



CLARA (@AGORAABIERTA) - CHUS (@CHUSCIENCE) - JAIONE (@JAIONEJ) - SALVA (@SALVA_CV) -
JUAN (@FERNANDEZGALERA) - JAVI (@JAVIEDUCACIO)

“Se puede conocer más a una persona en una hora de juego que en un año de conversación”

Con esa cita atribuida a Platón, comenzamos las sesiones de las Jornadas Edelvives 2018 los integrantes de [Gamifica Tu Aula](#), con el taller de “Ahora me ves, ahora no me ves”.

¿Qué es la gamificación?

La gamificación (o ludificación) es una estrategia pedagógica que consiste en utilizar la psicología del juego, sus dinámicas y sus mecánicas en entornos no lúdicos. Como entornos no lúdicos podemos entender las aulas de un centro educativo.

El juego propicia una interacción natural con el entorno a nivel competencial y social. Permite estructurar el pensamiento desde la infancia y comunicarse con el entorno desarrollando habilidades sociales necesarias para la vida en sociedad.

Objetivos de la gamificación

- Motivar al alumnado, introduciendo metodologías o estrategias activas en el aula, haciéndoles partícipes de su aprendizaje, favoreciendo la autonomía y la toma de decisiones.
- Facilitar la profundización y retención a largo plazo de los contenidos, fragmentando los contenidos de manera que alcancen el objetivo final, casi sin darse cuenta.
- Desarrollar el talento y esfuerzo de cada alumno atendiendo sus ritmos de aprendizaje y por tanto la diversidad. La gamificación es inclusiva.



CLARA (@AGORAABIERTA) - CHUS (@CHUSCIENCE) - JAIONE (@JAIONEJ) - SALVA (@SALVA_CV) -
JUAN (@FERNANDEZGALERA) - JAVI (@JAVIEDUCACIO)

Elementos de la gamificación

Narrativa

La narrativa genera una conexión emocional entre los alumnos y la gamificación. Nos ayuda a conectar propuestas y actividades a través de un hilo conductor que implica compromiso y significado. Una manera fácil de diseñar esa narrativa es siguiendo el Viaje del Héroe de Campbell.

Forma parte de la estética, la que compone la experiencia en su conjunto y la hace memorable.

Mecánicas

Equivalen al sistema de reglas donde los jugadores realizan acciones, disponen de componentes y reciben recompensas.

Dinámicas

Las dinámicas apoyan la experiencia y la hacen deseable de recorrer. Interviene en la emoción que pone en marcha la participación y aceptación de las reglas.

Jugadores

Existen diferentes tipos de jugadores (Bartle) que tomamos de referencia para establecer y pautar la manera en que participan de la experiencia (patrones, pautas, actitudes, etc.).

- **Killer:** Intenta ganar a toda costa. Ofrécele algo que merezca la pena.
- **Explorer:** Intenta descubrir nuevas facetas del juego. Tu propuesta debe ser flexible.
- **Socialiser:** Prefiere interaccionar con otros jugadores. El componente social es fundamental en una experiencia gamificada, es la que fomenta la comunidad.
- **Achiever:** Busca conseguir objetivos a corto plazo. Se puede desarrollar la resiliencia si optamos por incluir pequeños logros que permitan segundas oportunidades.

CLARA (@AGORAABIERTA) - CHUS (@CHUSCIENCE) - JAIONE (@JAIONEJ) - SALVA (@SALVA_CV) -
JUAN (@FERNANDEZGALERA) - JAVI (@JAVIEDUCACIO)

Sesión de gamificación #JornadasEdelvives18

Bienvenida a la Sala de la Verdad

La jornada comenzaba con la entrada en la Sala de la verdad, un lugar para reflexionar sobre la experiencia previa del profesorado antes de su llegada al taller. Se ofrecía la oportunidad de compartir con todos y ofrecer a Zoltar sus pequeños deseos respecto del taller de “Ahora lo ves, Ahora no lo ves”.



Preguntas del tipo de:

¿Qué ha sucedido hasta ahora?

¿Qué os ha traído hasta aquí?

¿Qué expectativas tenéis?

¿Ilusión, creatividad, ganas de aprender, motivación?

Abrían la puerta a la creatividad, al análisis crítico y a un espacio donde crecer junto con sus compañeros en una nueva aventura.

Zoltar se llenaba de post it en un brainstorming apabullante donde las palabras “**ilusión**” y “**motivación**” desencadenaban los acontecimientos.

Se formaban los equipos en base a la distribución en la sala.



