

menu



Admisiones y Becas

Vida en Campus

Noticias

Investigación

El sitio de noticias del Tecnológico de Monterrey

search

Búsqueda

chevron_right search

Menu Comunidad

Categorías

Videos

Campus

Escuelas

Especiales

Eventos

English

CLOSE

[Noticias](#) / [Nacional](#) / [Educación](#) / ¿Qué es la gamificación? 10 formas para llevar esta técnica a tu clase

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



Profesora del Tec comparte formas para iniciar a aplicar la gamificación como técnica de aprendizaje en el aula

Por **Mónica Torres** | Redacción Nacional CONECTA - 09/06/2022 Fotos Shutterstock

¿Has escuchado acerca de **qué es la gamificación**? ¿Sabías que puede convertirse en tu aliado dentro del aula?

"La **gamificación** es un método de aprendizaje que requiere integrar distintos **elementos del juego en el contexto educativo**, los cuales pueden ser un motivador muy fuerte para los estudiantes", resalta Mónica Maluy, profesora de PrepaTec en el campus Saltillo.

La experta, quien aplica la gamificación en sus clases desde el 2016, añade que a partir de un acercamiento creativo al material de clase los alumnos desarrollan competencias como la autogestión.

La gamificación en un contexto educativo ayuda a los estudiantes a motivarse por el aprendizaje

"La **gamificación no es sólo jugar Jeopardy o poner un Kahoot un día y ya**, es un contexto mucho más completo y complejo en donde se **integran diversos elementos de juego** y esto requiere muchísima organización", recalca Maluy

Estos son 10 consejos para **incorporar** experiencias de gamificación e impulsar el aprendizaje con tus alumnos.

1. Explora herramientas de gamificación
2. Establece un sistema de juego, niveles y recompensas
3. Incluye variedad de juegos
4. Convierte a tus estudiantes en co-diseñadores
5. Permíteles equivocarse y volverlo a intentar
6. Busca que el progreso sea visible
7. Diseña retos o búsquedas en lugar de tareas y proyectos
8. Crea desafíos para resolver en equipo
9. No olvides dar retroalimentación
10. Sin tecnología también es posible aplicar la gamificación

1. Explora herramientas de gamificación

Existen diversas plataformas y tecnologías educativas basadas en la gamificación diseñadas para adaptar cualquier curso a una experiencia más interactiva.

Un ejemplo de estas herramientas es [Classcraft](#), plataforma online que gamifica el aprendizaje según las necesidades de los educadores y que puede ser utilizada tanto de manera gratuita como en su versión de paga.

*“Algo que me gusta mucho de **Classcraft** es que es una plataforma que ha ido evolucionando con el tiempo y que tanto **principiantes como expertos pueden usarla e ir implementándola en su clase**”, comenta la académica.*

Estas son algunas otras herramientas que puedes explorar:

- **Cerebriti**: permite crear juegos de preguntas o utilizando mapas interactivos.
- **Elever**: Su objetivo es que los participantes alcancen determinadas competencias mediante la ejecución de pequeños ejercicios.
- **Quizizz**: permite crear cuestionarios que los estudiantes pueden responder de tres maneras: en directo como competencia, como tarea, o como un ejercicio individual.
- **Minecraft, Education Edition**: puede ser usado para enseñar Matemáticas o Programación; puede apoyar en adquirir las habilidades de trabajar en equipo y de soluciones a problemas.
- **Quizlet**: Permite convertir tarjetas de contenidos educativos (flashcards) -creadas por ti o por otros usuarios- en cuatro modalidades de juegos dinámicos.

En el sitio **Edutools**, del **Tec de Monterrey**, puedes encontrar la [colección Juegos y Dinámicas](#), con la descripción de más de 30 apps y **herramientas de gamificación**.

Existen apps y herramientas que pueden ayudarte a aplicar juegos en el aula para fomentar el aprendizaje

2. Establece un sistema de juego, niveles y recompensas

Del mismo modo en el que los **educadores** deben de planear su curso previo a las sesiones con los estudiantes, la **gamificación** requiere que los elementos del juego estén presentes desde el inicio y que todos los jugadores los conozcan.

La especialista recomienda:

- Dedicar tiempo al **diseño de la narrativa e historia de su clase**, antes del periodo escolar. Es
- Establece objetivos en torno a las **competencias** que quieren que desarrollen.
- Configura aspectos como **niveles y recompensas**.

En esta serie de documentos realizados por el área de **Innovación Educativa** del Tec podrás encontrar el [paso a paso para planificar tu estrategia de gamificación](#).

3. Incluye variedad de juegos

Maluy enfatiza que **no todos los alumnos aprenden con las mismas dinámicas**, por lo que la **diversidad** de las actividades **es imprescindible** para cubrir todos los tipos de estudiantes.

Añade que es necesario estar atentos al nivel de engagement de la clase con los juegos y hacer uso de la comunicación directa para adaptar la planeación a las **necesidades del aula**.

