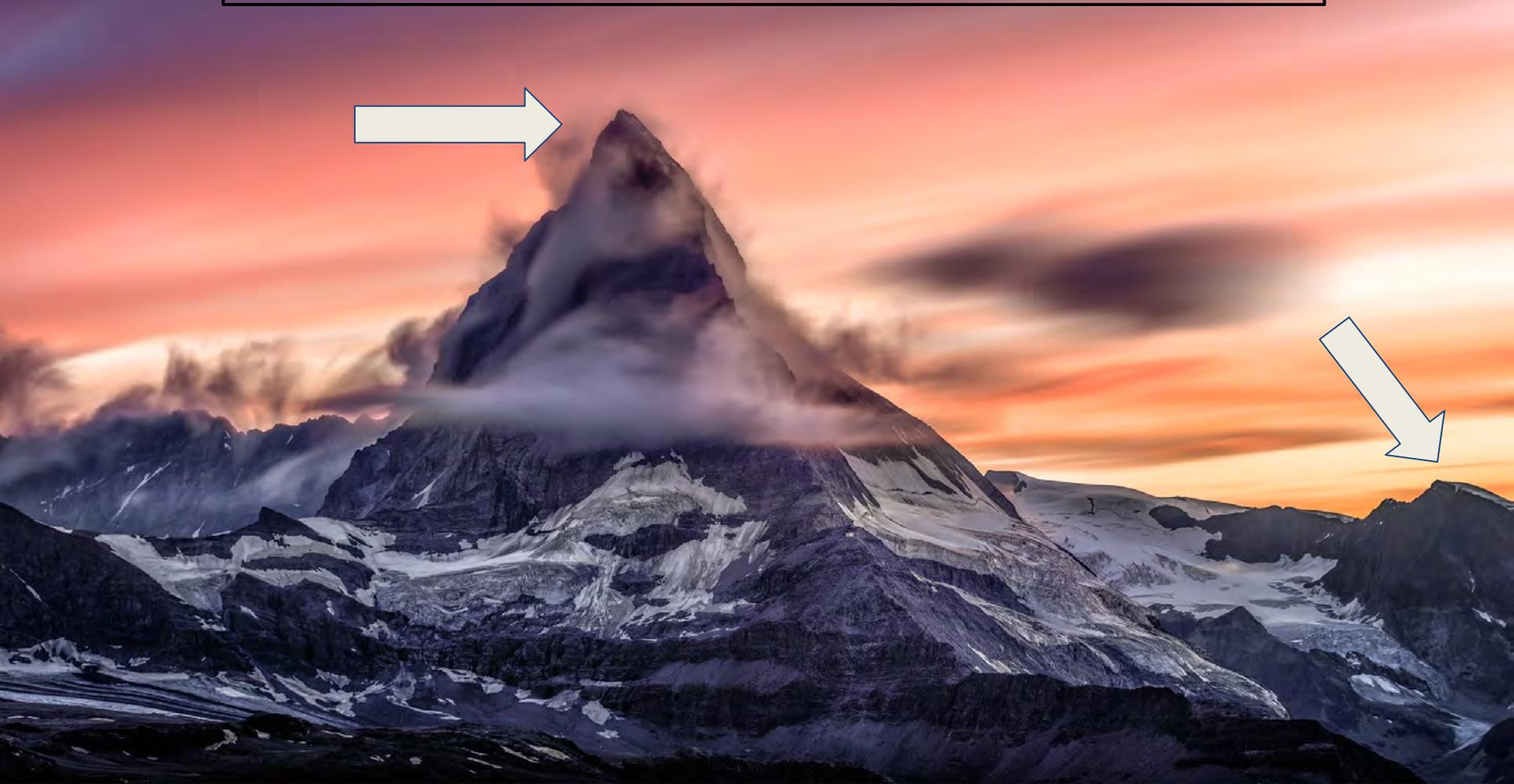
Largo plazo

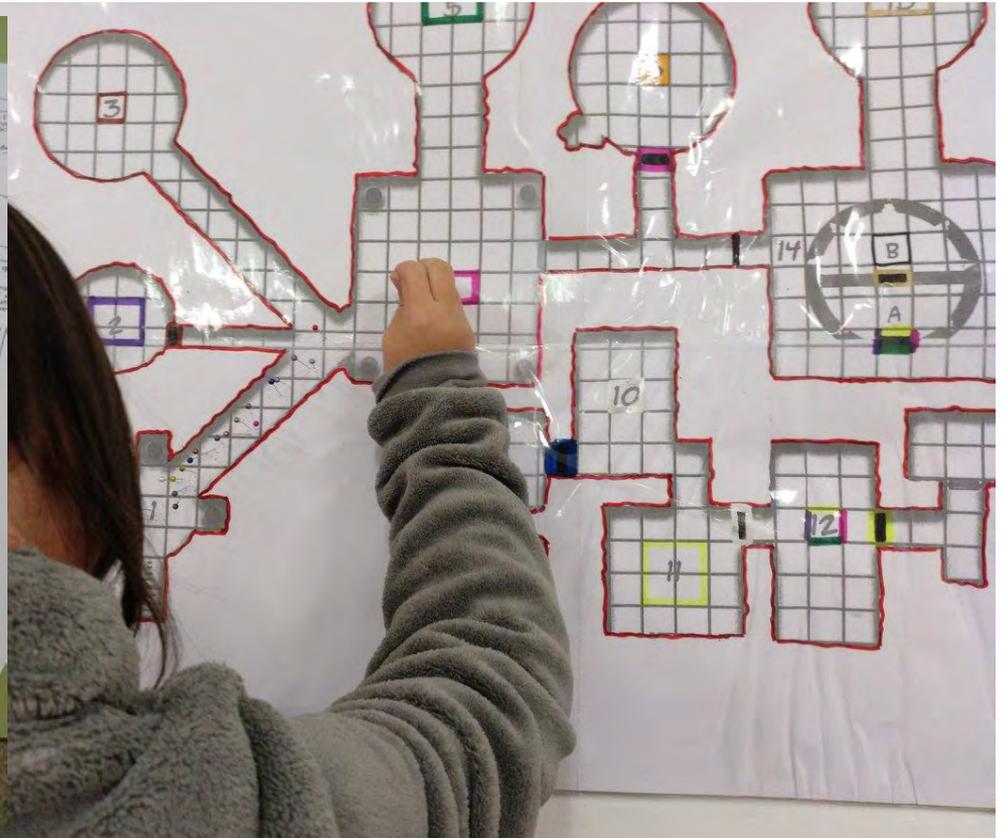
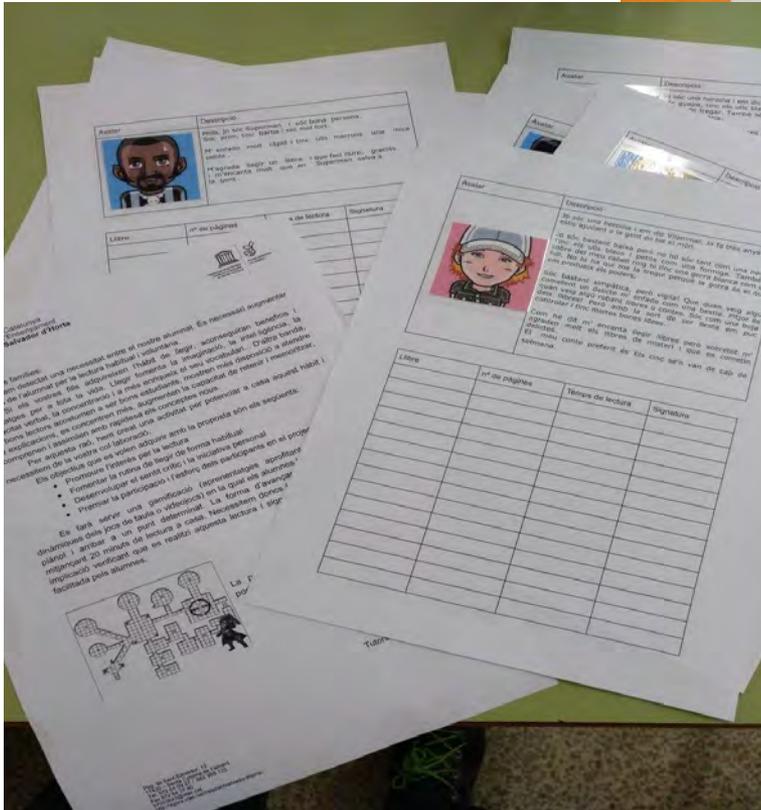
Individuales

Grupales



2° OBJETIVO





Jose Pascual Castaño

@Jose_PC_

¿ANIMACIÓN A LA LECTURA- AUTONOMÍA?