CLARA (@AGORAABIERTA) - CHUS (@CHUSCIENCE) - JAIONE (@JAIONEJ) - SALVA (@SALVA_CV) -
JUAN (@FERNANDEZGALERA) - JAVI (@JAVIEDUCACIO)

La gamificación como punto de partida

Con la ayuda de un [Genial.ly](https://genial.ly), hablamos de los conceptos clave:

- progreso/niveles: el concepto de progreso es fundamental en gamificación. Es el que provee al alumnado de un entorno seguro de aprendizaje. Una manera sencilla de llevarlo a cabo es a través de niveles que se vayan desbloqueando a medida que avanzan.
- feedback/puntos: El feedback ha de ser constante y continuo. Pueden utilizarse puntos como feedback u otros componentes que confirmen al alumno su buen hacer en la experiencia.
- retos/objetivos/contenidos: Los retos van encaminados a despertar la curiosidad el alumno y enfrentarse a problemas u obstáculos. Siempre tienen que estar alineados con los objetivos y los contenidos curriculares y siguiendo el hilo conductor marcado por la narrativa.
- narrativa/estética: La narrativa es la parte esencial de una experiencia gamificada. Sin esa conexión emocional motivada el alumno no tendrá necesidad de recorrer la experiencia, no resultará motivadora ni le implicará en el recorrido. Forma parte de la estética que es el conjunto memorable y épico de la experiencia.
- recompensas/badges: las recompensas son la parte de motivación extrínseca que acompañan la experiencia.
- jugadores/avatar: Los jugadores son los alumnos y siempre habrá que tenerlos en cuenta a ellos y a su contexto para comenzar a diseñar la experiencia.



CLARA (@AGORAABIERTA) - CHUS (@CHUSCIENCE) - JAIONE (@JAIONEJ) - SALVA (@SALVA_CV) -
 JUAN (@FERNANDEZGALERA) - JAVI (@JAVIEDUCACIO)

¿Cuáles fueron nuestros desafíos?

Dinámica Tipos de jugadores

El reto consiste en clasificar adecuadamente el tipo de jugador en su correspondiente tablero. Se les entregan una fichas con personajes reconocidos por todos. El objetivo de este reto es verificar y reflexionar sobre las características personales de los jugadores a la hora de diseñar una experiencia que atienda a todos ellos.

Killer	Achiever	Explorer	Socialiser
Cristiano Ronaldo	Lisa Simpson	Dora	Bertín Osborne
Julio Iglesias	Cholo Simeone	Exploradora	El Rubius
Lewis Hamilton	Woody (Toy Story)	Indiana Jones	Andreu
Emperador (Star Wars)	Sheldon Cooper	Tadeo Jones	Buenafuente
	Militar	Robinson Crusoe	Pequeño Nicolás
		Boy Scoutt	



CLARA (@AGORAABIERTA) - CHUS (@CHUSCIENCE) - JAIONE (@JAIONEJ) - SALVA (@SALVA_CV) -
JUAN (@FERNANDEZGALERA) - JAVI (@JAVIEDUCACIO)

Realidad aumentada con Wallame

La sala oculta “8 cartas de privilegio” que pondrán a prueba su competencia digital. A través de la app de Wallame deberán encontrarlas con un sistema de GPS y mostrarla a los monitores para adquirir su carta analógica que forma parte de su “ventaja” en el desafío final.



Quizzizz

Utilizamos un [Quiz](#) para repasar algunos conceptos fundamentales de la gamificación. El objetivo de este desafío era asentar el contenido fundamental. Este tipo de actividades son motivadoras y facilitan la adquisición y repaso de contenidos.

Batalla final

La última prueba consistía en combatir al **Monstruo del Aburrimiento** en formato “tragabolas”. Es importante que las distintas mecánicas que se emplean en la

CLARA (@AGORAABIERTA) - CHUS (@CHUSCIENCE) - JAIONE (@JAIONEJ) - SALVA (@SALVA_CV) -
JUAN (@FERNANDEZGALERA) - JAVI (@JAVIEDUCACIO)

experiencia gamificada permitan el desarrollo de diferentes habilidades, no sólo a nivel cognitivo, también virtual, de movimiento, etc.

Cada equipo debía responder a una serie de preguntas formuladas a viva voz. para ello disponían de un nuevo componente de juego: unas tablillas para que cada equipo consensuara la respuesta y la alzase. Las respuestas correctas eran recompensadas con una tirada de “bolas de energía motivacional” hacia el monstruo del aburrimiento.



Era importante hacer valer la figura del jugador porque la gamificación se centra en el alumno. Al mismo tiempo era interesante ver cómo funcionaban los grupos, dado que el modo multijugador o cooperativo es fundamental para que la gamificación tenga éxito.



CLARA (@AGORAABIERTA) - CHUS (@CHUSCIENCE) - JAIONE (@JAIONEJ) - SALVA (@SALVA_CV) -
JUAN (@FERNANDEZGALERA) - JAVI (@JAVIEDUCACIO)

Las preguntas atendían a los tipos de jugadores: explorer, socialiser, achiever y killer.

- Si lo que gusta es trabajar en grupo eres...
- Lo tuyo es encontrar todo tipo de tesoros, caminos, retos. Eres un...
- Si te gusta conseguir todas las recompensas te llamas...
- Si para ganar compites contra todo el mundo eres...
- ¿Qué jugador no se debería repetir en un mismo grupo de trabajo?

Poco a poco se dieron cuenta del uso que podían hacer a las cartas de privilegio y pronto el Monstruo del Aburrimiento quedó derrotado.

Con esto acaban las jornadas, recibiendo alguna recompensa extra en forma de chapa a elección de los talleristas o monitores que demostraban que la gamificación es algo más que dar recompensas, ya que se concedían de manera aleatoria pero enriquecían la motivación presente en el aula.