

GAMIFICACIÓN 2

Calasancio, Almazán



BY LORENA PACHECO

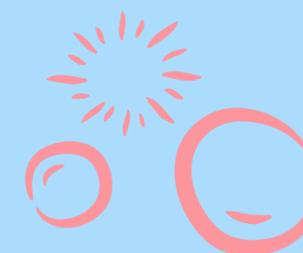
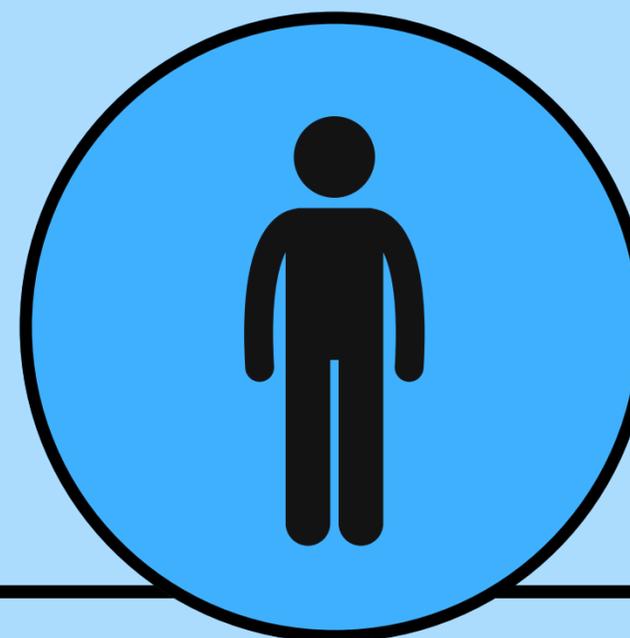
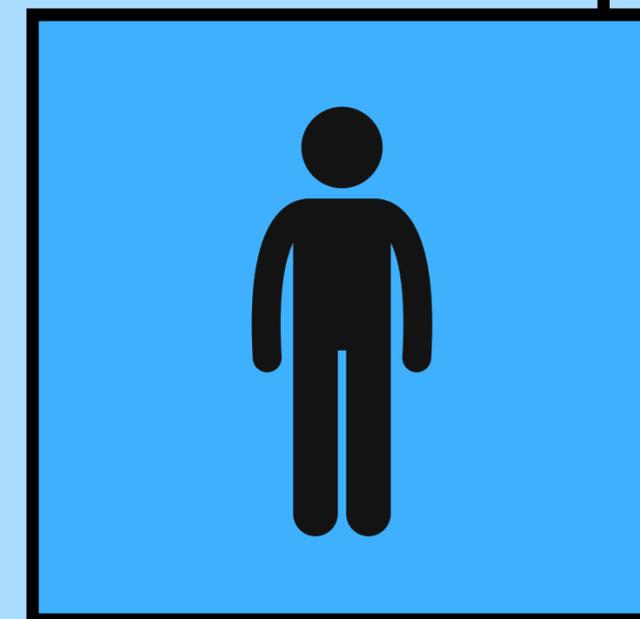
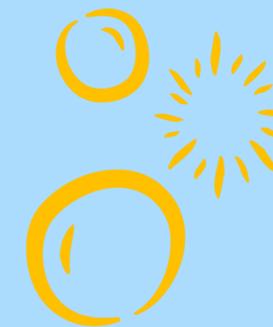


CONCEPTOS BÁSICOS

PERSONAJES

En nuestro caso, es el alumnado, en realidad son las personas que participan en la actividad. Puede abrirse al entorno cercano, comunidad educativa (mucho más interesante estando en un pueblo), otros docentes, la familia.

Ojo!! Al iniciarnos intentad no pecar de **ambiciosos**, es decir, menos es más... puedo empezar con un grupo, un desdoble, un curso, una asignatura, un tema, una parte de un tema... e ir ampliando



ACCIONES

Son todas las posibilidades de movimiento que tienen relación con los personajes.
Ejemplos; Proyecto de Educa, Super Mario Bross, Classdojo...

SALTAR A LA COMBA

HACER FLEXIONES

TRAER ALMUERZO SALUDABLE

AVANZAR

RETROCEDER

SALTAR

AGACHARSE

**PUNTUALIDAD
RECOGER TAREA**



COOPERATIVE LEARNING BY KAGAN

ROLES

Dentro de cada grupo puede haber roles; ejemplo clase **JJO**: abanderado (primero en la fila), entrenador (materiales) , jugadores (anota la tarea en la agenda), animador (anima y ayuda al resto), utillero (banquillo)... El mago Salfumán, los duendes, la sombra, los lugartenientes de la sombra en el libro de la Torre de Salfumán. Mr Skeleton and Lady Bones...