¿DISLEXIA?



Mathémov



@GabrielHBST



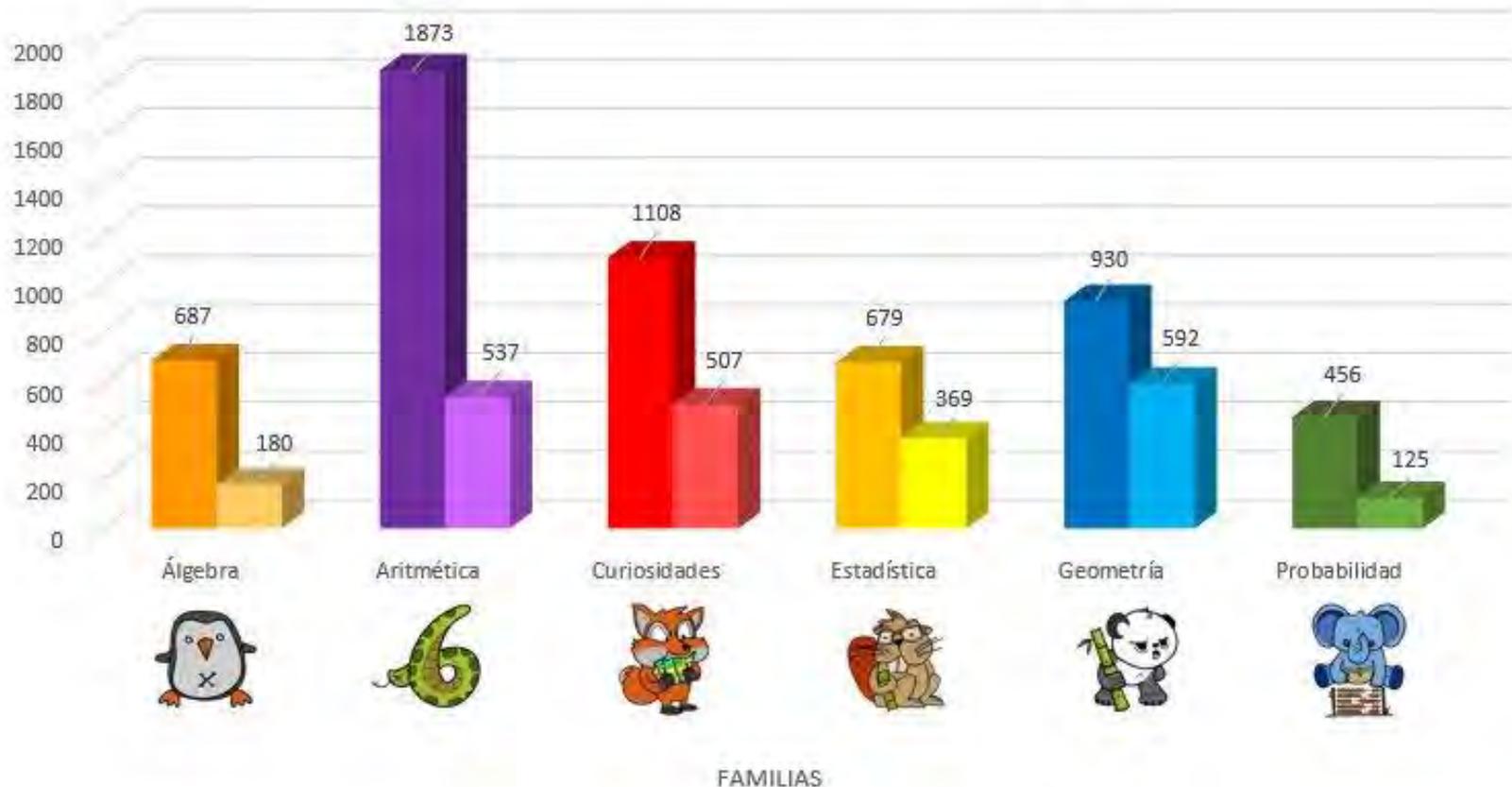
LarradHUM
@LarradHUM



¿UN CONTENIDO Y ACTIVIDADES EXTRA?



Problemas cazados/Problemas resueltos



www.ludomath.es

MathemomGO

Resumen de los datos obtenidos en el proyecto [MathemomGo](http://MathemomGO) (NOTA: Todos los ejercicios eran voluntarios).



STAR MATHS



Jose Carlos

@josecarranzr



INICIO

NORMAS

AGENTES

CASOS

RECURSOS

ENCICLOPEDIA

NUESTROS VÍDEOS

AGENCIA DE RESCATE DE MONSTRUOS



¿HACEMOS ALGO MEMORABLE LOS ALs, PTs...?



3° ESCENARIO Y NARRATIVA



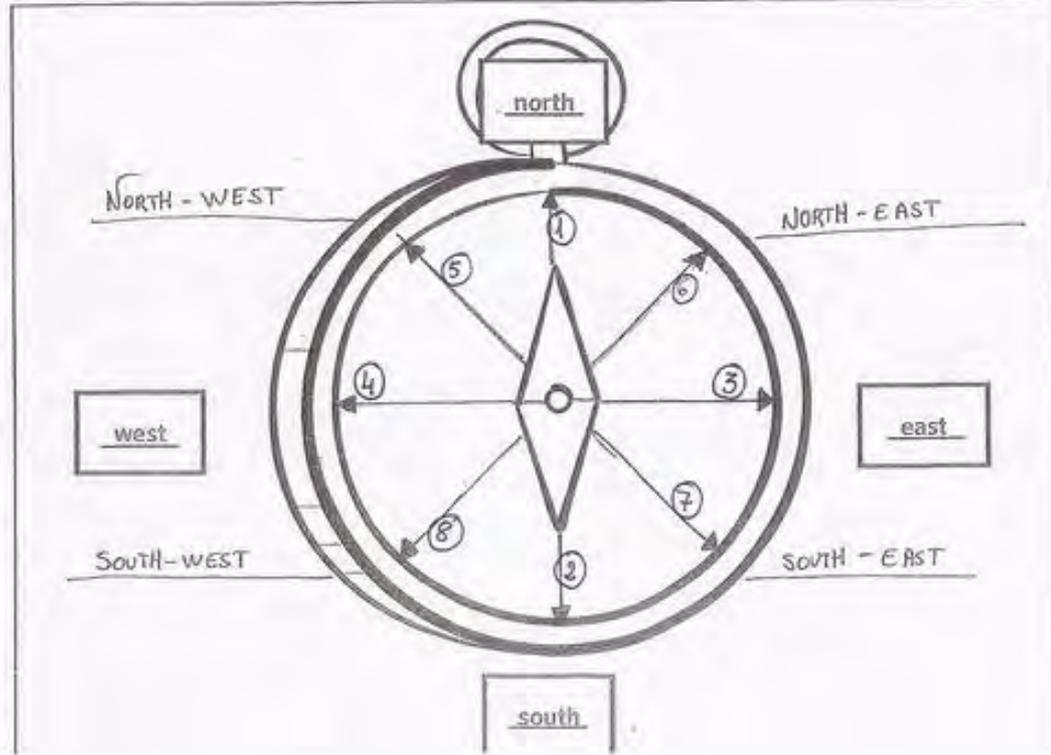
ESCENARIO= PAPEL

Wow, wow! "X" marks the spot where a treasure is buried. As captain of this pirate ship, it's your job to draw the path from your ship to the treasure. Be sure to avoid the obstacles that might prevent you from collecting the loot.

