

Guía de gamificación y uso de videos como recurso didáctico

Guía de Gamificación:
La Práctica de la Educación Vial

Un proyecto educativo de:
Fundación MAPFRE

Con la colaboración de:
PREVEN**SIS**
S.A.C.

Esta guía es parte del Programa
La Práctica de la Educación Vial - Perú
Edición: Prevensis SAC
Diseño de cubierta e interiores:
Nueva Vía Comunicaciones SAC
© Fundación MAPFRE, GUÍA DE GAMIFICACIÓN, 2021
Paseo de Recoletos, 23 28004 Madrid (España)

www.fundacionmapfre.org

¿Qué es la gamificación?

La gamificación es la utilización de mecanismos, técnicas y elementos de los juegos, en escenarios diferentes a estos. Es considerada también, una estrategia de motivación en contextos ajenos a los del entretenimiento, que permite diseñar productos y servicios utilizando las características de los juegos. (Valero-García, 2018).

En el aula de clase, permite desarrollar la motivación y el compromiso de los estudiantes en momentos en los que se necesita mayor contenido lúdico para lograr fijar ciertos aprendizajes.

¿Cuáles son los beneficios de la gamificación en el aula?

- Permite generar un contexto motivante para que el estudiante adquiera ciertos aprendizajes.
- Brinda información a los docentes sobre el logro de aprendizajes específicos.
- Promueve el aprendizaje autónomo y colaborativo.
- Es una fuente de retroalimentación y de evaluación formativa de los estudiantes.
- Integra las TICs en el aprendizaje de una forma lúdica y orientada al logro de aprendizajes.

¿Cuáles son los elementos que todo proceso de gamificación debe incluir?

Objetivos claros: todo juego debe incluir objetivos claros para los participantes. Saber qué deben hacer para lograr una recompensa.

McGonigal (2011)

Acciones útiles con resultados para los participantes: las acciones que el participante realiza deben tener resultados directos: ganar puntos, acumular monedas, pasar a otro nivel, etc.

Retroalimentación: el participante recibe información inmediata sobre el resultado de sus acciones. Este elemento es básico para el aspecto socio-emocional del juego. Permite al participante experimentar la sensación de progreso. Los diferentes intentos, en vez de desanimar, deben motivar a seguir intentando y lograr el objetivo del juego.

Interacción social: el juego brinda la posibilidad de interactuar con otros estudiantes, de forma presencial o en línea.

Misión épica: el juego brinda un escenario y un rol al estudiante donde él o ella se embarca en una misión con un objetivo claro.

¿Cuáles son los momentos que todo proceso de gamificación debe incluir?

Definir Objetivos	Delinear Acciones	Describir el Ciclo de Actividades	Elementos
<p>¿Qué es exactamente lo que se quiere conseguir con la gamificación? Ejemplos: desarrollar competencias, fijar aprendizajes, brindar retroalimentación de un proceso, recolectar información, etc.</p>	<p>¿Qué acciones queremos que los estudiantes realicen en el proceso de gamificación? ¿Qué resultados esperamos que obtengan? Ejemplos: Acción: identificar las principales señales de tránsito en la ciudad. Resultados: obtener puntaje perfecto en la identificación de 5 señales de tránsito.</p>	<p>Se definen dos ciclos de actividades:</p> <p>Ciclo de enganche: define qué hace el jugador, cómo responde el sistema y cómo responde el jugador ante esa respuesta.</p> <p>Ciclo de progreso: son las fases por las que el jugador pasa, y cómo cambia el rol y el escenario en cada una.</p>	<p>Puntos Insignias Niveles Tiempo Avatares Poderes Colecciones Bienes virtuales Retos Azar Competición Retroalimentación</p>

Adaptado del modelo de Kevin Werbach y Dan Hunter (2012).

Como vemos, la gamificación es una opción para generar un espacio motivante y propicio para el aprendizaje. Desde Fundación MAPFRE y el Programa La Práctica de la Educación Vial hemos diseñado tres juegos interactivos que permitirán afianzar las competencias ciudadanas y de convivencia de los estudiantes a través de la gamificación.