AVATAR



BITMOJI

Es el que sube de nivel, obtiene certificados, recompensas... Para **aumentar la motivación** cada personaje puedes crear su propio avatar. Hay muchas aplicaciones para hacerlo como por ejemplo;

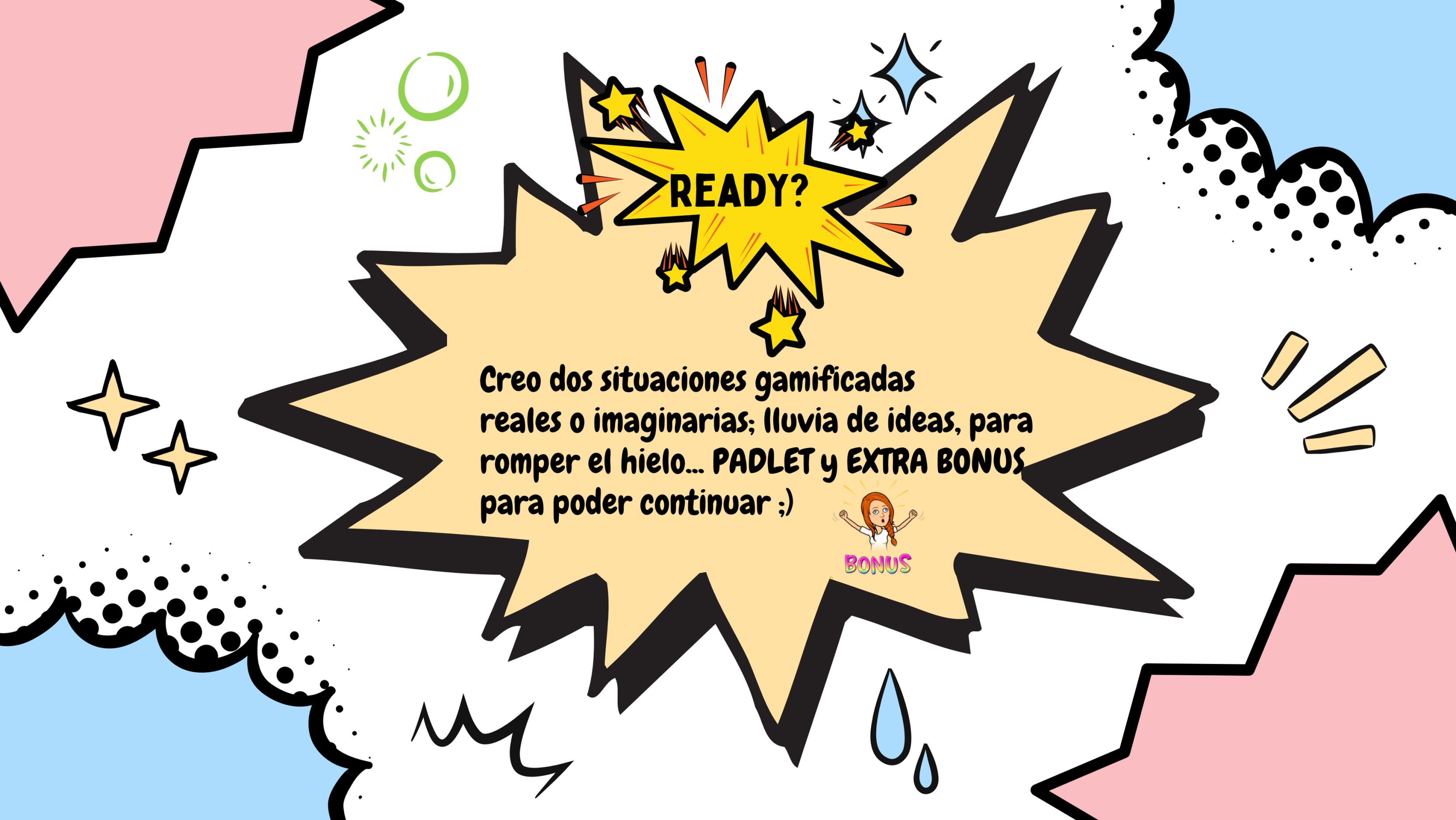


CLASSDOJO



VOKI



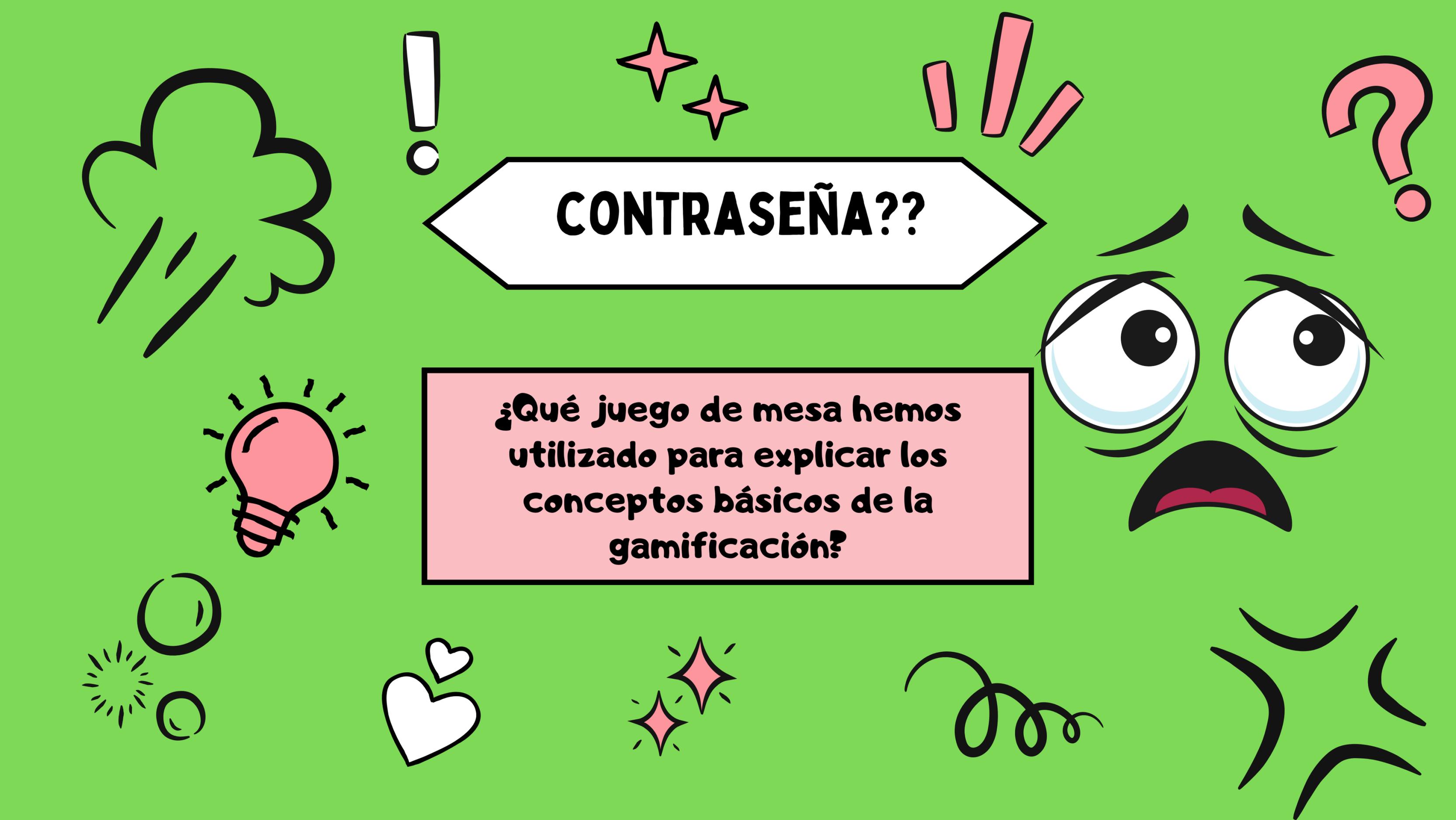


READY?

