

***MIENTRAS ESPERAS,
RESPONDE A ESTE
CUESTIONARIO... SI TE
ATREVES...***

<http://bit.ly/1TcaeKZ>

***GAMIFICACIÓN
EN EL AULA***



***PONLE NOMBRE
A MODO DE***



HACK THE SYSTEM!!

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

```
#####
```

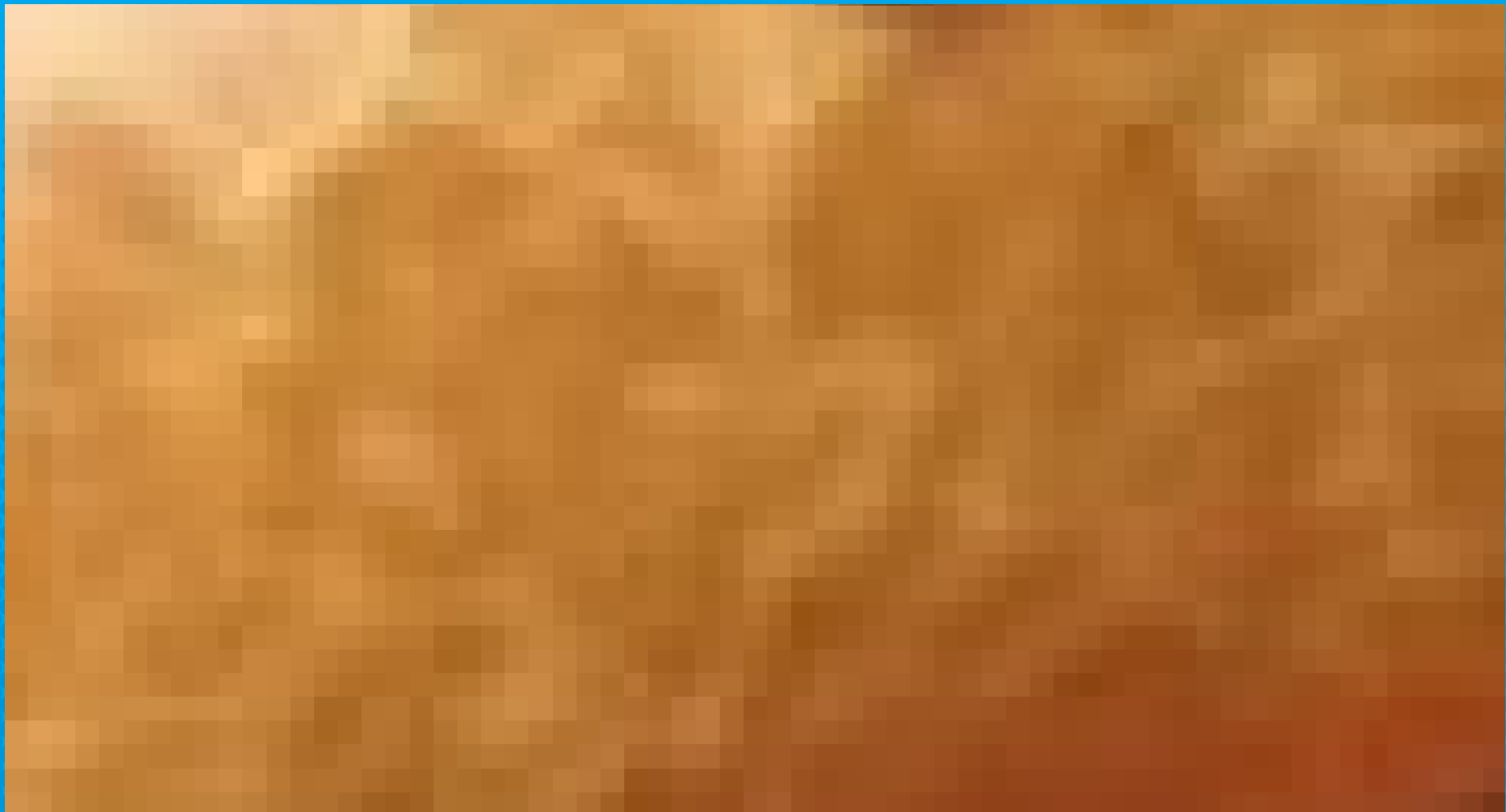
```
#####
```

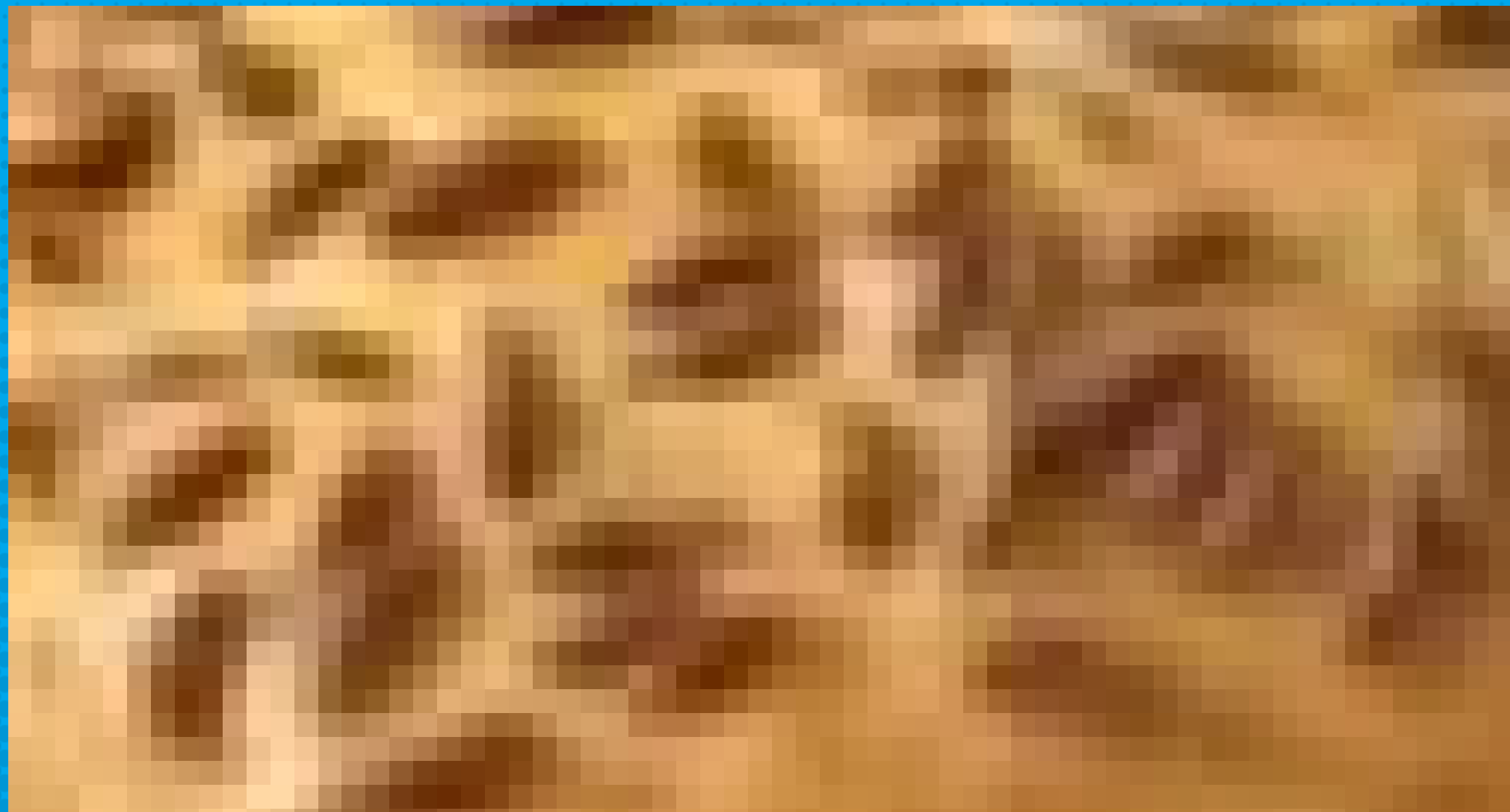
```
#####
```

```
#####
```




HACK THE SYSTEM!!



















***CREA UN COMANDO
HACKER***

HELLO!

Javier Espinosa
javier.espinosa.gallardo@hotmail.com
@javiesping

www.niuco.es
@niucoEDU

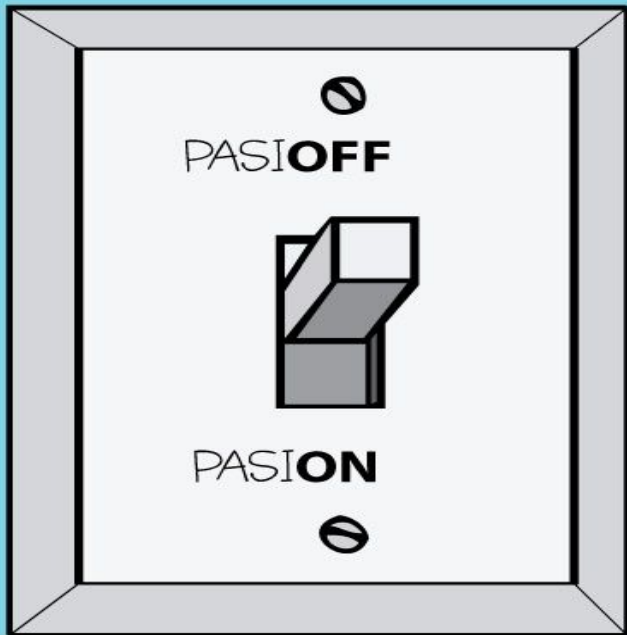
Febrero de 2017



¡EL SECRETO PARA SER
EL AMANTE PERFECTO!



LA CLAVE ESTÁ
EN MOVERSE EL SWITCH



¡EL SECRETO
ESTÁ AQUÍ!
ENTRE NOSOTROS

TEMPORADA I.

Ep 1. LAS VII DIFERENCIAS

Ep 2. LA BODA ENTRE EL APRENDIZAJE Y LA MOTIVACIÓN

Ep 3. GAMIFIQUÉ????

Ep 4. MIS PRIMERAS MECÁNICAS...