*“Recomiendo que **exista variedad en términos de las herramientas que sabemos que les gustan a los alumnos e ir las integrando a nuestro diseño de clase, combinando la narrativa original con los elementos adicionales**”, señala.*

4. Convierte a tus estudiantes en co-diseñadores

De acuerdo con la académica es importante permitir a tus alumnos tener una **participación en el diseño de la clase**, alentándolos a expresar su creatividad, experiencias previas y a tener cierto control sobre la dirección de la clase.

*“Hasta cuando estamos acordando en un inicio **las conductas de clase que queremos desarrollar**, los estudiantes pueden intervenir para sugerir ideas que nos pueden ayudar a obtener lo mejor de la clase y el juego”, reflexiona.*

También dice que las **recompensas y el diseño de los personajes e insignias** son excelentes oportunidades para que los jugadores interactúen de manera más directa con el diseño de la clase.

Qué es la gamificación y cómo aplicarla

5. Permíteles equivocarse y volverlo a intentar

Cuando se falla un reto en un **videojuego** los usuarios pueden aprender de sus errores e intentarlo de nuevo; el mismo concepto puede aplicarse a las aulas.

*“Una de las **grandes ventajas de la gamificación en clase** es que el alumno tiene la **oportunidad de equivocarse y volverlo a intentar hasta que aprenda, quitando la presión o el estigma de fracasar**”.*

Y para aquellos estudiantes que tienen éxito de inmediato, pueden pasar a un nuevo reto o aumentar su puntuación.

6. Busca que el progreso sea visible

En los juegos los jugadores tienden a tener **niveles o barras de progreso** que indican su grado de **avance y experiencia**.

Las **aulas gamificadas** pueden implementar elementos similares que indiquen lo lejos o lo cerca que están los alumnos de alcanzar el siguiente nivel.

*“Es importante que los estudiantes puedan **ver cómo van avanzando** tanto sobre sí mismos, como a comparación de los demás, fomentando una competencia sana en un entorno controlado y de aprendizaje”, explica la maestra.*

Qué es la gamificación y cómo aplicarla

7. Diseña retos o búsquedas en lugar de tareas y proyectos

Los mismos elementos que encontramos en los juegos pueden aplicarse a una **clase gamificada** ya que las **tareas y los proyectos** pueden **presentarse** de forma **divertida pero desafiante**.

Para la profesora del Tec, todo se trata de **cambiar el contexto y la narrativa** en el que se presentan las tareas.

*“Cuando son **proyectos largos intento dividirlos en etapas de reto** en las que cada que el alumno termina una sección **reciben puntos, una recompensa o hasta insignias diferentes por su avance en esta narrativa**”, explica.*

8. Crea desafíos para resolver en equipo

Para Maluy uno de los grandes **beneficios de la gamificación** es la facilidad con la cual se puede introducir el concepto del **trabajo en equipo** o **“co-op”** para poder vencer los desafíos que se presentan o hasta para subir de nivel.

*“Podemos utilizar el **aprendizaje colaborativo** para que cada quien tenga un rol: el líder, el que maneja el tiempo, etc. y que así se facilite el trabajar en equipo”.*

Recomienda buscar un **balance entre el juego individual y el trabajo en equipo**, intentando que los grupos estén conformados por miembros que se complementen de acuerdo a sus cualidades y formas de aprendizaje.

9. No olvides dar retroalimentación

La **retroalimentación** es esencial para que los jugadores sepan cómo les va en el juego y en las aulas deben funcionar de forma similar, ya que los alumnos deben recibir y dar retroalimentación para saber si van en la dirección correcta.

*"Los profesores debemos estar preparados para dar una **retroalimentación** lo más cercana posible al reto porque el alumno debe de poder **identificar en qué se equivocó o cómo puede hacerlo mejor** para mantener la motivación".*

También es esencial que los **estudiantes puedan darse retroalimentación unos a otros** o incluso a su maestro para poder avanzar como grupo y alcanzar los objetivos propuestos en conjunto, cita la entrevistada.

10. Sin tecnología también es posible aplicar la gamificación

Un consejo de la profesora es que aunque las **tecnologías educativas** y las **plataformas online** son sin duda herramientas que **facilitan la gamificación** al tener diseños predeterminados, estas **no son la única forma de gamificar el aula**.

*"En **escuelas donde no se tiene acceso a estas plataformas** lo que pueden hacer es tener los elementos del **juego visibles de manera física** como los tableros de puntajes y niveles de los alumnos".*

También recomendó el uso **cartulinas, tarjetas personalizadas y otros elementos visuales** para aplicar estrategias de gamificación en el salón.

Qué es la gamificación y cómo aplicarla en clase

Ventajas de la gamificación en el aula

Para Maluy, quien es directora del **Departamento de Letras, Humanidades e Idiomas** de PrepaTec Saltillo, utilizar la técnica de gamificación involucra a los estudiantes en su propia formación.

*"Los mismos alumnos cambian su chip cuando **ven que una clase puede ser divertida y aprenden de una manera más lúdica**. Están muchísimo más involucrados tanto en la clase como con sus compañeros".*

La docente enfatiza que implementar la gamificación también ayuda a que los mismos académicos rompan con paradigmas de la educación.