Treasure Map

10							
9							
8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							
	A	B	C	D	E	F	G

RULES
 1. Start at the ship and draw a path to the treasure.
 2. Don't cross the path.
 3. Don't cross the obstacles.



Mr Wolf Teacher
@OscarRecioColl



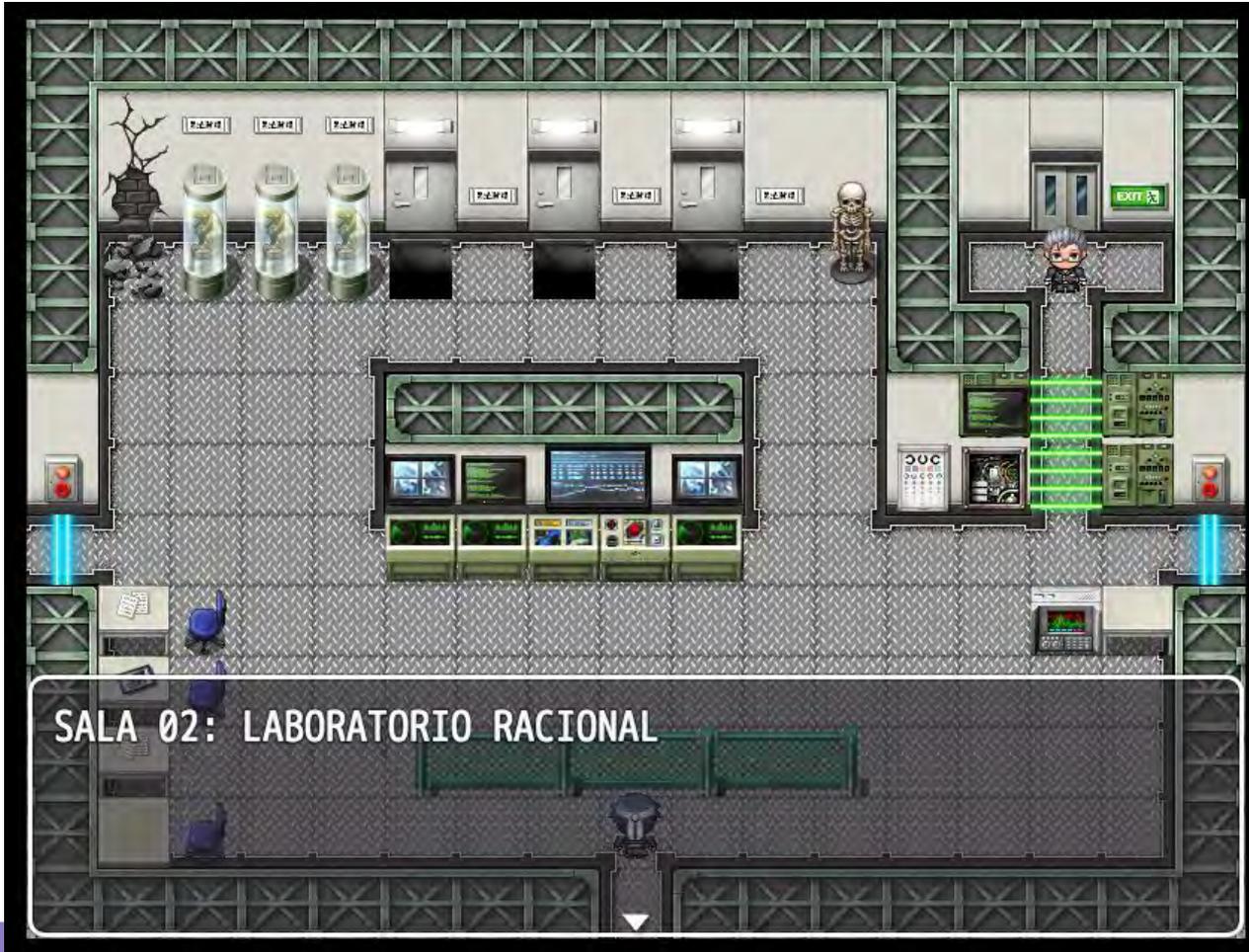


Ignacio Maté
@natxo1d10

ESCENARIO SOPORTE DIGITAL

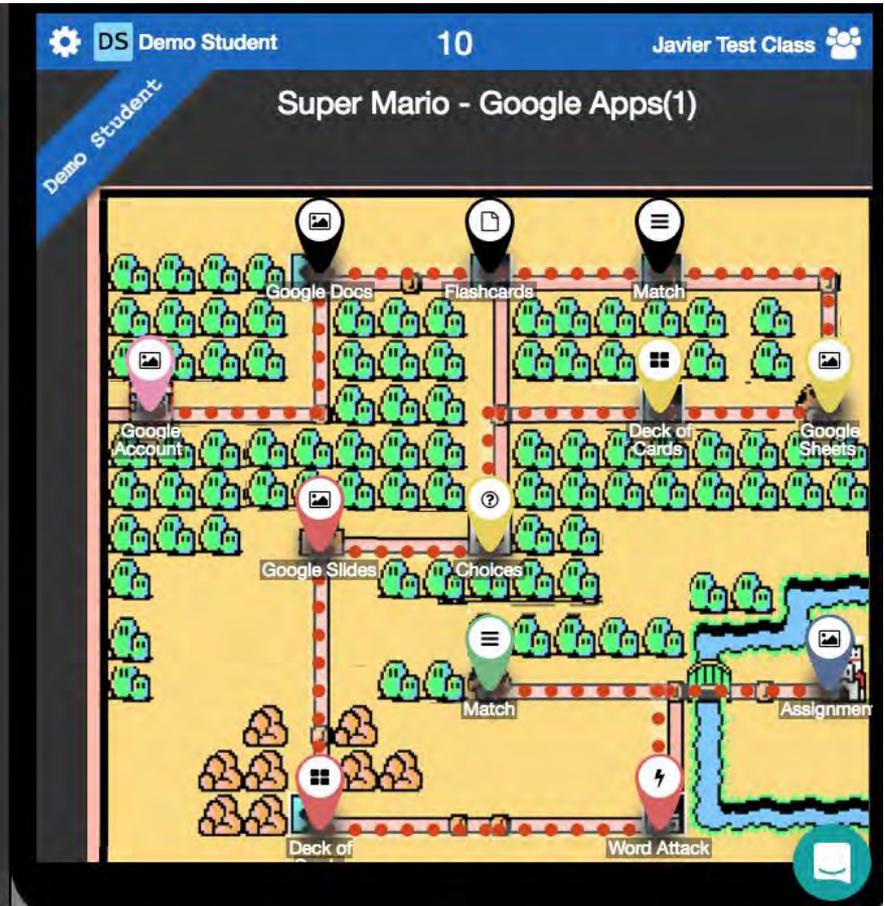
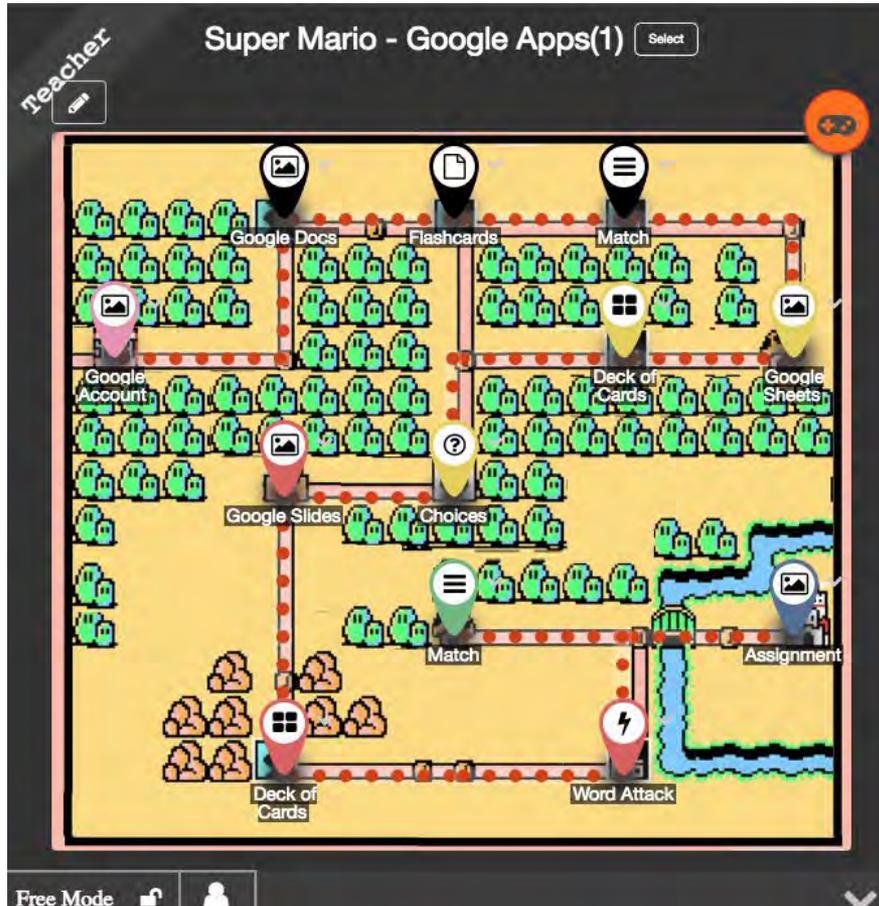


