

# Objetivos de la plataforma

Ya os adelanté en la introducción que mi **objetivo principal** era el de crear una herramienta didáctica en la que **aprender jugando**.

A partir de ahí podríamos clasificar los objetivos de la plataforma en:

- **Objetivos** desde la perspectiva **del docente**:
  - Detectar carencias de aprendizaje de modo inmediato.
  - Dotarnos de una herramienta que nos permita realizar seguimientos personalizados
    - Por alumno y/o grupo.
    - Por concepto y/o agrupación de conceptos.
  - Dotarnos de una herramienta que nos permita realizar pruebas/ejercicios/exámenes tiempo test que se corrijan solos y dando el *feedback* de sus aciertos/fallos al alumnado.
- **Objetivos** desde la perspectiva del **alumnado**:
  - Aprender de un modo entretenido y diferente al habitual.
    - A través del juego: trabajando los contenidos y con la teoría asociada a mano
    - A través de la sugerencia de preguntas: les obliga a recordar contenidos y conocimientos para plasmarlos en la pregunta.
  - Dotarlos/as de una herramienta que les permita conocer sus aciertos y fallos junto con la teoría asociada a cada pregunta.

Con esta premisa la idea fue crear una **herramienta colaborativa** dónde la **gamificación** tuviese mucho que ver.

Como **herramienta colaborativa** se persigue:

- que el alumnado cree de modo conjunto algo propio. En este caso la creación de un grupo de preguntas y respuestas que, generalmente, sugieren y el/la docente valida. Posteriormente, al jugar (aprender) las preguntas, aparece quién la ha enviado lo cual es causa de motivación.

Y con la **gamificación** se busca:

- dotar a la plataforma de una serie de componentes (avatares, puntuaciones, medallas) que motiven al alumnado en el juego de la plataforma y, con ello, reforzar el aprendizaje de los contenidos existentes en las preguntas.



# GAMIFICACIÓN



JUGAR ES LA FORMA NATURAL DE APRENDER  
SI JUGAR ES APRENDER, GAMIFICAR ES ENSEÑAR

**GAMIFICAR ES** CONSEGUIR AQUELLO QUE NO MOTIVA  
MEDIANTE EL JUEGO

## ELEMENTOS



DINÁMICAS: EMOCIONES, NARRATIVA, PROGRESIÓN



MECÁNICAS: FEEDBACK, DESAFIOS, COOPERACIÓN



COMPONENTES: PUNTOS, INSIGNIAS, BONUS, AVATARES



EL JUEGO ES LA FORMA NATURAL DE APRENDER.  
DE PEQUES SENTIMOS CURIOSIDAD  
POR TODO Y JUGANDO ES LA MANERA  
DE APRENDER , PROBAR, CURIOSEAR

● CREAR UN CLIMA POSITIVO PARA  
● APRENDER EN EL AULA, NOS PERMITE  
● ESTABLECER EN EL CEREBRO,  
● ASOCIACIONES ENTRE APRENDIZAJE Y  
● PLACER QUE VA A DURAR TODA LA VIDA



SOLO SE  
APRENDE  
AQUELLO QUE  
DESPIERTA  
CURIOSIDAD



## VENTAJAS COGNITIVAS DEL JUEGO



- ★ MEJORA LA ATENCIÓN PARA EJECUTAR UNA TAREA
- ★ TRABAJA LA MULTITAREA
- ★ EJERCITA EL AUTOCONTROL
- ★ CONSCIENTES DE LO QUE MAS NOS MOTIVA



**GAMIFICAR ES FOMENTAR EL APRENDIZAJE**

LA NOVEDAD Y LO INESPERADO SON LOS PRINCIPALES

*Imagen creada por Diego Arroyo Murillo*

Para conseguir lo anterior la plataforma cuenta con una serie de **funcionalidades** que detallaremos en próximos capítulos aunque quizás lo mas destacado sea la:

- gestión de preguntas
- gestión de usuarios/as
- gestión de contenido multimedia
- creación de exámenes online con autocorrección
- creación de partidas
- ....

A partir de ahí, el hecho de disponer de tantas posibilidades hace que cada docente use la plataforma de un modo adaptado a la realidad de su entorno.

**Os voy a contar como la uso yo** y por qué. Generalmente divido la clase en varios *subperiodos*, generalmente 4:

- En el primer subperiodo realizamos un repaso breve de los contenidos tratados en sesiones anteriores. (5 minutos aprox)
- En el segundo *subperiodo* trabajo con mi alumnado aquellos contenidos que me interesa tratar en la sesión. Este es el bloque principal. (35 minutos aprox)
- En el tercer *subperiodo* les pido que accedan a trivinet, a nuestro grupo, y allí sugiera cada uno/a de ellos/as un par de preguntas sobre aquello que consideren mas relevante de la sesión. (5 minutos aprox)
- En el cuarto *subperiodo* les dejo jugar en nuestro grupo de trivinet el tiempo que reste de sesión. (5 minutos aprox)

Y esto lo hago así porque al tener diferentes escenarios en una misma sesión consigo mantener su atención mas activa. En el momento de sugerir preguntas les hago reflexionar acerca de qué hemos trabajado y qué es lo más importante de la sesión. Además, cuando sugieren una pregunta, a mi (como creador del grupo), me llega una copia de la misma y puedo verificar en ese mismo instante (sin esperar a una prueba objetiva o de otro tipo) si ha entendido los conceptos trabajados. En caso de que así haya sido, perfecto, acepto la pregunta y listo. Pero si la pregunta indica que no ha entendido lo trabajado puedo acercarme a él o ella y en ese mismo momento hacerle ver en qué ha fallado. Por otro lado, en el cuarto subperiodo, a través del juego les hago recordar los conceptos trabajados en sesiones anteriores y, de un modo muy visual, verifican si sus respuestas son correctas o no pudiendo ver en cada momento la explicación adicional al contenido trabajado. No os preocupéis por si este marco teórico parece complejo pues en los próximos capítulos iremos desgranando una a una todas las funcionalidades que permiten realizar estas tareas.

