

# Gamificación

Incorporación de características del juego en el proceso de aprendizaje

Garantizar la  
**DIVERSIÓN**



Definir **objetivos**



Seleccionar las **DINÁMICAS, MECÁNICAS** y **COMPONENTES** del juego que se utilizarán



Identificar **ROLES** y **PERSONAJES**



Preparación del **ENTORNO** (virtual, aula, exteriores,...) y de la **NARRATIVA**.

## ESTUDIANTES

**Entender** la dinámica propuesta.



Resolver los **RETOS** y **tareas**, incorporando **nuevos aprendizajes** para los que hay que investigar, estudiar,...



**Evaluación**

- ▶ **Retroalimentación** en **TIEMPO REAL** durante el juego.
- ▶ **Supervisar** los aprendizajes durante el juego.
- ▶ Considerar los **avances** y la **superación** de los **retos**.
- ▶ Incluir preguntas sobre **contenidos** a lo largo del juego.
- ▶ **Superación** del juego.

**GAMIFICACIÓN  
EN EL AULA**