ESCENARIO= VIDEOJUEGO RPG



@javito_grillo
@LarradHUM
@GabrielHBST

ESCENARIO= PLATAFORMA



ESCENARIO= REALIDAD VIRTUAL



ESCENARIO= MIXTO



Social Sciences with Monkey Island

Common Research:

- What is the Caribbean Area?
- How many islands are there?
- Locate the Caribbean Area using Geographical coordinates:
- Locate the Caribbean Area using: Hemisphere and Compass Points

5th Grade:

- CLIMATE FACTORS: WRITE THE MAIN EFFECTS AND CHARACTERISTICS

Monkey Island View Test

Monkey Island View Test

Now Write the Answers to the Questions:

Monkey Island View Test

Monkey Island View Test





HOGWARTS

AN ADVENTURE IN THE WIZARDI



Beatriz Cánovas
@Beateaches



BIENVENID@S A LA ESCUELA DE ATENAS

ENTRA

LA ESCUELA DE ATENAS

Fuente: Wikimedia Commons

1/1

@jaioneP





LA CLASE DE LOS HÉROES



INICIO

NIVELES

VALORES

REGLAS

HÉROES

MISIONES

BLOG



@FernandezGalera

ESGUELA DE SUPER HEROES

CEIP Nuestra Señora Guadalupe

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
1		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
1		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
1		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
0		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
1		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
1		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
1		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
1		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
0		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
1		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
1		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
0		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
1		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
0		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
1		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
1		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
1		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
1		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
1		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
0		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
1		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
0		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
1		

Equipo

MI - ALBA



MI	DI	TIPO
0		

Equipo



Manu Sánchez Montero
@manuparadas

El Principito Histórico

Home

Videos

Matemáticas

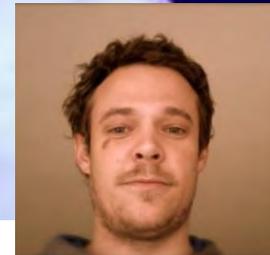
Lengua

English

Science

Arts

A lo largo del trimestre, vamos a viajar por las diferentes épocas de la historia. El principito nos va a acompañar. Descubriremos e inventaremos muchas cosas juntos para completar el viaje. Cuando lleguemos al final, cada uno tendremos nuestro propio libro escrito por sí mismos, para llevarse a casa y disfrutar siempre de esta experiencia. ¿Nos acompañáis en la aventura?



@mchlthmsbnntt

A gamification project for the pupils of the Colegio Madrigal

Salfumán

The Wizard



Home

Magic & levels

Towers

Lessons

Duties

About

Teachers

In this levels of the tower they
new spells and skills.



Last news: new duty available. Press here to access.



@salva_cv



¿PODRÁS LLEGAR A FORMAR PARTE DE LA COMUNIDAD CRISTIANA?

// LEE, VISITANTE, Y COMIENZA TU VIAJE

Año: 320 Lugar: Nicea, Asia Menor

Atento, visitante:

Has llegado a Nicea, una ciudad fundada hace más de seiscientos años junto al Lago Izniq, bajo el nombre de Antigonía. Aunque realmente este dato no es relevante para ti, pues tu camino te ha conducido hasta aquí desde las lejanas tierras occidentales por motivos nada culturales: hace ya siete años que los emperadores Licinio y Constantino han firmado el Edicto que da por finalizadas las persecuciones contra los cristianos.

Procedente de la lejana *Legio*, donde acampó la Legio VII Gemina, no tienes nada que perder y sí mucho que ganar: una familia campesina que no puede mantener a muchos más hijos y la curiosidad por conocer otros lugares te ha empujado a marcharte de tu casa, hace cinco años.

En tu camino has conocido a peregrinos que viajan a Jerusalén, la ciudad santa; te han hablado del mensaje de un tal Jesús, de Nazaret, un judío del que dicen que hacía milagros y en cuyo nombre se han ido formando



@negrevernís

COLONIZADORES DE MARTE

Ludificación analógica de Ciencias Sociales . Una propuesta de José Luis Redondo. @jlred1978

Inicio

¿Tienes el suficiente valor?

Bienvenidos a nuestro viaje

Reglas

Cartas de Colonizadores

La moneda. El cooperativo.