Creo dos situaciones gamificadas
reales o imaginarias; lluvia de ideas, para
romper el hielo... **PADLET** y **EXTRA BONUS**
para poder continuar ;)

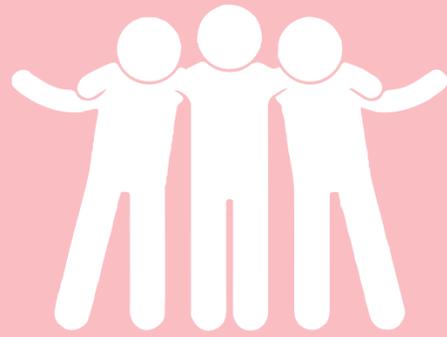
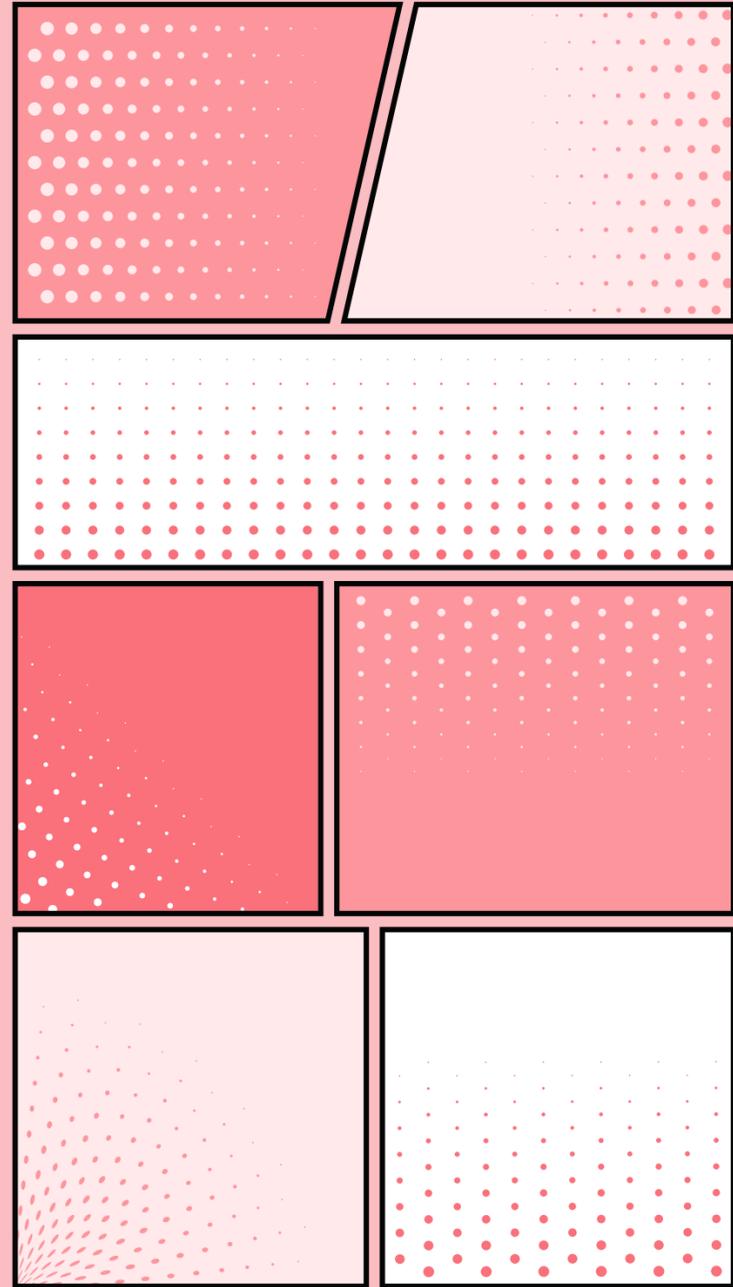
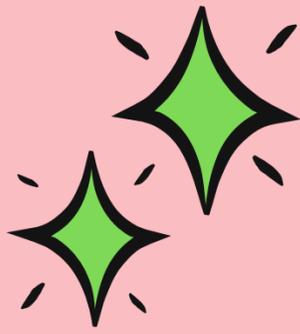


BONUS



CONTRASEÑA??