Ep 1

LAS 7 DIFERENCIAS







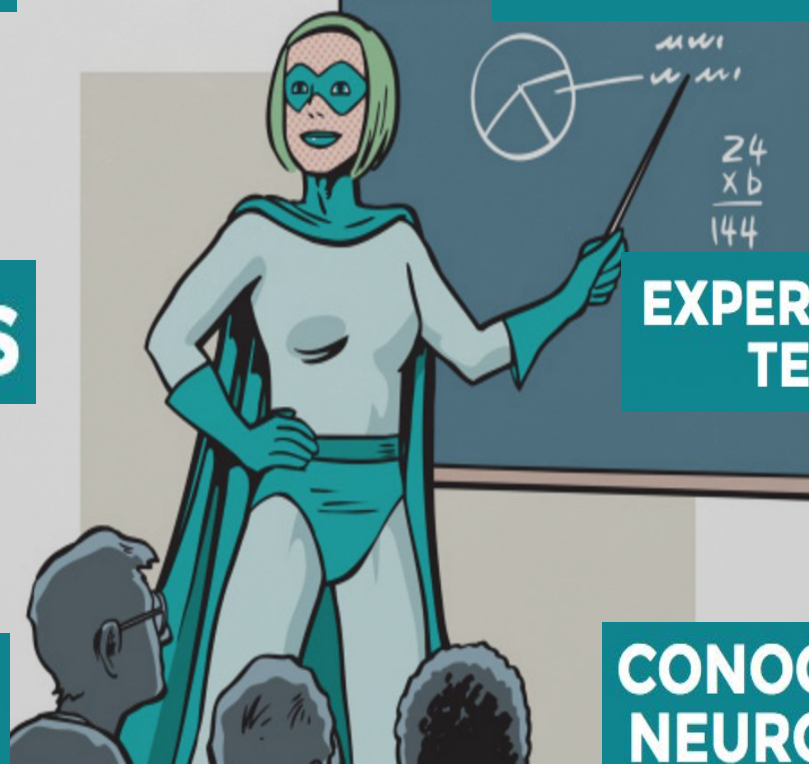


**PROFUNDOS
CONOCEDORES DE SU
MATERIA**

**MOTIVADORES Y CON
CAPACIDAD DE LIDERAZGO**

BILINGÜES

**EXPERTOS EN
METODOLOGÍAS
EDUCATIVAS**



**EXPERTOS EN NUEVAS
TECNOLOGÍAS**

**CONOCEDORES DE LA
NEUROBIOLOGÍA DEL
APRENDIZAJE**

GUALDADES PERSONALES

cómo los alumnos afrontan los ambientes cambiantes



CURIOSIDAD



ADAPTABILIDAD



PERSISTENCIA



LIDERAZGO



CONCIENCIA SOCIAL



INICIATIVA



CRÍTICO PENSAMIENTO



COLABORACIÓN



CREATIVIDAD

SUPERHÉROES DEL SIGLO XXI

QUÉ LE PEDIMOS A NUESTROS ALUMNOS (LIFE LONG LEARNING)

COMUNICACIÓN

COMPETENCIAS

cómo los alumnos afrontan los retos complejos

ALFABETIZACIÓN CULTURAL Y CIVICA

Z

ALFABETIZACIÓN



ALFABETIZACIÓN TECNOLÓGICA



ALFABETIZACIÓN CIENTÍFICA



ALFABETIZACIÓN MATEMÁTICA



ALFABETIZACIÓN ECONÓMICA



EP 2.

LA BODA

EL NOVIO: EL APRENDIZAJE



Aprendizaje

Cualquier variación en las conexiones sinápticas que produzcan cambios en el pensamiento y en el comportamiento (Escuela Neuroeducativa).



Neural Networks



***DESAFIO
INDIVIDUAL***

SABER Y GANAR

DISPOSITIVOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE



DISPOSITIVOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE



PERCEPCIÓN SENSORIAL



MOTIVACIÓN



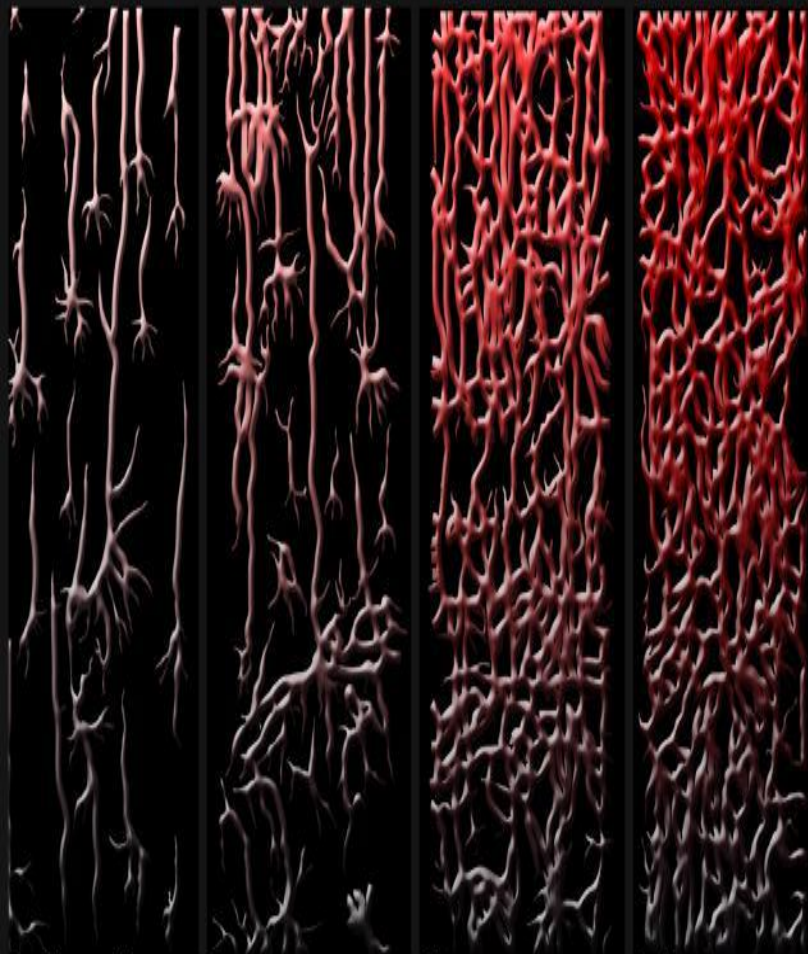
ATENCIÓN



MEMORIA

NEUROPLASTICIDAD

¿CÓMO CAMBIA ESTO LA CONCEPCIÓN DEL
APRENDIZAJE?

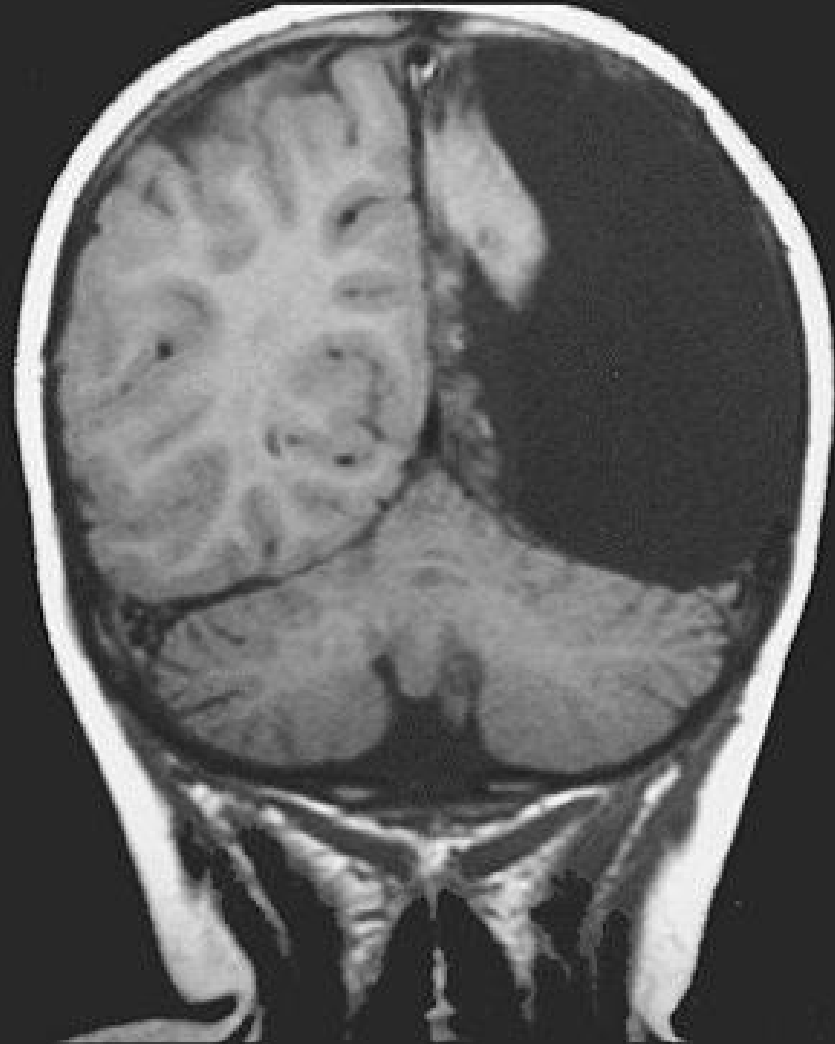



Recién nacido

3 meses

15 meses

2 años



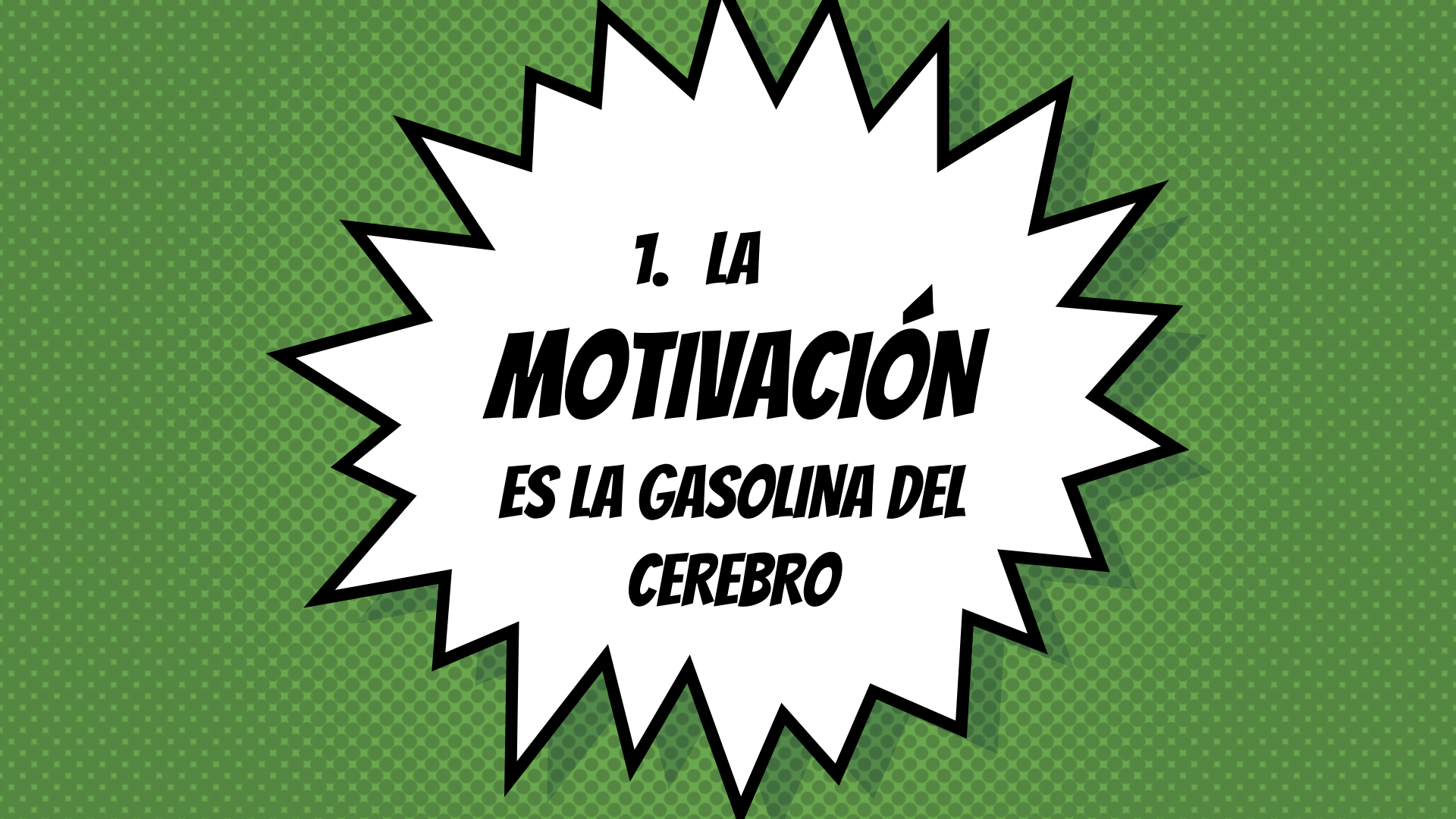
A woman with short, curly brown hair and glasses is speaking. She is wearing a white jacket over a dark top with a colorful floral pattern and a gold necklace. The background is a blurred indoor setting with a blue light source on the right.