Entradas populares

Colonizadores de Marte

January 1, 2014

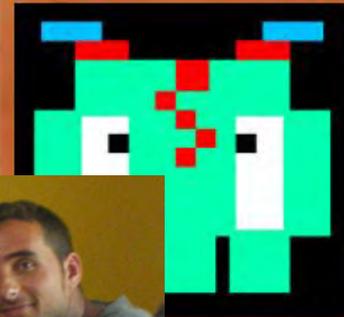


Colonizadores de Marte

January 1, 2014



Saludos Terrícolas!



iano y
ado de

@jlred1978



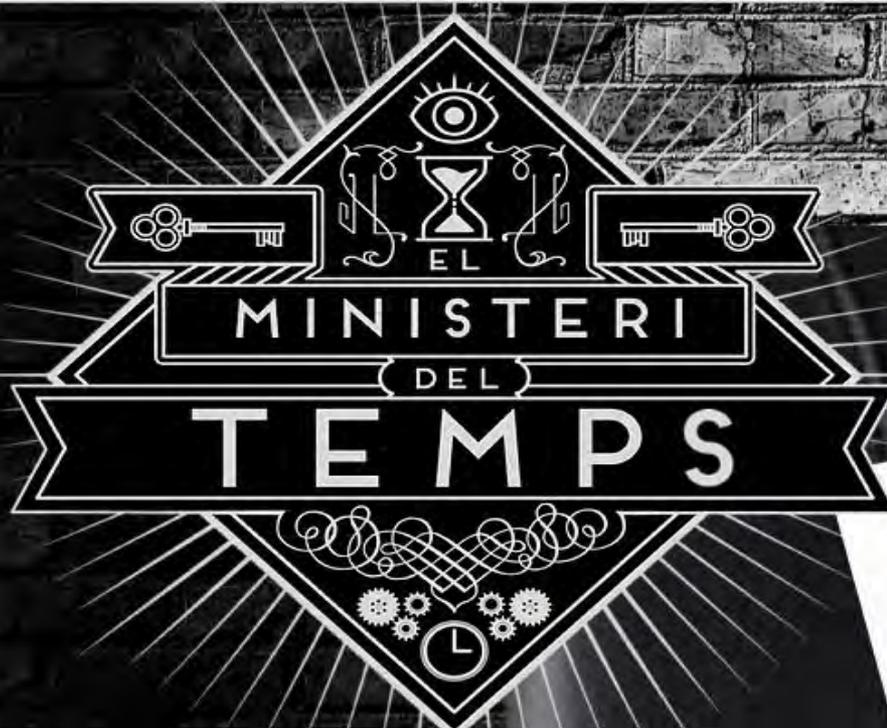
TU OBJETIVO: SOBREVIVIR

Aprende Biología y Geología sobreviviendo a un apocalipsis zombie

Zombiología es un método de enseñanza de Biología y Geología para adolescentes de 14-15 años matriculados en Educación Secundaria, basado en la metodología conocida como "Aprendizaje Basado en Juegos".



@zombiologia



Inici Normes Equip Missions i Alertes Rànkings opositors Vi

Ciències Socials
per a 2n d'ESO.



Este sitio fue creado con



@natxo1d10



Phillipe Castor



CSI Alcorcón

-Canis sequitur vestigia.-

Saltar introducción

Soy nuevo

CSI

@Nvilandry



LA RUTA DE TU TALENTO

TALENTO
COMIENZA AQUÍ



COMENZAMOS

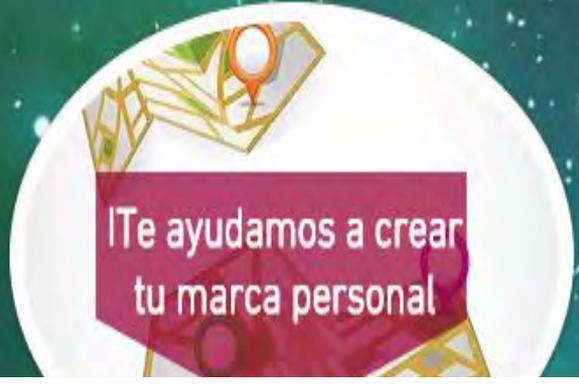
TE BUSCAMOS A TI

PERSIGUE TU SUEÑO

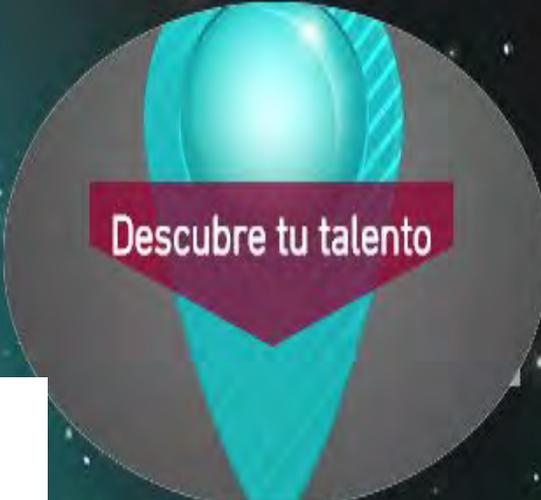
CONTACTO



Buscamos los
mejores
candidatos



¡Te ayudamos a crear
tu marca personal



Descubre tu talento

Elena Rodríguez @iElenaR

INICIA SESIÓN/REGÍSTRATE



Desconozco cuáles son tus motivos...
pero por alguna extraña razón,
HOY, estás AQUÍ
Sólo TÚ conoces qué ANHELAS,
qué te GUSTA...
quién ERES ...

¿Estás seguro de ello?

No lo pienses, tú corazón sigue ahí, latiendo .

....Has ELEGIDO el camino correcto...

CONFÍA en tu instinto y tenacidad...

PREPÁRATE para la marcha...

Has de sentirte A GUSTO

y adoptar una ACTITUD ACTIVA en el aprendizaje.

Muestra INTERÉS y CURIOSIDAD...

Utiliza tus CONOCIMIENTOS...

[@HackeaDistopia](#)



SPACE EXPLORERS



"Press any key to start"



HOME

ASTRONAUTS TRAINING

MISSIONS

IMAGES

EXPERIMENTS



WELCOME TO OUR SPACE PROGRAM!

YOU HAVE BEEN SELECTED TO PARTICIPATE IN OUR HIGH SCHOOL SPACE MISSION. THIS WILL TAKE PLACE OVER THE NEXT FEW MONTHS. BUT BE READY, AS IT'S GOING TO BE A TOUGH.

LISTEN CAREFULLY TO MICHAEL'S INSTRUCTIONS. HE IS YOUR SPECIALIST MISSION EDUCATOR.

HAVE A SAFE TRIP.



8 ASIGNATURAS

E-Star Express

Conoce el proyecto

Participantes

Intantil

Primaria

Secundaria

Contacto



Blogs de los participantes en el proyecto.

@joanfelizz

@reketepatri81

@elenagongar

@MariquillaMIg

@DavidPinclan

@davidpal5

@gvegash

@LolaAlcantara2

@MemeMartinPul

@CarlosPerez81

@rafaleiva82

@agalamo

@fernandomolrojo

@franso8

@arivgal

@ManoliFM

@manuroca03

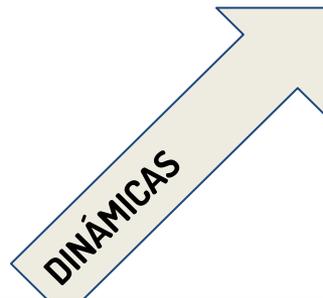
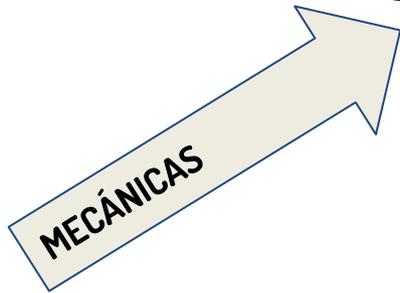
@Noelia_Cava