*"En un inicio podemos tener miedo a que nuestro curso no se dé para la **gamificación**, pero hay que recordar que la gamificación **no es jugar todos los días, sino utilizar elementos de juego para impartir nuestro propio material**", subraya.*

Para iniciar con esta nueva visión de la educación gamificada la maestra recuerda que para ella fue útil asistir a **conferencias** del tema, tomar **cursos online**, así como acercarse a redes de expertos que han publicado su **experiencia**.

Reconoce que los primeros pasos para **gamificar la clase** pueden ser abrumadores, pero afirma que al final trae resultados.

Por este motivo invita a sus colegas a **unirse al reto de la gamificación** y, sobre todo a compartir su aprendizaje con compañeros docentes con el fin de crear redes de información más extensas en este tema.

*"Compartir experiencias en contextos informales es un área de oportunidad que deberíamos de aprovechar para ir construyendo apoyos entre colegas sobre **estrategias de gamificación**", concluye.*

TAMBIÉN TE PUEDE INTERESAR LEER:

Notas Relacionadas

¡Jugar y aprender! Así puede la gamificación motivar a los estudiantes

"Me gustan los juegos y desarrollar en la clase una experiencia"

Aprender a base de juegos; profesora dará ponencia en Reino Unido

0

Campus: Nacional

Etiquetas: Gamificación Educación Innovación educativa Aprendizaje

Categoría: Educación

Notas Relacionadas

¡Jugar y aprender! Así puede la gamificación motivar a los estudiantes

Ricardo Treviño | Redacción Nacional

"Me gustan los juegos y desarrollar en la clase una experiencia"

Héctor Leal Ortiz

Aprender a base de juegos; profesora dará ponencia en Reino Unido

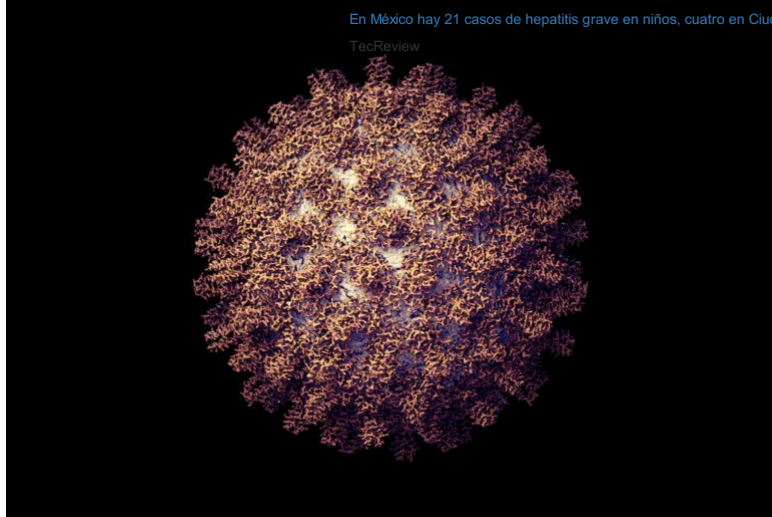
AITANA VÁZQUEZ RIOS

En Nuestros Otros Medios

El modelo otomí que posó para Gucci y redefine la belleza mexicana
TecReview



En México hay 21 casos de hepatitis grave en niños, cuatro en Ciudad de México
TecReview





Especiales

Festival Vibrart 2022

VibrArt: Festival de Arte Tec 2022

Lo más nuevo

[Oncóloga del Tec recibe premio Internacional a su labor como mentora](#)

09 Junio 2022

[Estudian mercado de vivienda en México; ganan justa del Infonavit](#)

09 Junio 2022

[Va Borregos Monterrey de PrepaTec por campeonato de ONEFA](#)

09 Junio 2022

[Difunden ciencia y tecnologías a través de proyectos de ingeniería](#)

09 Junio 2022

[¿Qué es la gamificación? 10 formas para llevar esta técnica a tu clase](#)

09 Junio 2022

[CONECTA es una sección de Tec Review](#)

Mateo Quinto: proyecto de hidroponía con causa social (videonota)

[play_circle_outline](#)

Mateo Quinto: proyecto de hidroponía con causa social (videonota)

Migdalia van der Hoven: baterista mexicana sin fronteras (videonota)

Pasión por la duela le otorga Premio Municipal del Deporte (videonota)

Cristina Ferral, la emperatriz del futbol (videonota)

Síguenos

SÍGUENOS

AV. EUGENIO GARZA SADA 2501 SUR COL. TECNOLÓGICO C.P. 64849 | MONTERREY, NUEVO LEÓN, MÉXICO | TEL. +52 (81) 8358-2000 D.R.© INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE MONTERREY, MÉXICO. 2018

*DEC-2019/12 PROGRAMAS EN MODALIDAD ESCOLARIZADA

Aviso Legal

[Aviso legal](#)

[Políticas de privacidad](#)

[Aviso de privacidad](#)

[Sobre el sitio](#)