Sabíamos que las medicinas nunca
controlarían las convulsiones y
también sabíamos que Jodi



LA NOVIA: LA MOTIVACIÓN





**1. LA
MOTIVACIÓN
ES LA GASOLINA DEL
CEREBRO**

¿QUÉ

NOS MOTIVA?



MOTIVACIÓN INTRÍNSECA

Necesidad de sentirnos competentes y autónomos, nace de la curiosidad y nos empuja una autodeterminación que mejora las interrelaciones.





ACTIVACIÓN

THRILLER

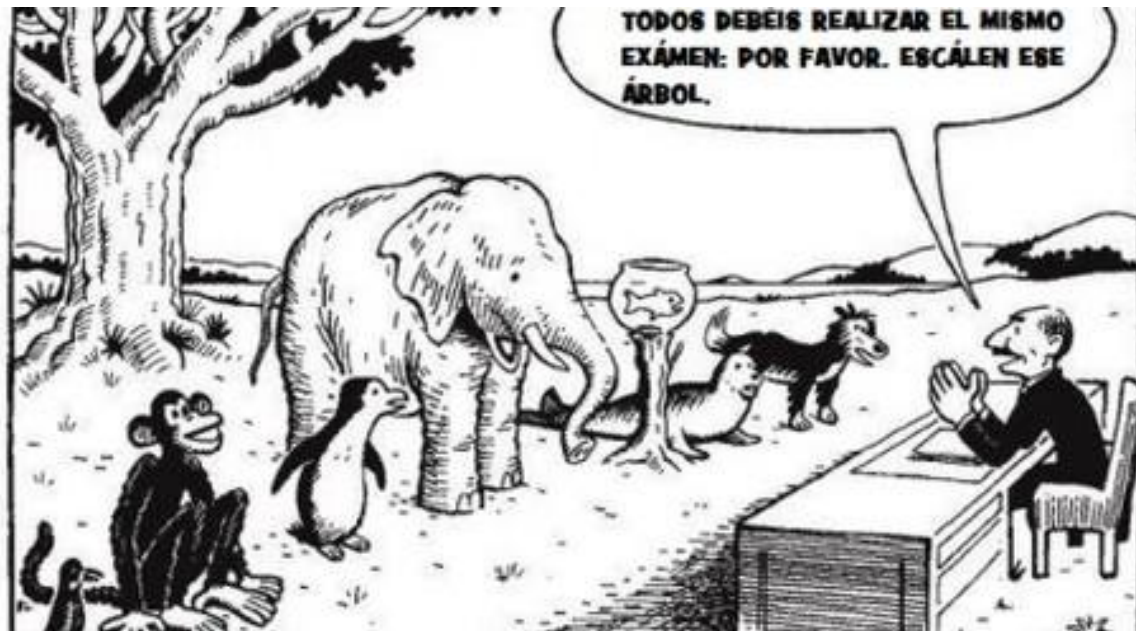
MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA

Aquellas actividades en las cuales los motivos que impulsan la acción son ajenos a la misma, es decir, están determinados por las contingencias externas:

**recompensas, refuerzos,
premios, castigos...**



EL EFECTO PIGMALIÓN





***CIRCUITO DE LA
MOTIVACIÓN***

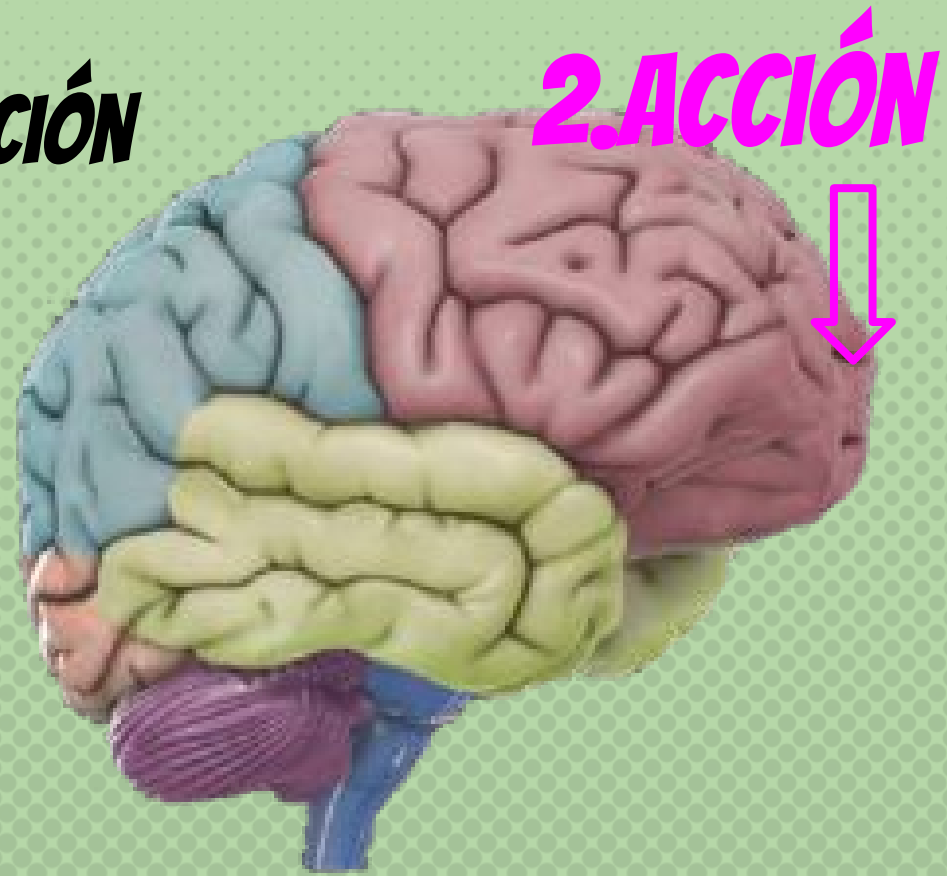
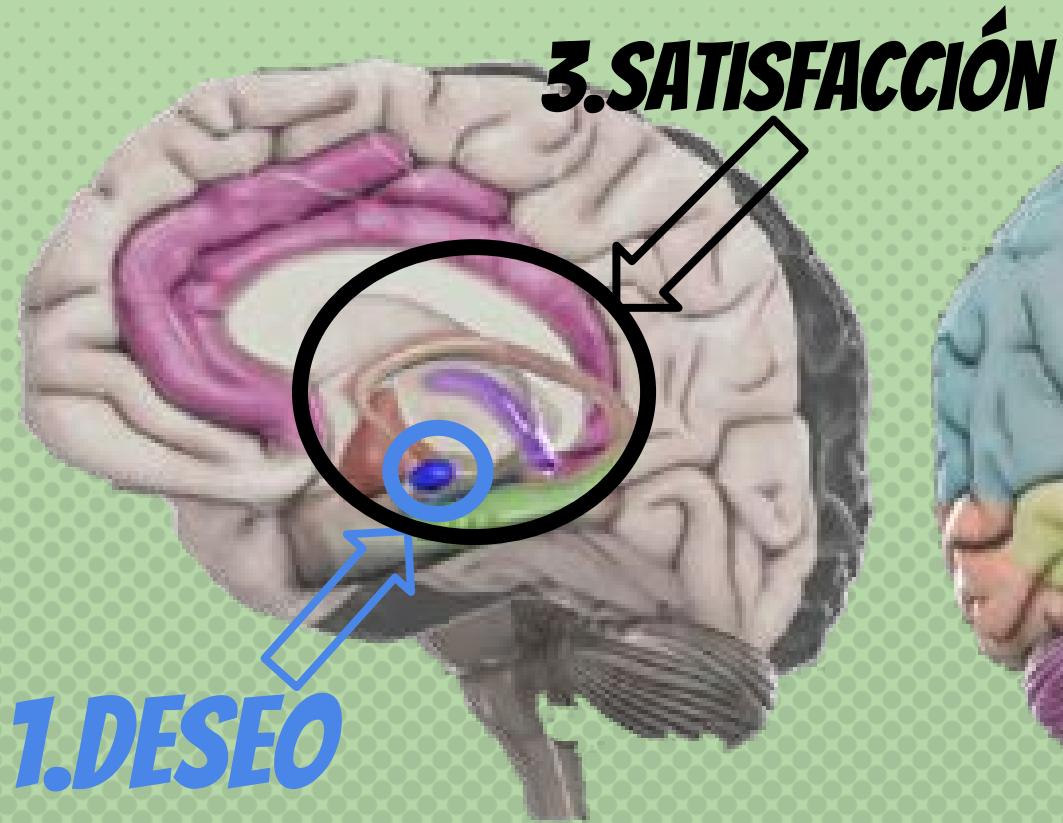
¡ RESUELVE EL PUZZLE!

