

# DOCUMENTO DE PROFUNDIZACIÓN

---

Gamificación y Aprendizajes Lúdicos

Caso Práctico: La clase de la profesora Sandra



## Caso Práctico: La clase de la profesora Sandra

La profesora Sandra enseña Historia de Ecuador a estudiantes de bachillerato. Ha decidido innovar su metodología e implementa dos experiencias diferentes:

**Experiencia A:** Sandra crea un sistema llamado "La Gran Historia". Durante todo el trimestre, los estudiantes acumulan puntos por cada tarea completada, obtienen insignias por demostrar comprensión de períodos históricos específicos, suben de nivel cuando aprueban controles cortos, y hay una tabla de clasificación visible en el aula. El estudiante con más puntos al final recibe un reconocimiento.

**Experiencia B:** Sandra adapta el juego de cartas «Timeline» (que ordena eventos históricos cronológicamente) y organiza un torneo entre equipos donde los estudiantes deben colocar correctamente eventos de la historia ecuatoriana del siglo XX. Gana el equipo que logra construir la línea de tiempo más precisa.

Vamos a analizar el caso:

**Experiencia A = GAMIFICACIÓN:** Sandra no está usando un juego. Está incorporando mecánicas de juego (puntos, insignias, niveles, ranking) en el proceso normal de aprendizaje. El contenido sigue su curso habitual, pero el ambiente está diseñado con lógica lúdica.

**Experiencia B = ABJ:** Sandra está usando un juego completo (Timeline adaptado) como herramienta de enseñanza. Los estudiantes aprenden ordenando cronológicamente eventos porque están jugando, no a pesar de ello.