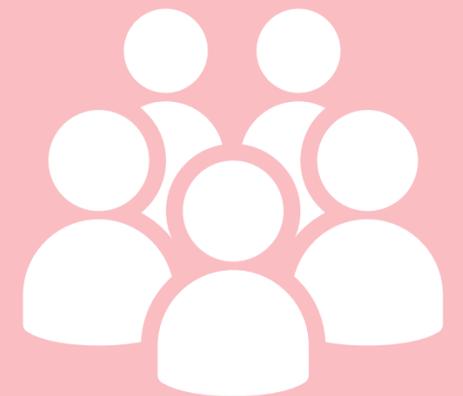
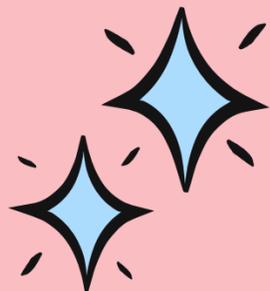
¿Qué juego de mesa hemos utilizado para explicar los conceptos básicos de la gamificación?



AGRUPAMIENTOS



Agrupamientos; grupos, gremios, clanes, casas. Esta unión hace que se forjen lazos de **cooperación**, **colaboración** pero también una **sana competición**. La **pertenencia al grupo** se amplía cuando es el propio alumnado el que se implica a la hora de elegir el nombre, una bandera o estandarte, un himno... lo podemos ampliar todo lo que queramos....





MISIÓN/OBJETIVOS



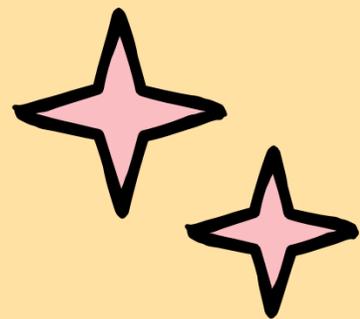
Es la **RAZÓN** por la que se crean las acciones. Podemos tener **OBJETIVOS DIRECTOS** aquellos que son un fin en sí mismos (aprobar el curso, sacar más de un 7 en el test, aprender las tablas) u **OBJETIVOS INDIRECTOS** que me sirven para conseguir algo que me permite lograr algo más;

**SELLOS PARA
CONSEGUIR JUEGOS**

**MONEDAS PARA
CAMBIAR**

**PUNTOS PARA SUBIR
DE NIVEL**

**LETRAS MÁGICAS
PARA LEER LA
PÓCIMA**



EN UN GRUPO, CON UNOS ROLES, Y REPRESENTADOS POR AVATARES.

MISIÓN/OBJETIVOS

Estos OBJETIVOS pueden ser a **CORTO** (un proyecto, un tema, una semana....) o a **LARGO** plazo; un curso escolar...

Cuando son a LARGO plazo se dividen en **RETOS** o **DESAFIOS** para que el alumnado siga motivado, enganchado y no se pierda. Para que siga recibiendo recompensas.

Neuroeducación.



RECOMPENSAS

¿CÓMO LOS MOTIVAMOS PARA HACER LAS ACCIONES QUE QUEREMOS Y QUE CONSIGAN EL RETO/MISIÓN O EL OBJETIVO PLANTEADO?



PREMIOS por la superación del reto o de la acción deseada. Ojo!!! No hay que premiar cada una de las conductas positivas que tengan todo el rato! Solamente lo que yo me he planteado. PIERDE SU VALOR; LO ESCASO ES LO VALIOSO.

Pero... y ¿cuándo doy puntos?

- POR TAREA TERMINADA
- POR COMPORTAMIENTO
- POR LENGUA INGLESA EN EL AULA
- POR LANZAMIENTO DE BALONCESTO...

INSIGNIAS, SELLOS, BADGETS, TARJETAS...

SENSACIÓN GRATIFICANTE, SENSACIÓN DE VICTORIA, SATISFACIÓN, ALEGRÍA...

Se habla de 2 tipos; STATUS; subes de nivel, te da otro grado de experiencia, asciendes...

INTERCAMBIABLES por otros privilegios (relacionados con los objetivos indirectos)



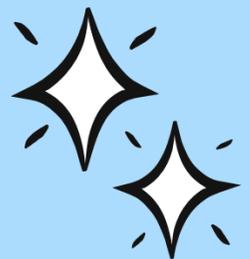
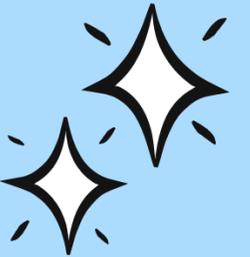
y si...pierden puntos/bonus/sellos...??