CIRCUITO NEUROBIOLÓGICO DE LA MOTIVACIÓN

	FASES	ÁREAS	NEUROTRANSMISORES
1	PREFONTRAL	ACCIÓN	AMÍGDALA/NÚCLEO ACCUMBENS
2	DESEO	LÍMBICO	SEROTONINA
3	ADRENALINA	SATISFACCIÓN	DOPAMINA

D.A.S

	FASES	ÁREAS	NEUROTRANSMISORES
1	DESEO	AMÍGDALA/NÚCLEO ACCUMBENS	DOPAMINA
2	ACCIÓN	PREFRONTAL	ADRENALINA
3	SATISFACCIÓN	LÍMBICO	SEROTONINA





DESAFIO 2
INDIVIDUAL

Kahoot!

Kahoot!

Game pin

Enter

¡A JUGAR!

1

¿QUÉ HEMOS VISTO HASTA AHORA?



2 MOTIVACION

3

ATENCION

4

MEMORIA



- Relevancia - Granía

ii ACEPTO EL RETO!!

ii SOY EL PROTAGONISTA!!
- Recuperar pedagogos.

ii PROGRESO!!
- Clima emocional positivo
- Importa el viaje

ii VALE LA PENA!!
- Evaluar de forma diferente. (Seesaw)

ii SOY UTIL!!
- Trabajo cooperativo

D.A.S.
(Deseo) (Acción) (Satisfacción)

ALERTA

ORIENTATIVA

EJECUTIVA - CONCENTRACIÓN

SIN MEMORIA 3
No hay APRENDIZAJE

EMOCIONAL

LARGO PLAZO

CORTO PLAZO

IMPLICITA

EXPLICITA

VISUAL → ARTE

2 ATENCION
no se demanda
SE GENERA

NARRATIVA

CURIOSIDAD

COOPERACION

HUMOR

SORPRESA

DISONANCIA

ORGANIZADORES

JUEGO

MULTISENSORIAL

RECOMPENSA

ii ESTADO POSITIVO PARA el APRENDIZAJE !!

INSERT
COIN



***IMAGINA UN
MUNDO...***

Do your work





PAUL ANDERSEN. MY CLASS IS A VIDEOGAME

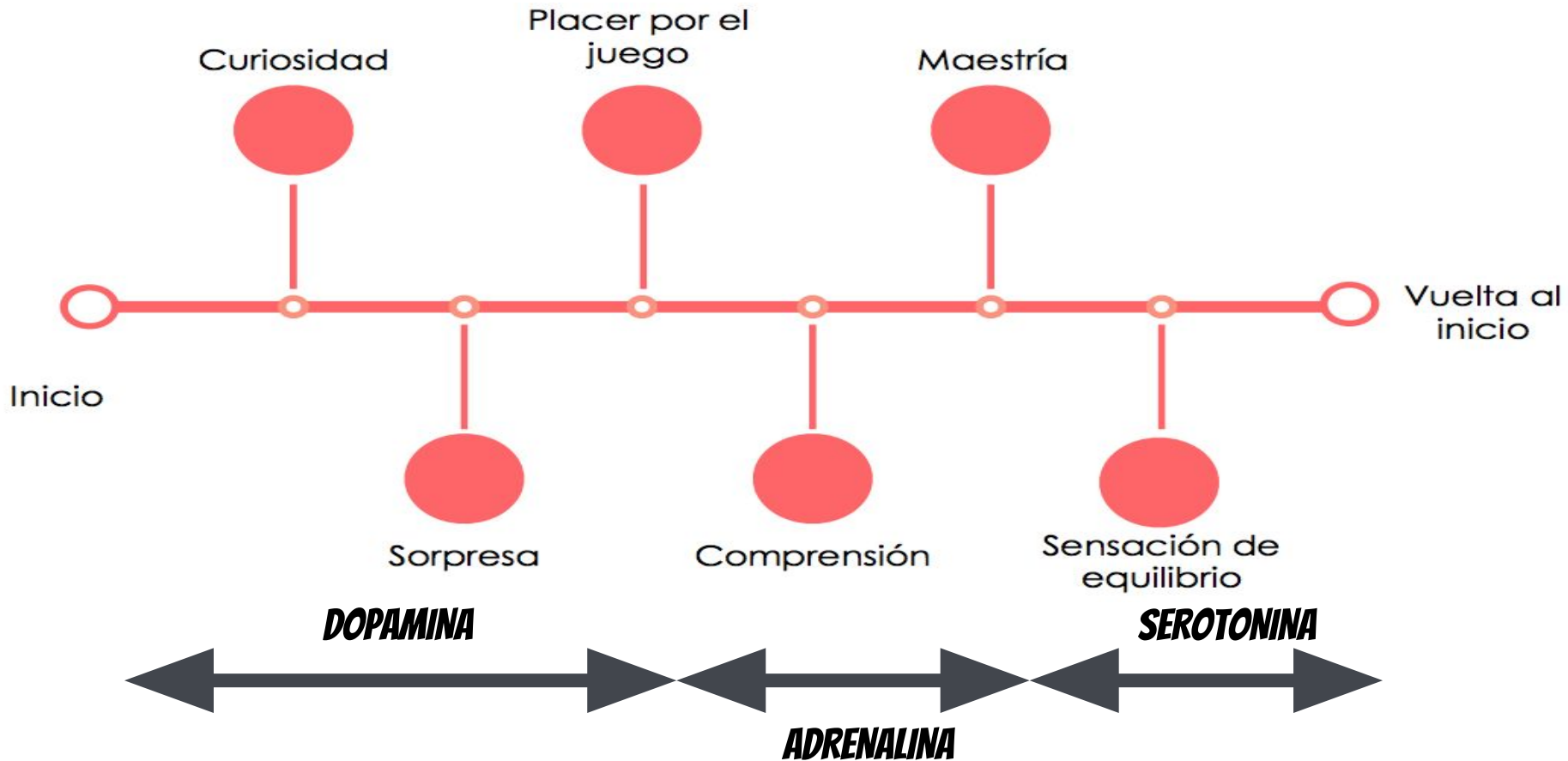
Video juego

- ◆ Historia
- ◆ Personajes
- ◆ Pantallas
- ◆ Retos
- ◆ Premio final



Clase

- ◆ Asignatura
- ◆ Alumnos
- ◆ Unidades
- ◆ Tareas
- ◆ Notas /
REconocimiento



42

**FUNdamentals
de Jon Radoff**

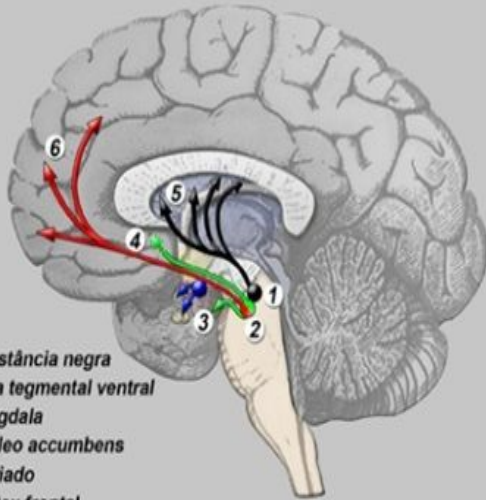
LOS 42

FUN-DAMENTALES

LA DOPAMINA



Circuito cerebral de la motivación



- 1- Substancia negra
- 2- Área tegmental ventral
- 3- Amígdala
- 4- Núcleo accumbens
- 5- Estriado
- 6- Córtex frontal

- Via dopaminérgica nigro-estriatal
- Via dopaminérgica mesocortical
- Via dopaminérgica mesolímbica

- **AUMENTO**
- **LA MEMORIA,**
- **ATENCIÓN,**
- **FOCALIZACIÓN,**
- **CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.**

Tras diez días recordamos:			APRENDIZAJE
PASIVO	10% de lo que leemos	Leer	Definir
	20% de lo que oímos	Escuchar	Describir
	30% de lo que vemos	Observar una imagen	Enunciar Explicar
	50% de lo que oímos y vemos	Ver una película Asistir a una demostración	Demostrar Aplicar Practicar
ACTIVO	70% de lo que decimos y escribimos	Participar en una discusión Dar una charla	Analizar Diseñar
	90% de lo que decimos y hacemos	Representación teatralizada Crear, construir Simulación de experiencia real	Crear Evaluar



DESAFIO 3

LA TAREA ABSURDA

SABER Y GANAR



***DIBUJA UNA
CASA EN...***

...10 SEGUNDOS



QUÉ BONITA



LA CASA DE TUS SUEÑOS



Tras diez días recordamos:

APRENDIZAJE

PASIVO	10% de lo que leemos	Leer	Definir
	20% de lo que oímos	Escuchar	Describir
	30% de lo que vemos	Observar una imagen	Enunciar Explicar
	50% de lo que oímos y vemos	Ver una película Asistir a una demostración	Demostrar Aplicar Practicar
ACTIVO	70% de lo que decimos y escribimos	Participar en una discusión Dar una charla	Analizar Diseñar
	90% de lo que decimos y hacemos	Representación teatralizada Crear, construir Simulación de experiencia real	Crear Evaluar



***¿QUÉ PODEMOS
HACER EN EL
AULA?***

CLASE INVERTIDA

DAR LA VUELTA A LOS PROCESOS DE CLASE PARA DAR PROTAGONISMO A LOS ALUMNOS



- EXPLICAR
- DISEÑAR
- CORREGIR
- EVALUAR



GAMIFICACIÓN

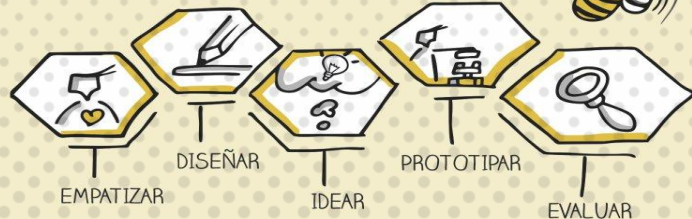


LLEVAR MECÁNICAS DE JUEGO A LAS CLASES: POSITIVOS, PREMIOS, NIVELES...

ABJ

INTRODUCIR DIFERENTES JUEGOS EN CLASE

PENSAMIENTO DE DISEÑO



APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS



TRABAJAR HERRAMIENTAS PARA LA COMPRENSIÓN Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS. POTENCIAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO A TRAVÉS DE PREGUNTAS ABIERTAS

TALLERES



ACTIVIDADES DINÁMICAS DE GRUPO CON POSTITS, ROTULADORES, HOJAS, PANELES... PARA BUSCAR IDEAS, PLANIFICAR, RESOLVER PROBLEMAS...

PENSAMIENTO VISUAL

INTRODUCIR EL DIBUJO EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA: COMUNICAR, ORGANIZAR, ENTENDER, MEMORIZAR, CREAR...



JUEGO DE ROL

ADOPTAR ROLES DIFERENTES ANTE SITUACIONES DE APARIENCIA REAL

METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL S.XXI

Juan Villar



APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO



TRABAJAR RUTINAS DE PENSAMIENTO: PARA TOMAR DECISIONES, CLASIFICAR, SECUENCIAR, ELEGIR, COMPROBAR FUENTES, GENERAR IDEAS, EVALUAR...