1. Encuentra los errores

Temas:	Comportamientos incorrectos de peatones, pasajeros y ciclistas en la vía pública.
Audiencia:	Estudiantes de 9 a 12 años
Escenario:	Vía pública

Definir Objetivos	Delinear Acciones	Describir el Ciclo de Actividades	Elementos
<p>¿Qué es exactamente lo que se quiere conseguir con la gamificación? Fijar aprendizajes: identificación de los comportamientos incorrectos en la vía.</p>	<p>¿Qué acciones queremos que los estudiantes realicen en el proceso de gamificación? ¿Qué resultados esperamos que obtengan? Ejemplos: Acción: encontrar a aquellas personas que se están poniendo en peligro, que arriesgan la seguridad de los demás o que no respetan el espacio compartido. Resultados: identificar 14 errores que cometen los peatones, pasajeros y ciclistas en la vía. Por cada error se ganará 1 punto.</p>	<p>Se definen dos ciclos de actividades:</p> <p>Ciclo de enganche: el jugador debe hacer clic en los comportamientos incorrectos en la vía.</p> <p>Por cada respuesta correcta, el jugador recibe un punto.</p> <p>Ciclo de progreso: El jugador deberá encontrar los 14 comportamientos incorrectos para poder finalizar el juego y haber cumplido el reto.</p>	<p>Puntos: 14 puntos</p> <p>Retroalimentación: a través de sonidos que muestran la respuesta correcta e incorrecta.</p> <p>A través de mensajes y animaciones que refuerzan el logro del reto.</p> <p>Tiempo: 2 minutos y 30 segundos.</p>

Guía para el uso en el aula

Objetivo de aprendizaje:	Identificar los comportamientos incorrectos en la vía.
Momento de la clase:	Este juego puede ser utilizado en: Momento de inicio: motivación y recojo de saberes previos. Momento de cierre: como estrategia de evaluación formativa por parte del docente y como recurso de auto-evaluación del estudiante.
Preguntas de extensión:	¿Qué otros comportamientos poco seguros puedes identificar en la vía pública de tu distrito? ¿Cómo podrías promover comportamientos más seguros en la vía pública y el respeto por el espacio compartido en tu distrito?
Actividad de extensión:	Invite a los estudiantes a explorar la Guía del Peatón, Ciclista y Pasajero Responsable y a elegir 3 comportamientos seguros en la vía necesarios en su distrito. Descarga Aquí Invite a los estudiantes a redactar una carta al Alcalde de su distrito justificando la necesidad de promover esos comportamientos en los ciudadanos.

2. Vamos a cruzar

Temas:	Comportamientos seguros de peatones responsables: cómo cruzar la calle en 4 pasos. Señales de tránsito.
Audiencia:	Estudiantes de 4 a 8 años.
Escenario:	La vía pública, camino al colegio.

Definir Objetivos	Delinear Acciones	Describir el Ciclo de Actividades	Elementos
<p>¿Qué es exactamente lo que se quiere conseguir con la gamificación? Informar a los estudiantes sobre un comportamiento seguro en la vía pública para peatones responsables.</p> <p>Fijar los pasos de un proceso que puede ayudar a los estudiantes a mantenerse seguros en la vía pública.</p>	<p>¿Qué acciones queremos que los estudiantes realicen en el proceso de gamificación? ¿Qué resultados esperamos que obtengan?</p> <p>Ejemplos: Acción: identificar las principales señales de tránsito en la ciudad. Resultados: obtener puntaje perfecto en la identificación de 4 señales de tránsito y comportamientos correctos al cruzar.</p>	<p>Se definen dos ciclos de actividades:</p> <p>Ciclo de enganche: el jugador observa una presentación interactiva que lo prepara para el juego.</p> <p>Ciclo de progreso: El jugador responde a las preguntas sobre el tema, haciendo clic en las respuestas correctas. Recibe retroalimentación cada vez que lo hace. Recibe un mensaje sobre el cumplimiento del reto al responder la última pregunta de forma correcta.</p>	<p>Narración: en audio que guía todo el juego.</p> <p>Tipos de preguntas: Organización de procesos Preguntas de opción múltiple</p> <p>Retroalimentación: Respuestas correctas e incorrectas señaladas con sonidos y de manera visual (Check o X). También con mensajes: ¡Muy Bien! que señalan el término de la misión.</p>

Guía para el uso en el aula

Objetivo de aprendizaje:

Identificar los pasos para cruzar la calle de manera segura y las señales de tránsito que pueden ayudar a este proceso.