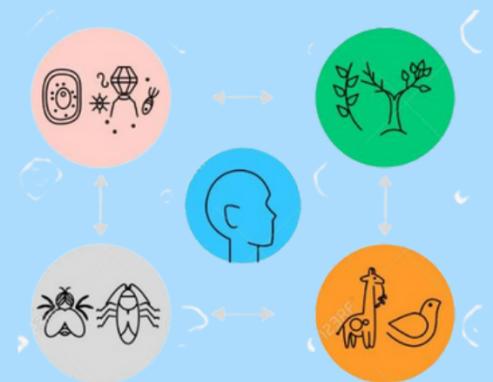
CERTIFICADOS/INSIGNIAS



También tenemos los **CERTIFICADOS** para finalizar un misión/un objetivo/un reto. Están personalizados y suelen ser físicos, por los que se los pueden llevar a casa, enseñarlos. Se muestran orgullosos del trabajo realizado!



Recompensas **INSIGNIAS** para diferentes destrezas; cálculo, razonamiento, numeración, medida...de Science, destrezas de inglés, capacidades físicas básicas...



FEEDBACK

Es la información que se recibe y que indica sus logros; conductas deseadas, caminos correctos, consecución del objetivo planteado... Ejemplos:

ITINERARIO DE APRENDIZAJE

Se ve lo aprendido hasta ahora. Puede ser que muestre lo que me queda por aprender o puede ser que no lo muestre para generar expectativas...

- Mapa del Tesoro
- Viaje a la Luna
- Tras los pasos de los Dinosaurios...

RANKING/ LEADERBOARD

Desmotivación? solo salen los cercanos a mi, compito en mi nivel, no mostrarlo, o cambiarlo semanalmente, incentivar con más puntos al alumnado con dificultades, hacerlo por equipos.... Diferentes opciones...

LEADERBOARD		
FINAL STANDINGS		
RANK	NAME	SCORE
1	TEAM NAME HERE	97
2	TEAM NAME HERE	90
3	TEAM NAME HERE	89
5	TEAM NAME HERE	85
5	TEAM NAME HERE	81

NIVELES

Parten de los puntos como recompensa. Hay beneficios por subir de nivel, te pueden permitir tener más opciones, te pueden abrir puertas, permitir el paso por diferentes trayectos, tener más opciones, ventajas... Como los 8 niveles de Super Mario Bros!

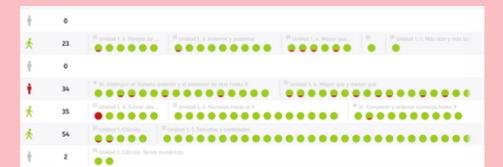
COLECCIONABLES

Parten de las insignias y son los típicos álbumes de cromos, tazos...



BARRAS DE PROGRESO

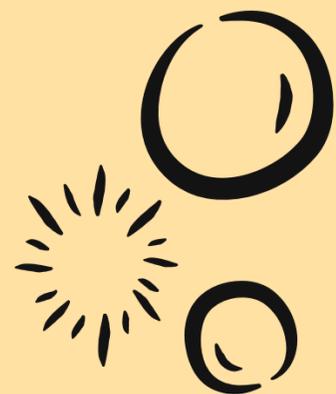
Nos muestra cómo de bien lo estamos haciendo; barra, estrellas de vidas, bolitas en un bote, limpiapiipas ensartables, tapones en una bolsa...



