

6. Gamificación

El término proviene del inglés “game” juego, introducir el juego en el aula como medio de aprendizaje.

El ser humano está diseñado para aprender jugando en sus etapas iniciales, eso nos hace pensar que podemos aprovechar esta tendencia natural para aprender jugando cualquier cosa.

Como recomendamos a lo largo del curso, lo mejor opción es que cada uno, conociendo la realidad de su aula y a su alumnado, pruebe y mantenga aquellas estrategias que mejor le funcionen.

En este caso podemos aplicar distintos juegos en el aula, o transformar tareas en juegos que hagan el trabajo más ameno.

Se puede elegir entre varias estrategias mediante la elaboración de misiones, desafíos o algún tipo de clasificación mediante puntos. Por otro lado, se pueden diseñar juegos que impliquen el dominio de la asignatura para ganar.

Es importante evitar un modelo competitivo que haga abandonar a parte del alumnado, es primordial diseñar correctamente los criterios de éxito o el buen uso de insignias o premios.

Es necesario que el juego sea inclusivo, es decir, todo el alumnado debería tener posibilidades de éxito.

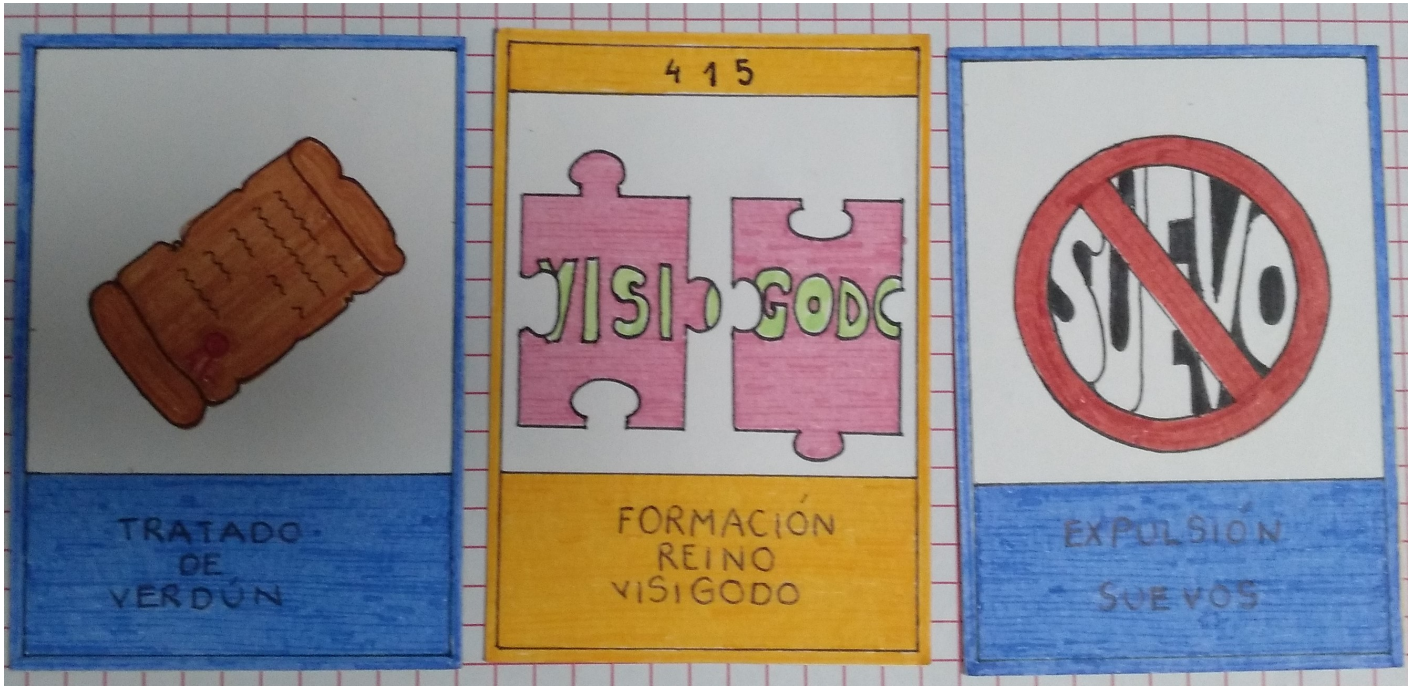
En **primaria** podemos proponer esta [web](#) y este [blog](#)

Ejemplo de juego para **secundaria y primaria**:

Juego “Timeline” el alumnado elabora sus propias cartas sobre una plantilla. En ambas caras tienen el mismo hecho histórico pero solo en una de ellas aparece la fecha. Se investiga sobre el hecho y se juega.

Ejemplo de cartas:





<https://www.youtube.com/embed/BKwa3NfB2mo?rel=0wmode=transparent>

Aquí tienes un [ejemplo del juego](#) con cartas no elaboradas por el alumnado.

Revision #2

Created 2022-11-29 12:27:11 CET by Equipo CATEDU

Updated 2022-12-12 10:43:18 CET by Equipo CATEDU