@eusebiocordoba @pepmurciano

@CarlosGTurillo

4º ESTÉTICA, DINÁMICAS Y MECÁNICAS

MDA



ESTÉTICA unido NARRATIVA



Carlos Chiva
@CharlieXiva



Antonio Méndez
@AMeendez



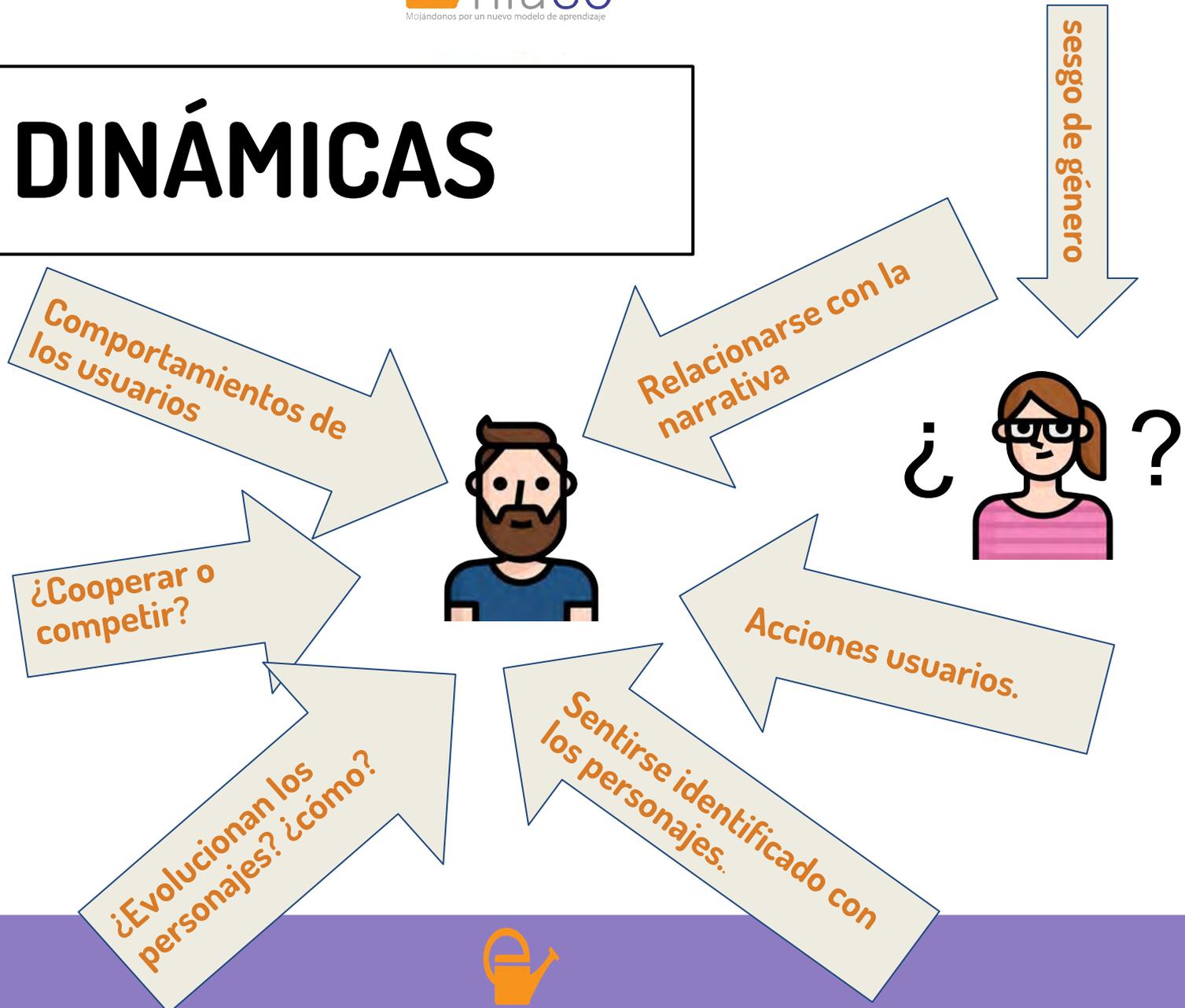
Dany Humanitas
@DanyHumanitas



Luis Gil
@IdiomasTIC



DINÁMICAS

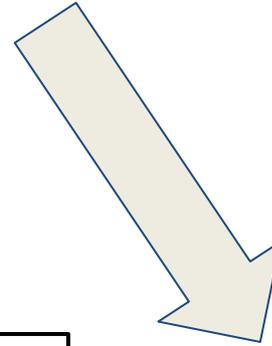
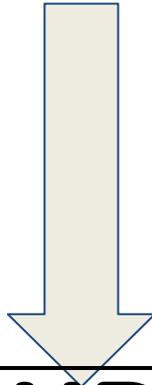




¿PINCHAMOS AQUI?



MECÁNICAS



PBL=CONDUCTISMO CORTO PLAZO



Noemí Blanch
@Noeblanch



Pepe Pedraz
@pepepedraz



P



Organizador del día 

— Misión 26 

Será el encargado de colgar la agenda, recordar lo que tenemos que hacer o de aquellos aspectos que nos quedan por hacer. Apuntar exámenes, excursiones, fiestas ¡TE NE...!

#thepirateclass

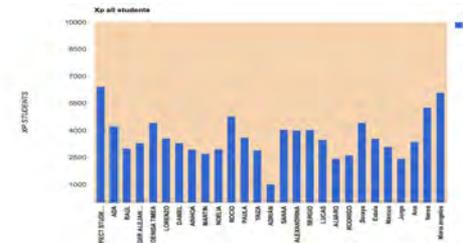
TAREAS/ RETOS
PUNTOS XP

B



INSIGNIAS

L



CLASIFICACIONES





RETOS
=
TAREAS
XP



INSIGNIAS



LEADERBOARD

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Complementos Ayuda Última modificación hace 4 días

Comentarios Compartir

€ % .0_ .00 123 - Lobster - 14 - B I - A -

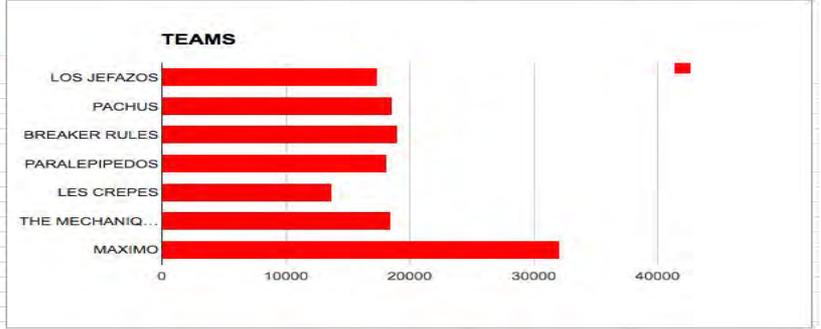
fx PIRATA

	A	B	C	D	E	F
1	PIRATA	RANGO	XP	BADGES		
2	Lucas Alcazar Moreno		92	0		
3	Teo Artalejo Cassina		102	0		
4	Jorge Bertrand Carrasco		85	0		
5	Laura Diaz Garcia		74	0		
6	Eduardo Enriquez Merino		94	0		
7	Fabio Escudero Delgado		80	0		

Leaderboard - RANGO - XP - BADGES - Explorar



TEAM	STRUCTURES
LOS JEFAZOS	17422,5
PACHUS	18587
BREAKER RULES	19053,75
PARALEPIPEDOS	18195
LES CREPES	13697,5
THE MECHANIKES	18511,25
MAXIMO	32150

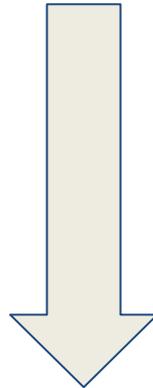




PREMIO FINAL
=
RECONOCIMIENTO
“rango”