Momento de la clase:	<p>Momento de desarrollo: este recurso puede utilizarse para presentar a los estudiantes los pasos de un comportamiento seguro en la vía pública. (cruzar la calle). También, para analizar el proceso y evaluar en qué medida ellos cumplen con las acciones sugeridas.</p> <p>Momento de cierre: este recurso puede utilizarse para evaluar los conocimientos del proceso y las funciones de las señales de tránsito necesarias.</p>
Preguntas de extensión:	<p>Al cruzar la calle, ¿sigues todos los pasos presentados en el juego? ¿Consideras que todos los pasos son importantes?</p> <p>¿Por qué crees que es necesario apoyarse en las señales de tránsito para poder cruzar la calle de manera segura? ¿Qué pasaría si los peatones no respetan las señales de tránsito al cruzar la calle?</p>
Actividad de extensión:	<p>Invitar a los estudiantes a que en equipos elaboren una historieta con los pasos para cruzar la calle de manera segura.</p>

2. Vamos en Bici

Temas:	Bici segura y comportamientos seguros de ciclistas en la vía.
Audiencia:	Estudiantes de 9 a 12 años.
Escenario:	La ciudad.

Definir Objetivos	Delinear Acciones	Describir el Ciclo de Actividades	Elementos
<p>¿Qué es exactamente lo que se quiere conseguir con la gamificación? Conocer los elementos de</p>	<p>¿Qué acciones queremos que los estudiantes realicen en el proceso de gamificación? ¿Qué resultados</p>	<p>Se definen dos ciclos de actividades:</p> <p>Ciclo de enganche: para cada nivel,</p>	<p>Nivel 1 y Nivel 2</p> <p>Puntos: 10 puntos si logras recolectar en la canasta el elemento correcto.</p>

protección y las señales que ayudan a los ciclistas a ir más seguros en la vía.

Identificar acciones de protección y prevención del ciclista.

esperamos que obtengan?

Ejemplos:

Acción: atrapar con una canasta los elementos que se indican en las instrucciones.

Resultados: si se atrapa el elemento correcto se les asigna un puntaje; si se atrapa el elemento incorrecto, se resta puntaje.

se presenta información necesaria sobre la temática, antes de iniciar el juego. Se brinda un tiempo para revisar.

El jugador lee las instrucciones y comienza el juego moviendo la canasta recolectora de elementos con el mouse. Gana o pierde puntos dependiendo de la elección.

Ciclo de progreso:

se presenta nivel 1 y nivel 2 en el juego. Finalizado el nivel 1, se le propone la opción de repetir el nivel o seguir avanzando.

Colecciones: en una canasta se atrapan las imágenes con las acciones correctas (Nivel 1), o los elementos de protección y prevención (Nivel 2).

Retroalimentación: auditiva, cuando la respuesta es correcta e incorrecta. Visual, con el número de puntaje.

Al finalizar, te felicitan por los puntos y el paso al siguiente nivel.

Al finalizar el Nivel 2, se brinda una retroalimentación sobre la temática general del juego y un mensaje final invitando a los jugadores a promover los comportamientos seguros de los ciclistas.

Guía para el uso en el aula

Objetivo de aprendizaje:

Conocer los elementos de protección y las señales que ayudan a los ciclistas a ir más seguros en la vía.

Identificar acciones de protección y prevención del ciclista.

<p>Momento de la clase:</p>	<p>Este juego puede ser utilizado en:</p> <p>Momento de inicio: motivación y recojo de saberes previos sobre la temática.</p> <p>Momento de cierre: como recurso de autoevaluación del estudiante sobre la temática.</p>
<p>Preguntas de extensión:</p>	<p>¿Has visto a los ciclistas hacer alguna de las señales del ciclista al desplazarse en la vía pública? ¿Por qué crees que son necesarias?</p> <p>¿Para qué crees que sirven los elementos de protección como el casco o el chaleco reflectante? ¿Cómo protegen a los ciclistas?</p> <p>¿Por qué crees que es necesario que los ciclistas también conozcan las señales de tránsito?</p>
<p>Actividad de extensión:</p>	<p>Invitar a los estudiantes a practicar las señales de ciclistas en sus bicicletas y tomarse una fotografía, y compartirla en redes sociales para promover el uso seguro de la vía como ciclistas.</p> <p>Invitar a los estudiantes a revisar la Lámina Bicicleta Segura:</p> <div data-bbox="611 954 904 1015" style="text-align: center;"> <p>Descarga Aquí</p> </div> <p>y elaborar un juego de adivinanzas para la identificación de los elementos de seguridad de una bicicleta y del ciclista. Por ejemplo: es el elemento que colocas en el timón que refleja el camino. Rpta: espejo retrovisor.</p>

Referencias bibliográficas

McGonigal, J. (2011). The reality is broken. New York, NY: The Penguin Press.

Valero-García, M. (2018). Gamificación [PDF]. Dept. Arquitectura de Computadores Universidad Politécnica de Cataluña, Cataluña, España.

Werback, K & Hunter, D. (2012). How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia, US: Wharton Digital Press.