¿QUÉ HAS HECHO?
¿CÓMO LO HAS HECHO?
¿QUÉ TE HA COSTADO +/-?
¿PARA QUÉ LO USARÁS EN EL FUTURO?



APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

DESARROLLAR PROYECTOS QUE DEN SOLUCIÓN A PROBLEMAS REALES. IDEAL PARA TRABAJAR POR COMPETENCIAS



- CONTEXTUALIZAR
- PROPONER UN RETO
- BUSCAR
- CREAR
- EVALUAR
- COMPARTIR



**KEEP
CALM
AND
GAMIFY**

EP 3.

EL TRUCO



¿GAMIFIQUÉ?



GAMIFICAR

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO (ABJ)

GAMIFICACIÓN

JUEGO

Juego creado o utilizado para el fin didáctico

Lograr un objetivo de aprendizaje

Implica un contexto dirigido

No es un juego, pero utiliza sus mecánicas y dinámicas

Busca aprender algo a partir de la acción

Implica un contexto creado ex profeso para ese objetivo

Es libre y voluntario, sin un fin concreto

Perder o ganar forma parte del juego

El contexto es implícito por las características del juego

Elementos del juego

Preguntas
Retos
Niveles
Competición
Colaboración

Gamificación

Cambio en el comportamiento
Cumplimiento
Motivación
Resolución de problemas
Diversión

Tipos de usuarios

Socializador/ Trabajador en red
Espíritu libre/ Explotador
Triunfador/ Consumidor
Filantrópico/ Auto-buscador
Jugador/ Disruptor

Recompensas

Puntos
Insignias
Logros
Trofeos
Regalos
Dinero

Relación: estatus, conexiones
Autonomía: elección, creatividad,
Dominio: logro, retroalimentación
Propósito: altruismo, significado

Motivación

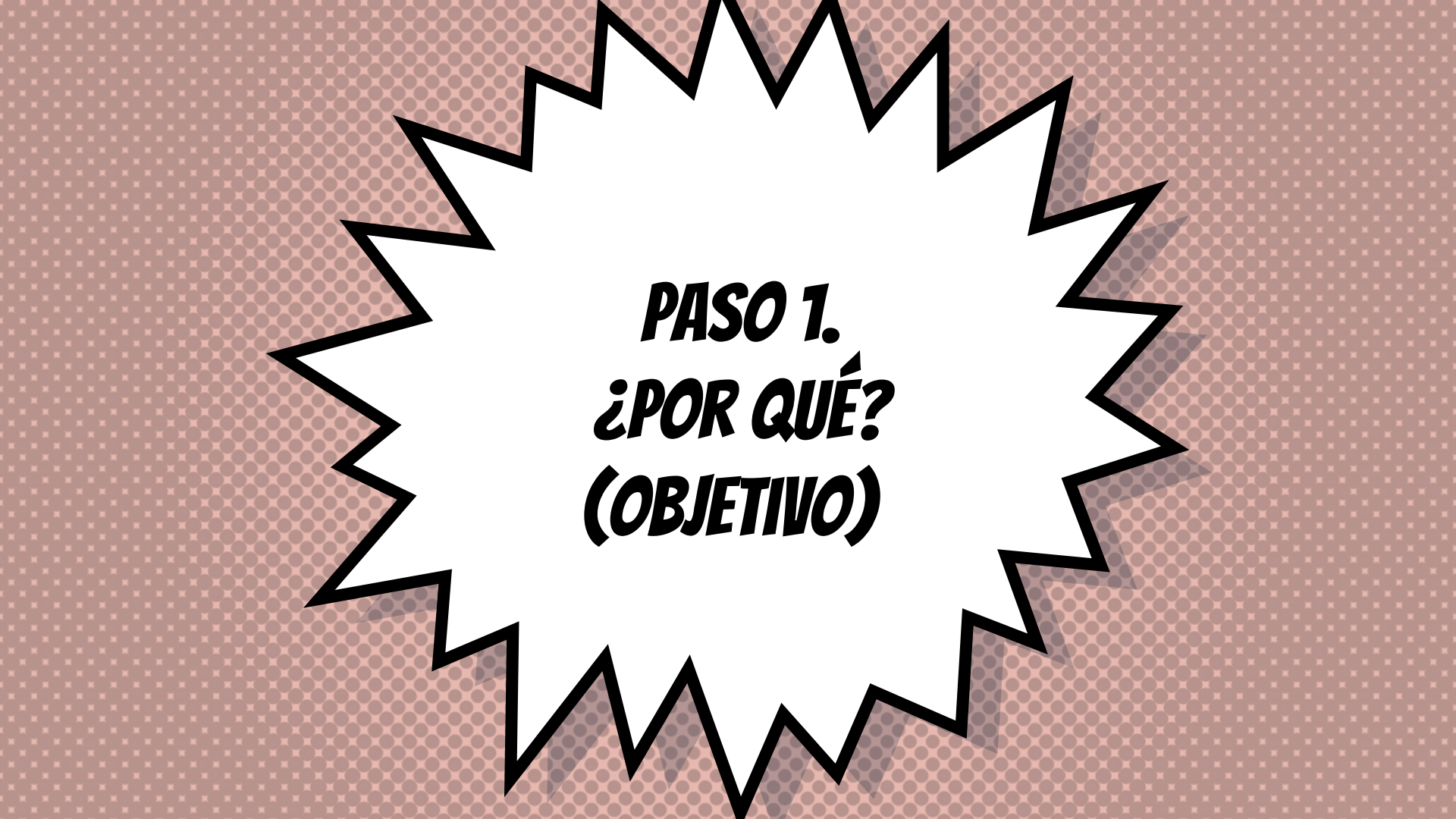


***CREAR UNA
EXPERIENCIA...***

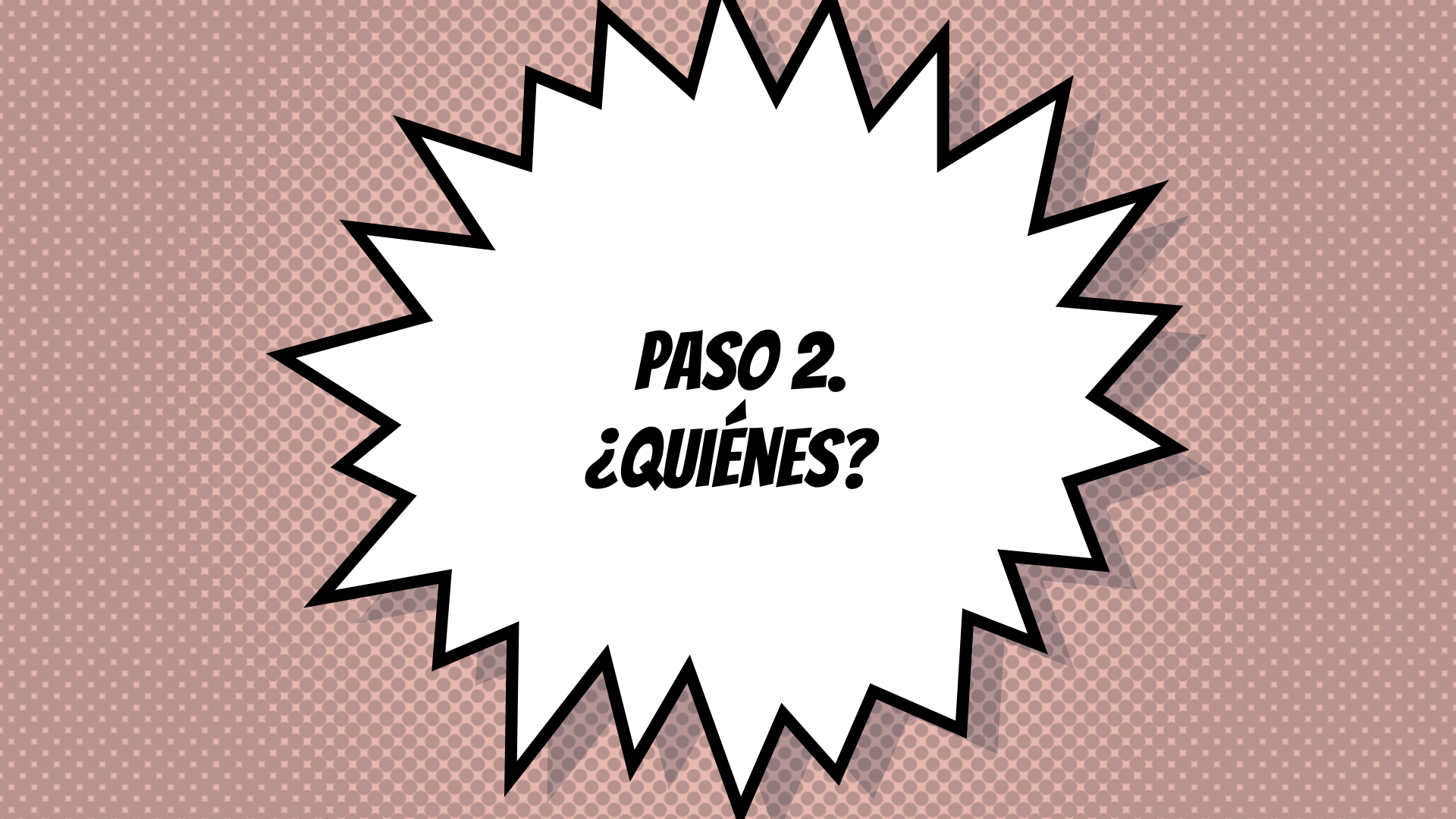




***GUIA RÁPIDA PARA
GAMIFICAR***



***PASO 1.
¿POR QUÉ?
(OBJETIVO)***



PASO 2.
¿QUIÉNES?





