

# Bases de la GAMIFICACIÓN

y sus conceptos asociados en educación

Luis Lastra Cid - lu.lastracid@gmail.com

## Definición<sub>1</sub>

Si bien no hay una definición estandarizada de Gamificación, la que más tiende a representarla en un contexto educativo corresponde a la entregada por EduTrends (2016) del Tecnológico de Monterrey.



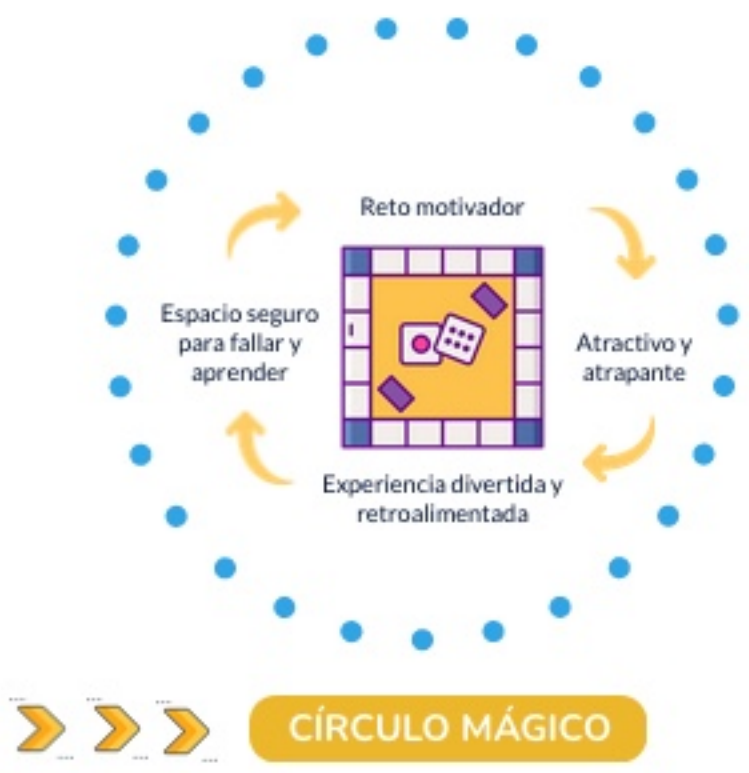
Juego



Lúdica



Flow



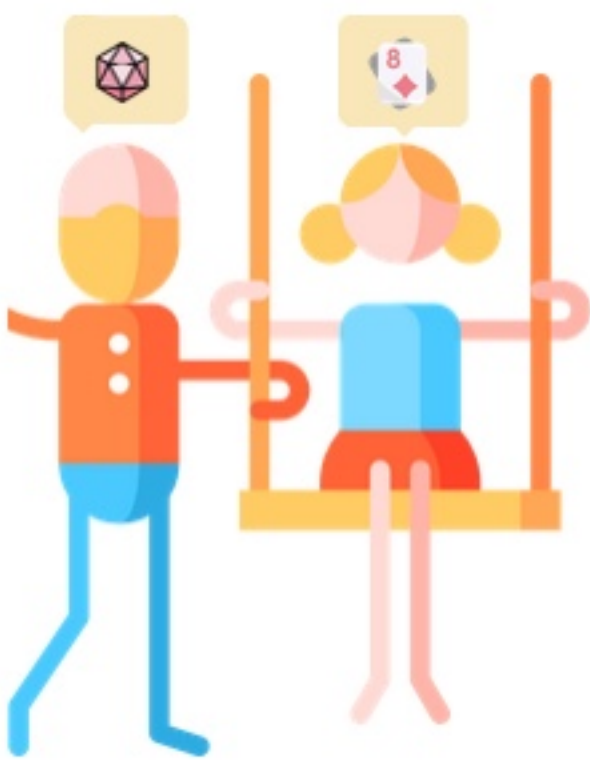
CÍRCULO MÁGICO



Ambiente emocionante de aprendizaje

## Definición<sub>2</sub>

"Uso de elementos del juego para involucrar a los estudiantes, motivarlos a la acción y promover el aprendizaje y la resolución de problemas." (Kapp, 2012)



Videojuegos



Juegos serios



ABJ

## MDA (MDE)

Es un enfoque formal para comprender los juegos, que intenta cerrar la brecha entre el diseño y el desarrollo de juegos, la crítica de juegos y la investigación técnica de juegos. (Hunicke, LeBlanc & Zubek, 2004)



Mecánicas



Dinámicas



Estética

## ELEMENTOS DEL JUEGO EN EDUCACIÓN

Metas y objetivos



Reglas



Narrativa



Libertad de elegir



Libertad para errar



Recompensas



Estatus visible



Feedback



Colaboración y competencia



Restricción de tiempo



Progreso



Sorpresa