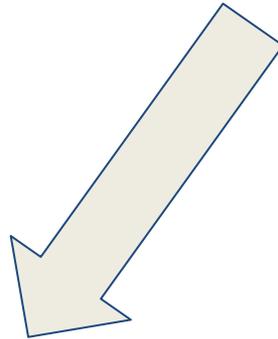
MECÁNICAS



**ASOCIADAS A LAS
DINÁMICAS**



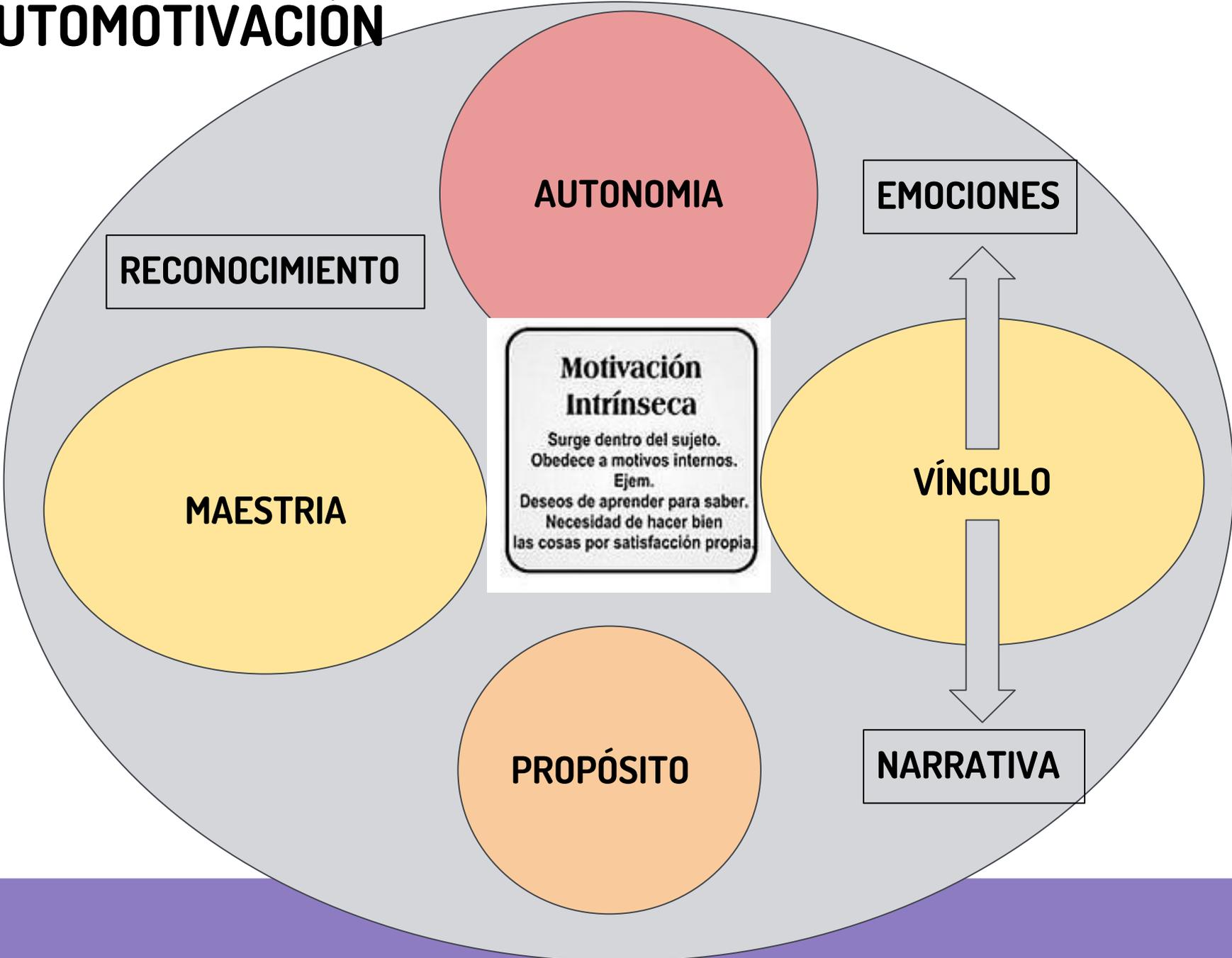
MECÁNICAS



¿RECOMPENSAS?



AUTOMOTIVACIÓN





**Motivación
Intrínseca**
Surge dentro del sujeto.
Obedece a motivos internos.
Ejem.
Deseos de aprender para saber.
Necesidad de hacer bien
las cosas por satisfacción propia.



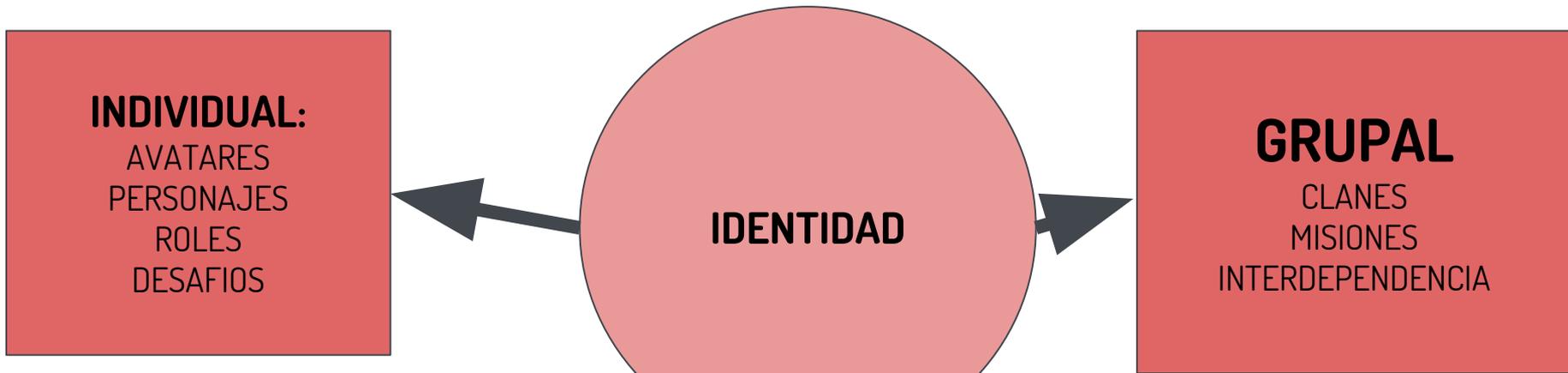
IDENTIDAD

**Motivación
Intrínseca**
Surge dentro del sujeto.
Obedece a motivos internos.
Ejem.
Deseos de aprender para saber.
Necesidad de hacer bien
las cosas por satisfacción propia.

**RETRO-
ALIMENTACIÓN
(FEEDBACK)**

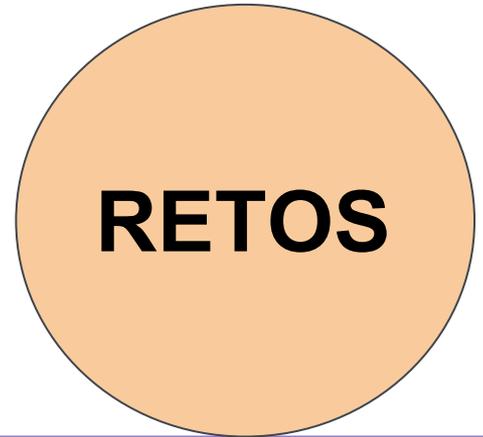
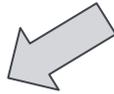
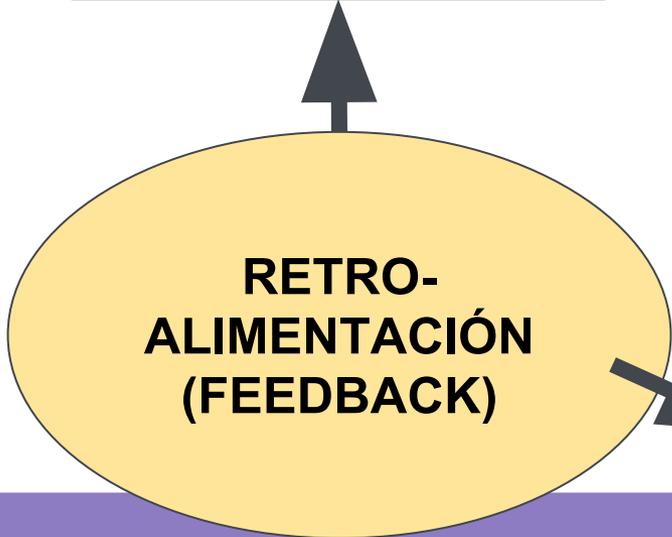
RETOS