TERCER DESAFÍO

ANÁLISIS DE JUGADORES

TIPOS DE JUGADORES



Triunfadores

DEFINIDOS POR
Estar enfocados
en lograr estatus
y alcanzar
unos objetivos
establecidos rápida
y/o totalmente
SE LES RETIENE CON
Logros



Sociables

DEFINIDOS POR
Estar enfocados en
socializar y por el
deseo de crear una
red de amigos y
contactos
SE LES RETIENE CON
Feeds de noticias,
Listas de amigos,
Chat



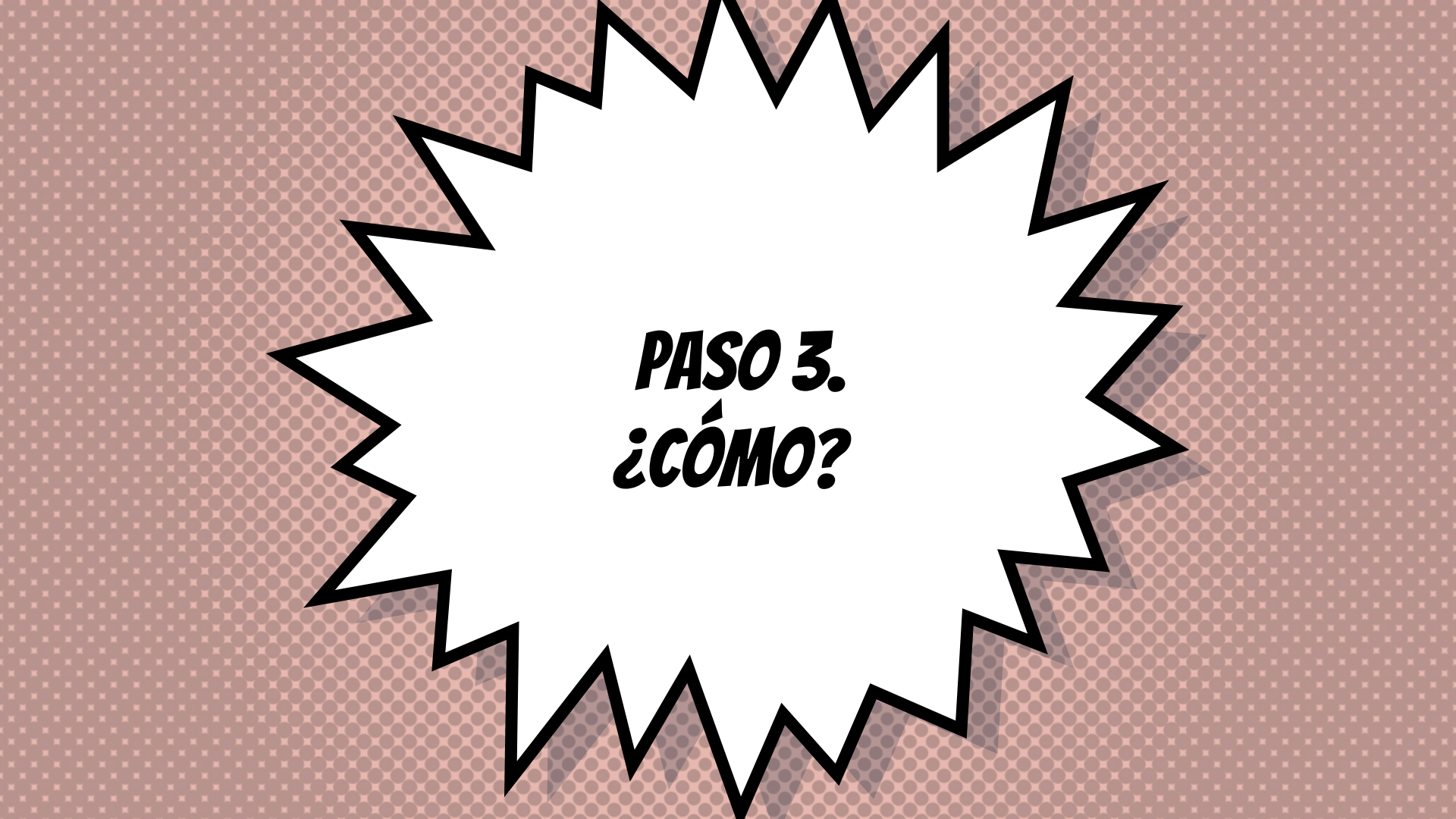
Ambiciosos

DEFINIDOS POR
Estar enfocados
en ganar, en
el rango y la
competición
de igual a igual
SE LES RETIENE CON
Clasificaciones,
Categorías



Exploradores

DEFINIDOS POR
Estar enfocados en
explorar y el deseo
de descubrir lo
desconocido
SE LES RETIENE CON
Logros Complejos



***PASO 3.
¿CÓMO?***



***PRIMER MODELO
NARRATIVA***

The PIRATE Class

Una aventura inolvidable
Education Game

[HISTORIA](#)

[LEVEL UP](#)

[MISIONES](#)

[REGLAS](#)

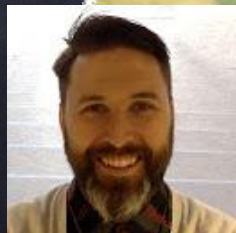
[LEADERBOARD](#)

[Contact](#)



¿Estás realmente
preparado?
Un viaje por
lugares increíbles
y **RETOS**
apasionantes

[COMIENZA](#)



Celestia

A World of Gifted Exploration
(Grades 6-8)

Space Station

Portal

Trail



Welcome to the

ZOMPOCALYPSE

[Home](#)[Quests](#)[Levels](#)[Are You Prepared?](#)[Leaderboards](#)

1/4

Test News

osehill Secondary College has been overrun by slow, smelly, brain-dead beings that can only make grunting-meowing noises. No, it isn't the students out on recess, it

Team High Scores

TEAM NAMES.

TOWNSPEOPLE



Your World/Your Quest

Welcome to the world AFTER. This is a barren world. A natural world. A world without borders, cities or governments. Each day is a struggle to exist, a struggle to survive. What you DO know is that Knowledge is POWER in this world. The more knowledge you have, the more powerful you become.

You decide to explore and discover what came before you. Your focus is World War II. Legends tell of fierce dictators, powerful countries, brave heroes and extraordinary fighting machines. You decide to gather this knowledge in order to gain POWER.

Knowledge

1. Evil Dictators
2. Allied Inventions
3. Human Capabilities
4. Dominant Powers
5. Explosive Weapons
6. Post War World

TEMAS

=

PANTALLAS



Estamos atracados en..

RETO DE EQUIPO COOPERATIVO

1. Parte del RETO

Deberas encontrar las respuestas a las preguntas de los principales problemas medioambientales como:

- ¿Qué problemas existen?
- ¿Por qué estan siendo causados?
- ¿ Qué consecuencias está teniendo?
- ¿Qué es el calentamiento global?

2. Parte del RETO

Haz un búsqueda por la red y conoce las principales organizaciones no gubernamentales, entidades, asociaciones, fundaciones...que luchan por el medio ambiente y empapate de las acciones o ideas que están llevando a cabo.



3. Parte del RETO

Entrega un documento que demuestre tu trabajo de investigación en PAGES. Será fundamental este paso para poder llevar a cabo nuestra acción.

4. PASA A LA ACCIÓN

Deberás presentar un proyecto con tu acción en el que darás respuesta a:

- Nombre
- Objetivos de la acción
- Fenómeno medioambiental con el que lucha
- ¿ A quién va dirigido?
- ¿ Cómo la vas a llevar a cabo?
- ¿ Fases?

Después deberás de documentar tú acción, con un vídeo, fotografías, presentación, cómic....

¡ DISFRUTA DE ESTA PARADA PIRATA, ESTAS CAMBIANDO EL MUNDO!

I. TAREAS

=

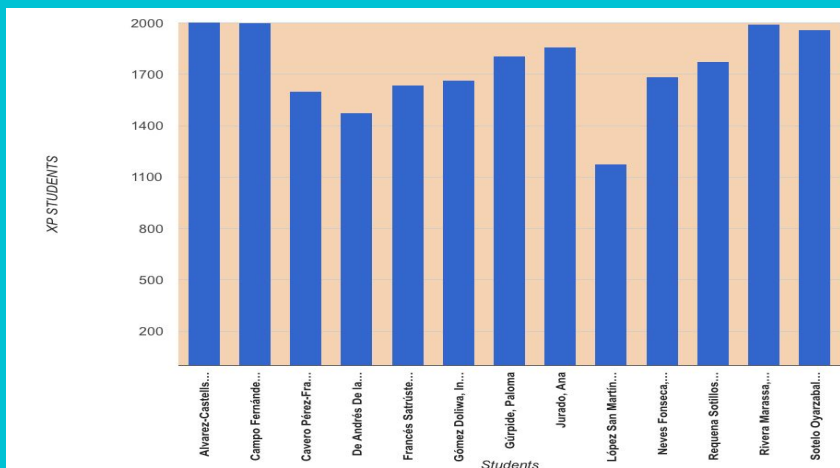
PUNTOS XP







LEADERBOARDS

	MAX POINT PER TASK		2150	CURRENT POINTS	800		MAX POINT PER TASK	-5 XP	-5 XP	200
	DEADLINE						DEADLINE	Being unrespectful	Each day that you do not use English in the class	January 14th
	Player name	Department	Level	Rank	Xp points		Class	Respect and responsibility	English	CASE 1. DIGESTIVE SYSTEM
1	Alvarez-Castells Berned, Cristina	CARDIOLOGY	TEN	HEART SURGEON	2153		BIOLOGY 3 ESO		1	160
2	Campo Fernández, Iria Teresa	Oncology	NINE	SPECIALIST	2001		BIOLOGY 3 ESO		1	160
3	Cavero Pérez-Frade, Carlos	CARDIOLOGY	SEVEN	Infectious Disease Specialist	1601		BIOLOGY 3 ESO		1	90
4	De Andrés De la Fuente, Marta	Neurology	SIX	Oncologist	1476		BIOLOGY 3 ESO		1	60
5	Francés Satrustegui, Cristina	Gynaecology	SEVEN	Infectious Disease Specialist	1637		BIOLOGY 3 ESO		1	20
6	Gómez Doliwa, Inés	Anaesthetics	SEVEN	Infectious Disease Specialist	1665		BIOLOGY 3 ESO		1	100
7	Gúrpide, Paloma	CARDIOLOGY	EIGHT	Plastic Surgeon	1805		BIOLOGY 3 ESO		1	110
8	Jurado, Ana	Anaesthetics	EIGHT	Plastic Surgeon	1859		BIOLOGY 3 ESO		2	100
9	López San Martín, Daniel	Anaesthetics	FIVE	Pulmonologist	1176		BIOLOGY 3 ESO		1	0
10	Neves Fonseca, Juan	Gynaecology	SEVEN	Infectious Disease Specialist	1683		BIOLOGY 3 ESO		1	100
11	Requena Sotillos, Marta	Neurology	SEVEN	Infectious Disease Specialist	1772		BIOLOGY 3 ESO		2	180
12	Rivera Marassa, Adrián	Neurology	EIGHT	Plastic Surgeon	1993		BIOLOGY 3 ESO		1	180
13	Sotelo Oyarzabal, Julio	Oncology	EIGHT	Plastic Surgeon	1960		BIOLOGY 3 ESO		1	170



		XP POINTS OR TOKENS	30	20
			TEAMWORK	BEST STUDENTS
	Player name	Department		
1	Alvarez-Castells Berned, Cristina	CARDIOLOGY	X	X
2	Campo Fernández, Iria Teresa	Oncology	X	X
3	Cavero Pérez-Frade, Carlos	CARDIOLOGY	X	
4	De Andrés De la Fuente, Marta	Neurology		
5	Francés Satrustegui, Cristina	Gynaecology	X	
6	Gómez Doliwa, Inés	Anaesthetics		X
7	Gúrpide, Paloma	CARDIOLOGY	X	
8	Jurado, Ana	Anaesthetics		x
9	López San Martín, Daniel	Anaesthetics		
10	Neves Fonseca, Juan	Gynaecology	X	X
11	Requena Sotillos, Marta	Neurology		X
12	Rivera Marassa, Adrián	Neurology		X
13	Sotelo Oyarzabal, Julio	Oncology	X	X