El video como recurso didáctico

Este recurso audiovisual puede ayudar a dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de un proceso didáctico atractivo, dinámico y pertinente con los objetivos de aprendizaje. Los videos ayudan a presentar la información de una manera que facilita el recuerdo y la comprensión, pues los contenidos son estructurados de manera gradual, utilizando las posibilidades narrativas del lenguaje audiovisual.

Beneficios de utilizar videos como recursos didácticos

Versatilidad: por su estructura pueden utilizarse en diferentes momentos de la sesión de aprendizaje.

Motivación: el lenguaje audiovisual se adapta muy bien a diferentes estilos de aprendizaje, lo que eleva la motivación en la clase.

Cultural de la imagen: analizar videos ayuda a desarrollar el pensamiento crítico y la identificación de estructuras narrativas.

Acceso a significados: el proceso de análisis de videos entrena a los estudiantes a decodificar mensajes del proceso comunicativo.

Acercamiento a la realidad: los videos permiten acercar situaciones y elementos de la realidad a través de diferentes escenarios, personajes e historias que ayudan a los estudiantes a desarrollar el pensamiento crítico y tomar decisiones en contextos reales.

Funciones del video en el aula

- **Desarrollar el interés sobre un tema:** interesar al estudiante en el tema, motivándolo a participar, problematizar y promover actitudes de interés por su realidad.


- **Introducir un tema:** el video puede utilizarse como introducción, brindando una visión general de la estructura de la clase o de los principales conceptos de una clase.
- **Desarrollar un tema:** el video puede apoyar las explicaciones del docente, pues proporciona información sobre contenidos específicos.
- **Contrastar ideas o enfoques sobre un tema:** los estudiantes pueden establecer comparaciones entre diferentes fuentes audiovisuales, desarrollando su capacidad de análisis y deducción.
- **Cierre de un tema:** se utiliza el video para evaluar el aprendizaje de los estudiantes.

Como vemos, el video como recurso didáctico genera un espacio motivante y propicio para el aprendizaje. Desde Fundación MAPFRE y el Programa La Práctica de la Educación Vial proponemos cuatro videos que permitirán afianzar las competencias ciudadanas y de convivencia en los estudiantes, acompañadas de actividades sugeridas para los tres momentos del proceso de análisis de videos como recurso didáctico.

Guía para el uso de videos en el aula

Video 1: Mariana va a explorar

Objetivo	Identificar comportamientos seguros de peatones en la vía pública. Identificar las principales señales de tránsito para el uso seguro de vías.
Temas	Comportamientos seguros en la vía pública para peatones Tipos de vía Tipos de vehículos Señales de tránsito
Audiencia	Niños de 3 a 8 años.

Actividades	
Antes del video:	<p>Pregunte a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> · ¿Qué camino realizan para llegar de su casa al parque más cercano? · Si van caminando, ¿cómo cruzan las calles o las avenidas? ¿Te acompaña un adulto?
Durante el video:	<ul style="list-style-type: none"> · ¿Qué camino es el que recorre Mariana con su papá para llegar al parque? · ¿Qué señales de tránsito les ayudaron a llegar seguros al parque? ¿Cuáles de ellas puedes identificar en el lugar en donde vives? · ¿Qué comportamientos seguros mostraron Mariana y su papá durante el camino al parque?
Después del video:	<ul style="list-style-type: none"> · Revise con los estudiantes el contenido de la Lámina La Vía Pública y los Medios de Transporte y la Lámina Acciones Prohibidas en el Uso de la Vía. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>Pregunte a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> · ¿Qué elementos de la vía pública y tipos de vehículos pueden identificar en el recorrido de su casa al parque? · ¿Qué acciones prohibidas realizan algunas personas cuando se desplazan por la vía? ¿Qué acciones deberían realizar para mantenerse más seguras como peatones?

Video 2: Mi abu es sabia	
Objetivo	Identificar la importancia del semáforo para el desplazamiento seguro de los peatones y vehículos en la vía pública.
Temas	<p>Importancia del semáforo en la vía pública. Tipos de semáforos. Historia del primer semáforo en el Perú. Crecimiento de las ciudades.</p>
Audiencia	Estudiantes de 3 a 9 años.

Actividades

Antes del video:

Pregunte a los estudiantes:

- ¿Alguna vez se han imaginado cómo eran las ciudades antes?
- ¿Cómo se trasladaban los peatones de un lugar a otro?
- ¿Qué tipos de vehículos existían?
- ¿Existen semáforos cerca de dónde vives?
- ¿Crees que las personas y los conductores respetan los semáforos? ¿Por qué?