**RECONOCIMIENTO
=
INSIGNIAS**

**Motivación
Intrínseca**
Surge dentro del sujeto.
Obedece a motivos internos.
Ejem.
Deseos de aprender para saber.
Necesidad de hacer bien
las cosas por satisfacción propia



**CLASIFICACIÓN
NIVELES**



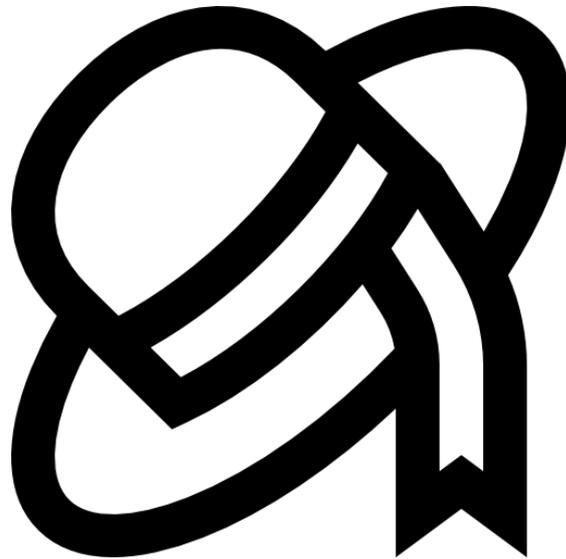
NIVELES= PROGRESO



LEVEL	RANK	XP	GRADE
ELEVEN	Mountain gorilla	2000	10
TEN	Sun Bear	1800	9
NINE	Narwhal	1600	8
EIGHT	Kakapo	1500	7,5
SEVEN	Axoloti	1400	7
SIX	Dumbo octopus	1300	6
FIVE	Crab	1200	5
FOUR	Water Bear	1050	4
THREE	Mold	1005	3
TWO	Bacteria	900	2
ONE	Primordial Soup	500	1



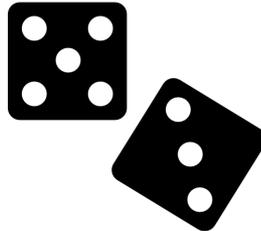
UN ERROR PARA QUITARSE EL



EARTH X Θ DUS



¿DE DÓNDE SURGEN LAS IDEAS?



Manu Sánchez

@manuparadas



Mr Wolf Teacher

@OscarRecioColl



cHristian negre

@applejux



Pepe Pedraz

@pepepedraz



Jose Luis Redondo

@jlred1978



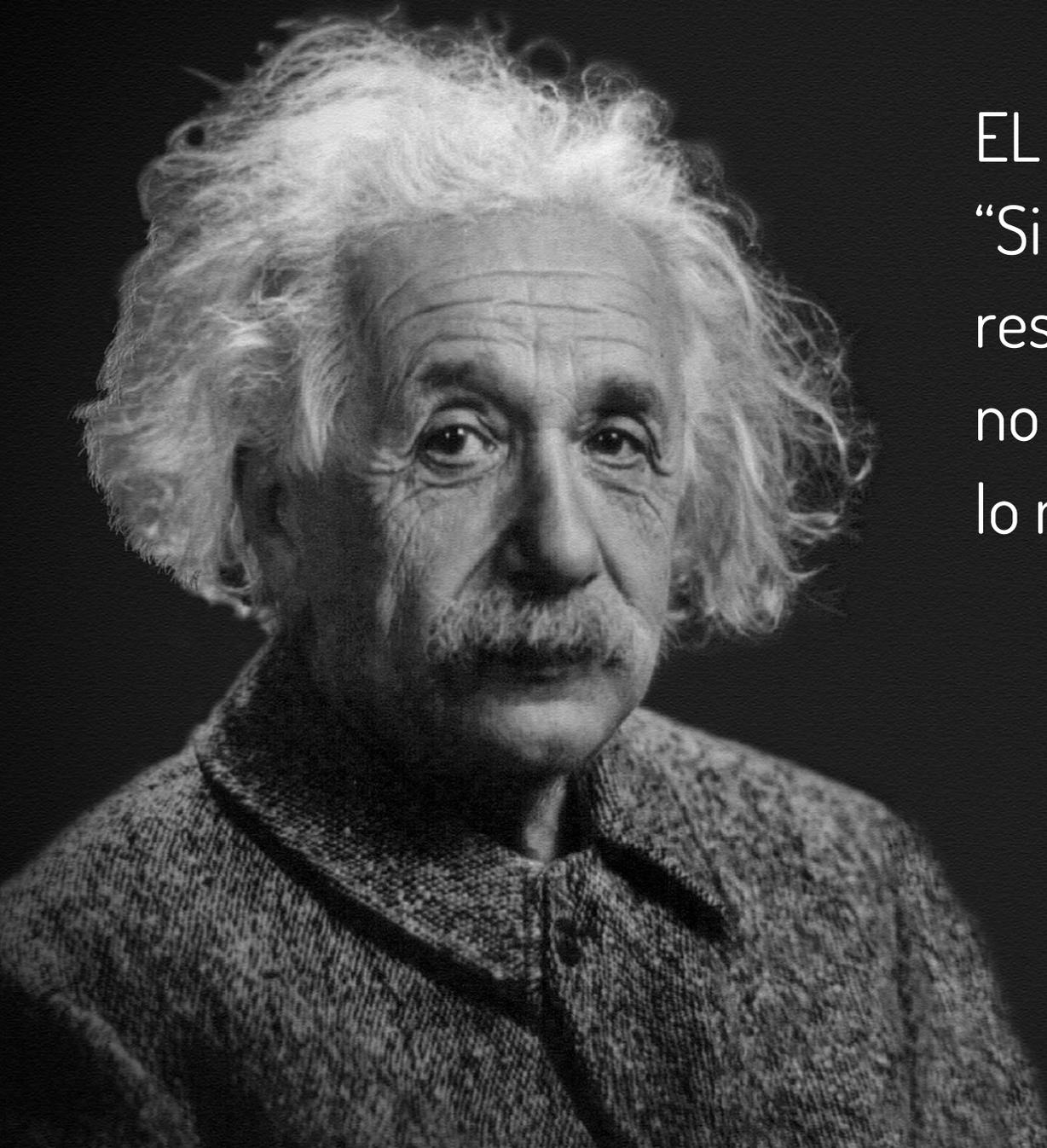
**TERMINAMOS
CON
UN CONSEJO,
UN RETO ,
Y UN SUEÑO...**



EL CONSEJO:

DON'T IMITATE, FUSILATE





EL RETO:

“Si buscas
resultados distintos
no hagas siempre
lo mismo”

Ahora es tiempo de dudas.

Aquí mi contacto:

j@niuco.es

www.niuco.es

Hazte una copia de la presentación:

<http://bit.ly/lomioestuyo>



→ EL MUNDO NECESITA ←
— MÁS GENTE QUE —



* AME LO QUE HACE *

Javier Espinosa

 @javiesping