LEADERBOARD

jmlnavacerrada@gmail.com



Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Complementos Ayuda Última modificación hace 4 días

Comentarios

Compartir

€ % .0 .00 123 Lobster 14 B I A

PIRATA

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	PIRATA	RANGO	XP	BADGES				
2	<i>Lucas Alcazar Moreno</i>		92	0				
3	<i>Teo Artalejo Cassina</i>		102	0				
4	<i>Jorge Bertrand Carrasco</i>		85	0				
5	<i>Laura Diaz Garcia</i>		74	0				
6	<i>Eduardo Enriquez Merino</i>		94	0				
7	<i>Fabio Escudero Delgado</i>		80	0				

+ Leaderboard RANGO XP BADGES

Explorar

2. Crea un rincón en clase





3. Insignias de reconocimiento



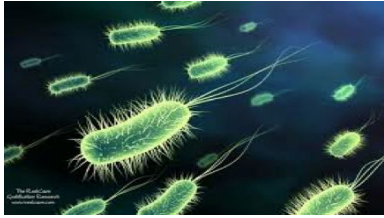
SEGUNDO MODELO
NARRATIVA + PBL
*(PUNTOS, BADGES,
LEADERBOARD)*

THE EVOLUTION GAME



NIVELES

THE EVOLUTION GAME



LEVEL	RANK	XP	GRADE
ELEVEN	Mountain gorilla	2000	10
TEN	Sun Bear	1800	9
NINE	Narwhal	1600	8
EIGHT	Kakapo	1500	7,5
SEVEN	Axoloti	1400	7
SIX	Dumbo octopus	1300	6
FIVE	Crab	1200	5
FOUR	Water Bear	1050	4
THREE	Mold	1005	3
TWO	Bacteria	900	2
ONE	Primordial Soup	500	1





PASO 4.
MECÁNICAS

Caso Chris Hadfield



Hi Daniela,

Thank you so much for writing to Chris. He is currently away on his book tour but he wanted me to pass on a reply so you could get you're A+! He thought the video was absolutely fantastic, in fact every member of Team Hadfield (Chris, myself, Chris's wife and son -- Helene & Evan, Karen, Julia and Michelle) saw the video and all agree it definitely warrants an A+

Keep up your great work in your studies!

All the best from Chris and the rest of Team Hadfield!

Aaron Murphy | Brand Manager | Chris Hadfield Inc.
T: 416.523.4784 | www.chrishadfield.ca

From: Daniela Garcia Castañedo [<mailto:danielacefe@gmail.com>]
Sent: Tuesday, November 26, 2013 4:30 PM
To: info@chrishadfield.ca
Subject: Hi from Spain!!!

Hi Mr Hadfield,
My name is Daniela. I am a Spanish 7th grade student that made a project and video about you and your experiences in space for a Science subject at school. I wanted to share this video with you so you can give me your opinion about it. My Science teacher challenged me to contact you and ask for your opinion, and he told me that if I get a response from you, he will give me an A+!
Here is the video, split in two because it is too long.

Hi Daniela,

Thank you so much for writing to Chris. He is currently away on his book tour but he wanted me to pass on a reply so you could get you're A+! He thought the video was absolutely fantastic, in fact every member of Team Hadfield (Chris, myself, Chris's wife and son – Helene & Evan, Karen, Julia and Michelle) saw the video and all agree it definitely warrants an A+

Keep up your great work in your studies!

All the best from Chris and the rest of Team Hadfield!

Aaron Murphy | *Brand Manager* | Chris Hadfield Inc.
T: [416.523.4784](tel:416.523.4784) | www.chrishadfield.ca

From: Daniela Garcia Castañondo [REDACTED]
Sent: Tuesday, November 26, 2013 4:30 PM
To: info@chrishadfield.ca
Subject: Hi from Spain!!!

Hi Mr Hadfield.

My name is Daniela. I am a Spanish 7th grade student that made a project and video about you and your experiences in space for a Science subject at school. I wanted to share this video with you so you can give me your opinion about it. My Science teacher challenged me to contact you and ask for your opinion, and he told me that if I get a response from you, he will give me an A+!! Here is the video, split in two because it is too long.



EARTHODUS

SCIENCE 1 Y 2 ESO

EARTHODUS
NATURAL SCIENCE 1 ESO CLASS

AVENTURA GRÁFICA INDIVIDUAL

GRUPOS=NAVES

LEADERBOARD

BIOLOGY 3 ESO

DOCTORES

CASOS Y DEPARTAMENTOS

LEADERBOARD

SHOP

The logo consists of a dark blue rectangle containing a white oval. Inside the oval, the text "IA HOSPITAL" is written in a white, serif, all-caps font. The "IA" is on the top line and "HOSPITAL" is on the bottom line.

**IA
HOSPITAL**

THE HOSPITAL

OUR DUTY IS TO SAVE LIVES

THE
HOSPITAL

Welcome to IA Hospital.

I am Doctor House

You have been hired in this hospital to save lives. You have to learn fast and work hard in order to become the best doctor you can in the following months. You will have to show us everything you learn during the last term, but you will have to specialise in other systems too.

Good luck!



Addington
Hospital

PATIENTS IN OUR HOSPITAL

You are the responsible for the following patients.
Take care of them and check their medical records.

**THE
HOSPITAL**



**CASE 1. MILEY CYRUS.
DIGESTIVE PROBLEMS
150 xp**

Patient Name: Miley Cyrus.

**Observations: Pain in the stomach.
Vomiting during last night**

Health examination required.



**CASE 2. LADY GAGA.
RESPIRATORY DISEASE
100 xp**

Patient Name: Lady Gaga

**Observations: She can not breath
normally.**

Health examination required.



**CASE 3. BRAD PITT
CIRCULATORY
ILLNESS 200 XP**



**CASE 4. TAYLOR SWIFT
EXCRETORY PROBLEMS
200 XP**

CASE 3. CIRCULATORY ILLNESS

Brad Pitt has arrived to the hospital by ambulance. He has had an accident with the bicycle. He has crashed into a car and he felt an impact on his chest.

You can earn 200 XP points with this case.

1. Create an IMOVIE presentation and a poster explaining the case of Brad Pitt. You have to appear in the video explaining all the parts that are below.

THIS CASE WILL BE DEVELOPED BY DEPARTMENTS and the best groups (3) will get a TEAMWORK BADGE.

2. Name the file: CASE 3. CIRCULATORY ILLNESS. BRAD PITT. (SAVE IT IN YOUR SHARED FOLDER OF GOOGLDRIVE)

3. You have 2.5 hours to do it.

4. Parts of your POSTER:

Include drawings and brief explanations of the following parts.

ASPECTS TO INCLUDE:

1. We are going to make a blood test from Brad's arm. Explain the components of the blood, function of each component...(include drawings)

1.a. Brad has lost a lot of blood. He is group 0 and he needs a transfusion. Check in the following webpage if it is easy to find a donor and why. <http://www.redcrossblood.org/learn-about-blood/blood-types>

2. Explain the three types of vessels in a chart and explain how the blood flows through a vein.(include drawings)

3. Brad Pitt started to have pericarditis when he was filming Troya some year ago. Draw a heart and explain the structure (chambres) : atria,



Birth: December 18,
1963
Height: 1.80
Weight: 78 kg.

HEART DISSECTION





**THE
HOSPITAL**

LEVEL		RANK	XPmin	XPmax	GRADE
ELEVEN		MANAGER	2000	2500	10
TEN		HEART SURGEON	1901	2000	9,5
NINE		SPECIALIST	1801	1901	9
EIGHT		Plastic Surgeon	1701	1800	8
SEVEN		Infectious Disease Specialist	1501	1700	7
SIX		Oncologist	1301	1500	6
FIVE		Pulmonologist	1001	1300	5
FOUR		Family Practitioner	801	1000	4
THREE		Emergency Doctors	601	800	3
TWO		FLOOR 2	301	600	2
ONE		FLOOR 1	0	300	1

THE HOSPITAL

The Shop



CHOCOLATE BAR
\$30.00



NOTEBOOK HELP IN THE...
\$70.00



SEAT CHANGE
\$40.00



HOMEWORK PASS
\$30.00



TEACHER HELP
\$40.00

A spiral-bound notebook with a white cover and a dark blue oval graphic on the page. The graphic contains the text "IA HOSPITAL" in white, bold, serif capital letters. The notebook is bound with a silver metal spiral at the top.

**IA
HOSPITAL**



***¿SE PUEDE HACER
EN PAPEL?***

TECHNO I ESG GAME

EARTHELP

HOME

LEVEL UP

MISSIONS

RULES

SHOP

More



ARE
YOU
READY
TO
SAVE

COMPROMISO INICIAL



COMPROMISO DE JUEGO.

Yo, _____, alumno de _____ me comprometo a respetar las reglas de la clase, cumplir con las expectativas que Javier espera que muestre y ser responsable de mi trabajo individual como en grupo.

Firmado:

Fecha:

REGLAS DE JUEGO

During this term you will have to get experience points with the different tasks with certain regulations. You can check your XP points in the leaderboard.

1. **POINTS.** Experience points (XP) are earned as you successfully complete assignments, projects, homework, warm-ups, etc. As you earn more XP you will be able to "Level Up". Level up equates to "going to the next level" saving new species. Your goal is to save the humans.

All the tasks will have a deadline. If you do not complete the task for that date, you will have 0 XP points. At the end of the unit you will have the opportunity to re-do 1 TASK.

2. **TASKS.** TASKS. All the tasks are obligatory. The number of XP points you can get with the different tasks will be described before doing the task.

3. **MISSIONS.** You will have 3 units during this term. STRUCTURES, MATERIALS (WOOD, PLASTIC, METAL) AND MECHANISMS.

In each mission you will have different missions that you will have to complete. The quests are the different activities, projects, researchs, workshop practice... You will be able to repeat certain activities.

4. **HIDDEN QUESTS.** There are some hidden quests in each mission and you will be able to do them after finishing all the activities.

5. **TEST.** At the end of the mission you will have to face an individual challenge. (a test) IF ALL members of your team get more than a 7 in the test all the members will get 0,5 more.

6. **NOTEBOOK:** THE NOTEBOOK IS YOUR MISSION DIARY, THE MOST IMPORTANT OF ALL. you will have to compile not only all the activities but also the test you are going to take. Good handwriting and presentation are compulsory.

