La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una **experiencia positiva** en el usuario.

El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

Los tres elementos de la gamificación:

La gamificación está compuesta por tres elementos que se interrelacionan entre sí: las dinámicas, las mecánicas y los componentes.

Dinámicas:

- Las dinámicas están relacionadas con la motivación de los participantes: explican cómo se comporta el jugador y las necesidades que satisface el juego.

Mecánicas:

- Las mecánicas son los componentes básicos del juego, como las reglas, el motor y el funcionamiento.

Componentes:

- Los componentes son los recursos y herramientas que se emplean para diseñar una actividad concreta.

LIVEWORKSHEETS

Escribe V si la respuesta es Verdadera y F en caso que sea falsa

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional.

Su objetivo es motivar a los alumnos a desarrollar un compromiso mayor con las personas e incentivando el animo de superacion

La gamificación no esta al alcance de todos y solo es para cierto sector de la población

Los elementos de la gamificación son

Dinámicas

Mecánicas

Componentes

LIVEWORKSHEETS