Durante el video:

Pregunte a los estudiantes:

- ¿Cuál es la preocupación de Nachito?
- ¿Cómo ayuda el semáforo al orden de la ciudad?
- ¿Qué tipo de semáforos existen?
- ¿Cuáles puedes identificar en tu barrio?

Después del video:

Invite a los estudiantes a redactar la historia del semáforo en el Perú. Pueden ilustrar su historia con un dibujo significativo sobre el semáforo.

Invite a los estudiantes a diseñar una lámina con el uso del semáforo.

Puede guiarse del **Cuaderno de Educación Vial para 1er grado** (ficha 4 y ficha 8):

[Descarga Aquí](#)

Video 3: Querido Barrio

Objetivo

Identificar los comportamientos poco seguros en la vía pública de los peatones, pasajeros y ciclistas.

Temas

Comportamientos poco seguros en la vía pública
Cuidado del medio ambiente
Normas de convivencia en un barrio

Audiencia

Estudiantes de 5 a 10 años.

Actividades

Antes del video:

Invite a los estudiantes a elaborar un dibujo de su barrio. Invítelos a presentar las principales características: ¿Cómo son las casas? ¿Por dónde se trasladan las personas? ¿Existen vehículos o ciclistas? ¿Cómo son los espacios públicos como parques, lozas deportivas, juegos para niños?

Discutan en equipos: ¿creen que los vecinos de su barrio cuidan estos espacios públicos? ¿Creen que cumplen las normas de convivencia para mantenerse seguros?

Durante el video:

Pregunte a los estudiantes:

- ¿Cuáles son los comportamientos poco seguros que describe Romina en su maqueta?
- ¿Crees que los vecinos de Romina cumplen las normas de convivencia?
- ¿Cuáles no cumplen?
- ¿Por qué crees que se da esto?

Después del video:

Pregunte a los estudiantes:

¿Identificas algunos de estos comportamientos en tu barrio? Descríbelos.

¿Por qué crees que tus vecinos no cumplen estas normas de convivencia?

Invite a los estudiantes a compartir posibles formas que puedan hacer reflexionar a sus vecinos sobre estos comportamientos poco seguros en la vía pública.

Elaboren una lista de posibles acciones.

Invite a los estudiantes a diseñar carteles para ser colocados en sus barrios o en la página de redes sociales de su barrio donde se promuevan comportamientos seguros en la vía pública. Pueden guiarse del **Afiche Somos Peatones Responsables y Afiche Somos Pasajeros Responsable:**

[Descarga Aquí](#)

Video 4: Una tarde emocionante

Objetivo	Identificar los comportamientos seguros de ciclistas y los elementos de seguridad de una bicicleta.
Temas	Comportamiento seguro de ciclistas Bicicleta segura Elementos de seguridad Normas de tránsito
Audiencia	Estudiantes de 5 a 12 años.

Actividades

Antes del video:	<ul style="list-style-type: none">· ¿Han observado ciclistas en la vía pública de su barrio?· ¿Por dónde transitan?· ¿Llevan casco u otros elementos de seguridad en su bicicleta?· ¿Creen que su comportamiento en la vía pública es seguro? ¿Por qué?
Durante el video:	<p>Pregunte a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none">· ¿Cómo planea Joel trasladarse en su bicicleta por su ciudad?· ¿Qué zonas le gustaría transitar?· ¿En qué momentos se bajaría de la bicicleta para mayor seguridad?· ¿Qué normas de tránsito debe cumplir?· ¿Crees que es necesario que Joel utilice un casco? ¿Por qué?
Después del video:	<p>Pregunte a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none">· ¿Qué elementos debería tener la bicicleta de Joel para poder manejar seguro en la vía pública? <p>Revise la infografía Bicicleta Segura con los estudiantes:</p> <p style="text-align: center;">Descarga Aquí</p> <ul style="list-style-type: none">· ¿Qué elementos le sugerirían a Joel que le coloque a su bicicleta para mantenerse seguro?

Invite a los estudiantes a revisar la **Guía del Peatón, Ciclista y Pasajero Responsable**:

[Descarga Aquí](#)

Invite a los estudiantes a elaborar un afiche con uno de los comportamientos seguros y compartirlo con sus compañeros.

Referencias bibliográficas

McGonigal, J. (2011). *The reality is broken*. New York, NY: The Penguin Press.

Valero-García, M. (2018). *Gamificación* [PDF]. Dept. Arquitectura de Computadores Universidad Politécnica de Cataluña, Cataluña, España.

Werback, K & Hunter, D. (2012). *How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia, US: Wharton Digital Press.

Fundación **MAPFRE**