Otros compañeros y compañeras la usan del siguiente modo:

- Piden a cada estudiante que cree su propio grupo y lo nutra de preguntas.
- Crean un grupo y únicamente lo usan para hacer exámenes online con autocorrección.
- Clonan un grupo existente de otro compañero/a y siguen a partir de ahí.
- Clonan un grupo que habían creado el curso pasado y siguen a partir de ahí.
- ...

Podéis encontrar mas información al respecto en este apartado de la web <https://www.trivinet.com/es/trivial-online/recurso-didactico>

Os dejo a continuación otras infografías sobre gamificación creadas por Diego Arroyo Molina:

# Gamificación

DESDRAMATIZAR EL ERROR  
ES UN GRAN ACIERTO

**USO DE ELEMENTOS DEL JUEGO EN UN ENTORNO DE APRENDIZAJE BUSCANDO LA MOTIVACIÓN**

## Atributos



**EL JUEGO PROPORCIONA AL CEREBRO LOS PROGRAMAS INICIALES EMOCIONALES, MOTORES Y SENSORIALES QUE CON LA REPETICIÓN SE IRAN PERFECCIONANDO....**



**CUANDO EN NUESTRAS CLASES NOS CENTRAMOS EN CREAR UN CLIMA POSITIVO PARA APRENDER, ESTABLECEMOS EN EL CEREBRO, ASOCIACIONES ENTRE APRENDIZAJE Y PLACER QUE VA A DURAR TODA LA VIDA**



**LA MOTIVACIÓN SE DISPARA CUANDO LA RESPUESTA CONDUCTUAL SUPERA LAS EXPECTATIVAS INICIALES.**



**FACILITA LA MAESTRÍA**

## Elementos



**APORTES NEUROEDUCACIÓN**



**DINÁMICAS**

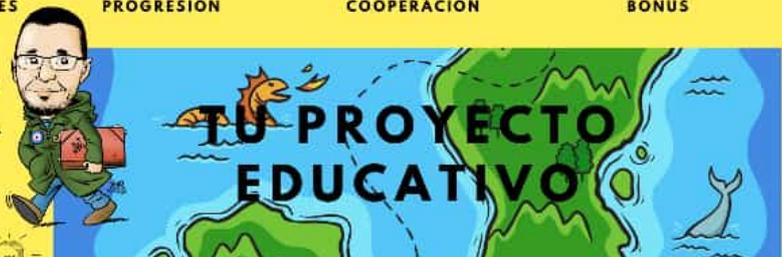


**MECÁNICAS**



**COMPONENTES**

|                                    |            |             |           |
|------------------------------------|------------|-------------|-----------|
| RATIO DE LOSADA                    | EMOCIONES  | FEEDBACK    | PUNTOS    |
| NEURONAS ESPEJO                    | NARRATIVA  | DESAFIOS    | INSIGNIAS |
| NEURO-INTERRUPCIONES               | PROGRESIÓN | COOPERACIÓN | BONUS     |
| ATENCIÓN SOSTENIDA                 |            |             |           |
| ENTRENAMIENTO REPETITIVO - MEMORIA |            |             |           |
| APRENDIZAJE INTEGRAL               |            |             |           |
| ACTIVIDAD FÍSICA                   |            |             |           |



## TU PROYECTO EDUCATIVO

## Destacable



**EMOCIONES PSICOLOGÍA POSITIVA T° DEL BIENESTAR SELIGMAN**



**EN BUSCA DEL ATRACTIVO DE LO INESPERADO**



**LA NARRATIVA HARÁ DEL PROYECTO UNA EXPERIENCIA MEMORABLE**



**CONFLICTOS COGNITIVOS - RETOS**

#LIDERAZGOEDUCATIVO  [diegoarroyom](#)

Imagen creada por Diego Arroyo Molina



# FACILITADORES PARA GAMIFICAR



JUGAR ES LA FORMA NATURAL DE APRENDER

EL JUEGO ES EL DISFRAZ DEL APRENDIZAJE

## VISIBILIZAR EL APRENDIZAJE



Crear espacios de planificación creativa (decoración de aula, espacios para moverse)

Diseño de recreación: gráficos para entradas de información, resumen del proyecto, pared de resultados..

## RETO-ACCIÓN-RESPUESTA



## NARRATIVA



Todo debe girar entorno a una historia vertebradora, que enganche, que no te deje salir del CÍRCULO MÁGICO.. Una historia apasionante, que despierte emoción, curiosidad, interés..



## MECÁNICAS: FEEDBACK INMEDIATO

Elogiar el esfuerzo, no los resultados  
Fallar es una fase del aprendizaje  
Jugando se asume con normalidad el error  
Estimula el afán de superación, el feedback generado provoca que el alumnado persevere en sus retos.(hábitos de la mente)  
Las emociones se expresan de forma y manera natural.



## COMPONENTES

Puntos, insignias y bonus





*Imagen creada por Diego Arroyo Molina*

---

Revision #8

Created 28 March 2023 17:25:55 by Pablo Ruiz

Updated 15 April 2023 11:42:13 by Pablo Ruiz