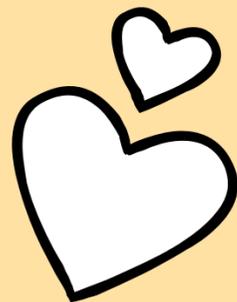


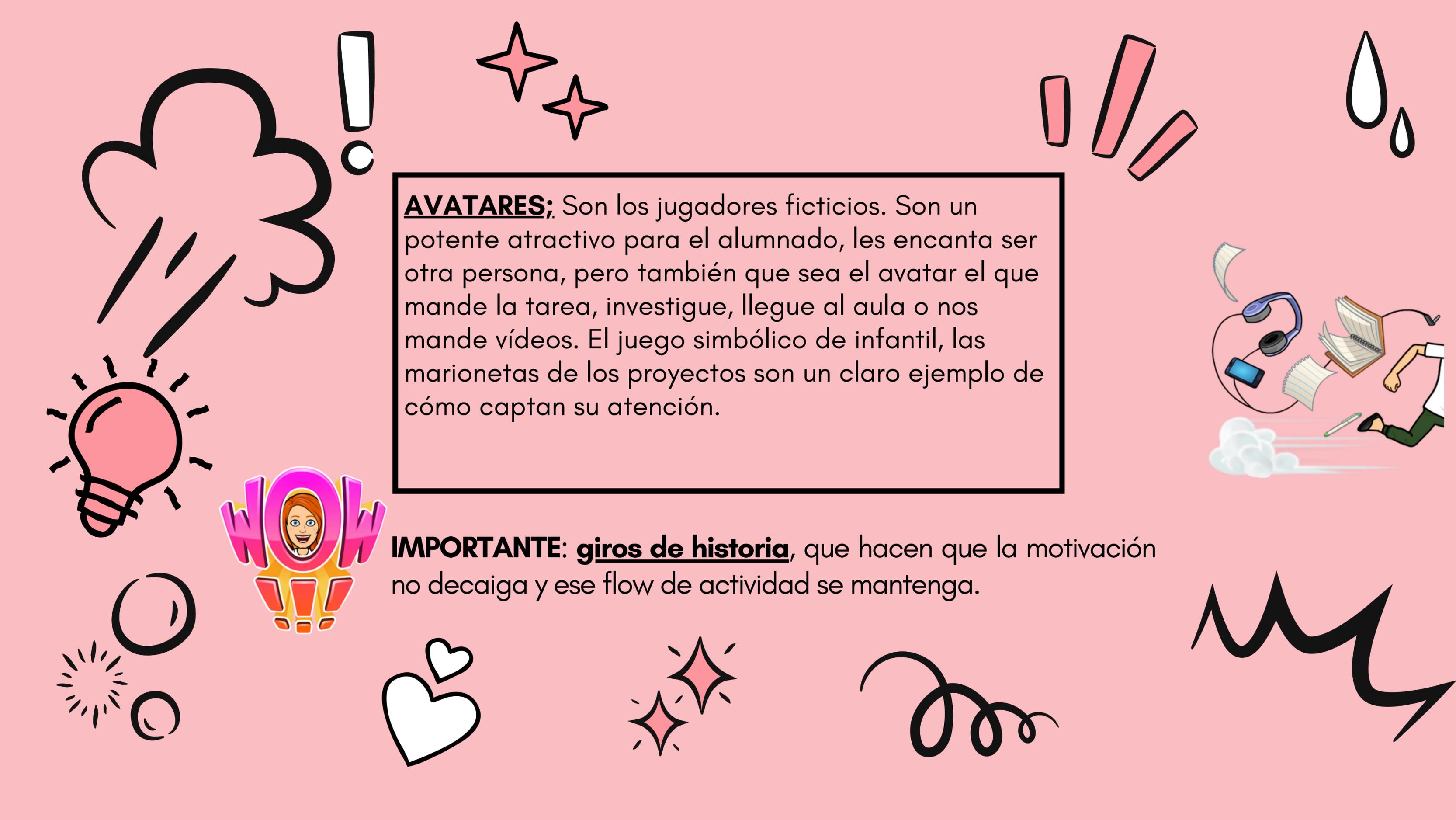
AMBIENTACIÓN

La narrativa es el Hilo Conductor que enlaza la temática del juego. El **escenario** proporciona el trasfondo de la acción y el **relato**, la temática. El **attrezzo** te permite impresionar y llamar su atención; un gorro de magia, una bata de médico, una máscara... decorar los espacios ayuda bastante.



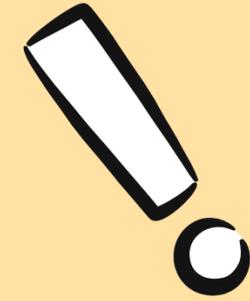
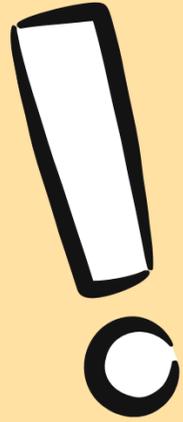
IMPORTANTE: Partir de los intereses del alumnado para fomentar la motivación intrínseca.





AVATARES; Son los jugadores ficticios. Son un potente atractivo para el alumnado, les encanta ser otra persona, pero también que sea el avatar el que mande la tarea, investigue, llegue al aula o nos mande vídeos. El juego simbólico de infantil, las marionetas de los proyectos son un claro ejemplo de cómo captan su atención.

IMPORTANTE: giros de historia, que hacen que la motivación no decaiga y ese flow de actividad se mantenga.



THANKSSS!!

**SEE
YOU**



SEE YOU LATER ALLIGATOR!