NIVELES



LEVEL	RANK	XP	GRADE
ELEVEN	Mountain gorilla	2000	10
TEN	Sun Bear	1800	9
NINE	Narwhal	1600	8
EIGHT	Kakapo	1500	7,5
SEVEN	Axoloti	1400	7
SIX	Dumbo octopus	1300	6
FIVE	Crab	1200	5
FOUR	Water Bear	1050	4
THREE	Mold	1005	3
TWO	Bacteria	900	2
ONE	Primordial Soup	500	1

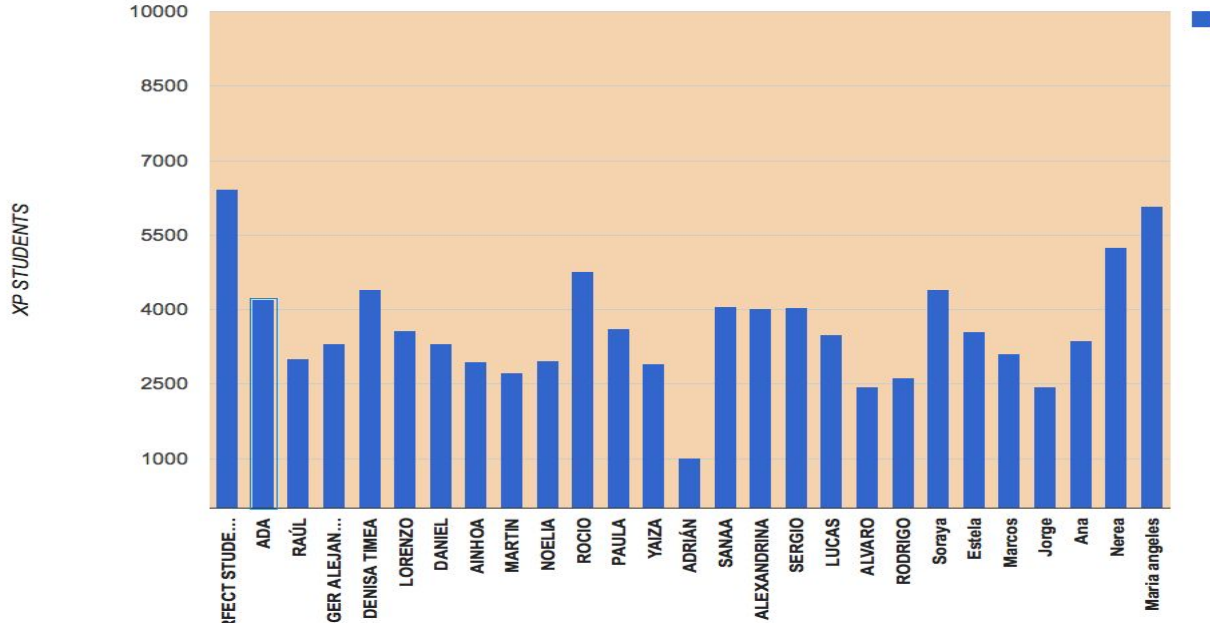


LEADERBOARD

	Player name	TEAM	Level	Rank	Xp points
2	RAÚL	LOS JEFAZOS	FIVE	YETI Crab	3020
3	ROGER ALEJANDRO	PACHUS	FIVE	YETI Crab	3305
4	DENISA TIMEA	BREAKER RULES	SIX	Dumbooctopus	4409
5	LORENZO	PACHUS	FIVE	YETI Crab	3580
6	DANIEL	BREAKER RULES	FIVE	YETI Crab	3315
7	AINHOA	PARALEPIPEDOS	FOUR	Water Bear	2955
8	MARTIN	PARALEPIPEDOS	FOUR	Water Bear	2730
9	NOELIA	LES CREPES	FOUR	Water Bear	2979
10	ROCIO	PACHUS	SIX	Dumbooctopus	4777
11	PAULA	LOS JEFAZOS	FIVE	YETI Crab	3618
12	YAIZA	LES CREPES	FOUR	Water Bear	2904
13	ADRIÁN	THE MECHANIKES	THREE	Mold	1020
14	SANAA	PARALEPIPEDOS	SIX	Dumbooctopus	4065
15	ALEXANDRINA	BREAKER RULES	SIX	Dumbooctopus	4020
16	SERGIO	PARALEPIPEDOS	SIX	Dumbooctopus	4040
17	LUCAS	BREAKER RULES	FIVE	YETI Crab	3499
18	ALVARO	THE MECHANIKES	FOUR	Water Bear	2445
19	RODRIGO	LES CREPES	FOUR	Water Bear	2635
20	Soraya	PARALEPIPEDOS	SIX	Dumbooctopus	4405
21	Estela	PACHUS	FIVE	YETI Crab	3560
22	Marcos	LOS JEFAZOS	FIVE	YETI Crab	3105
23	Jorge	LES CREPES	FOUR	Water Bear	2440
24	---	---	---	---	---

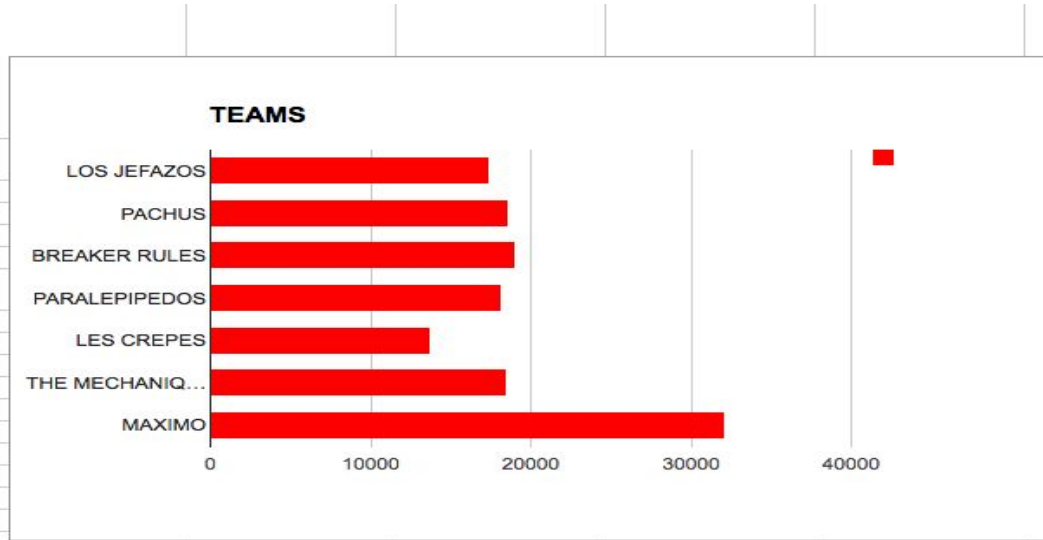
LEADERBOARD

Xp all students



LEADERBOARD GRUPAL


TEAM	STRUCTURES
LOS JEFAZOS	17422,5
PACHUS	18587
BREAKER RULES	19053,75
PARALEPIPEDOS	18195
LES CREPES	13697,5
THE MECHANQUES	18511,25
MAXIMO	32150







INSIGNIAS

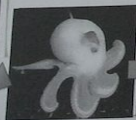


			AMAZING NOTEBOOK	HELPING CLASSMATES	ENGLISH SPEAKER	TEAM WORK
	Player name	TEAM				
1	ADA	LOS JEFAZOS				
2	RAÚL	LOS JEFAZOS				
3	ROGER ALEJANDRO	PACHUS				
4	DENISA TIMEA	BREAKER RULES				
5	LORENZO	PACHUS				
6	DANIEL	BREAKER RULES				
7	AINHOA	PARALEPIPEDOS				
8	MARTIN	PARALEPIPEDOS				
9	NOELIA	LES CREPES				
10	ROCIO	PACHUS				
11	PAULA	LOS JEFAZOS				
12	YAIZA	LES CREPES				
13	ADRIÁN	THE MECHANIKES				
14	SANAA	PARALEPIPEDOS				
15	ALEXANDRINA	BREAKER RULES				
16	SERGIO	PARALEPIPEDOS				
17	LUCAS	BREAKER RULES				
18	ALVARO	THE MECHANIKES				
19	RODRIGO	LES CREPES				
20	Soraya	PARALEPIPEDOS				
21	Estela	PACHUS				
22	Marcos	LOS JEFAZOS				
23	Jorge	LES CREPES				
24	Ana	PACHUS				
25	Nerea	THE MECHANIKES				
26	Maria angeles	THE				

FICHA DE JUEGO EN PAPEL







EXTRA

HUMANOS



EARTHHELP

LEVEL	RANK	XP	GRADE
TWELVE	HUMAN	10000	10
ELEVEN	Mountain gorilla	9000	9
TEN	Sun Bear	8000	8
NINE	Narwhal	7000	7
EIGHT	Kakapo	6000	6
SEVEN	Axoloti	5000	5
SIX	Dumbooctopus	4000	4
FIVE	YETI Crab	3000	3
FOUR	Water Bear	2000	2
THREE	Mold	1000	1
TWO	Bacteria	500	0
ONE	Primordial Soup	0	0

EARTHHELP SALVAR AL PLANETA

NICKNAME: *Planeta2562*
NOMBRE Y APELLIDOS: *Maria de los Angeles*
CLASE: *4º A*
ALUMNO: *Carolina*
EQUIPO: *THE MECHANICS*
DESCRIPCIÓN:

BADGES:













PUNTOS EXTRA

DIA	PUNTOS	DIA	PUNTOS
TOTAL			

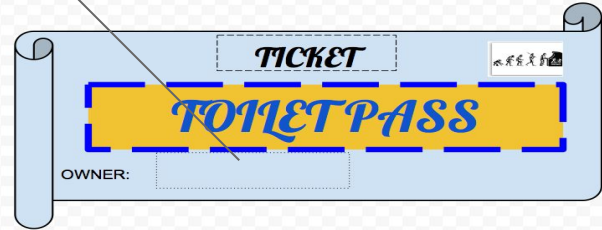
TIENDA



2 BADGES Ó 1 BADGE + 250 XP
O 500 XP



**CREADOS POR
ELLOS**



RINCÓN EN CLASE



LOS ALUMNOS GAMIFICAN...

TIRAR DE LA CADENA

+100 XP



LAVARSE LAS MANOS

+100 XP



EJEMPLOS DE ÉXITO



Mi vida de FARAON



LA HISTORIA

PANTALLAS

LEVEL-UP

LEADERBOARD



Queridos amigos vais a viajar a un país muy lejano, donde encontraréis increíbles secretos que os dejarán alucinados! Laberintos, misterios y algún que otro monstruo. Pero no temáis, mis buenos amigos porque este país es muy conocido, con unos edificios muy famosos donde se esconden magníficos tesoros.

Faraones muy mandones, esfinges en las piedras y gente muy elegante que os fascinará con sus maquillajes y vestimentas.

Que os parece si jugamos a viajar por el

3200 km.



BIENVENID@S A LA ESCUELA DE ATENAS

ENTRA

LA ESCUELA DE ATENAS

Fuente: Wikimedia Commons

1/1

@jaioneP





LA CLASE DE LOS HÉROES



INICIO

NIVELES

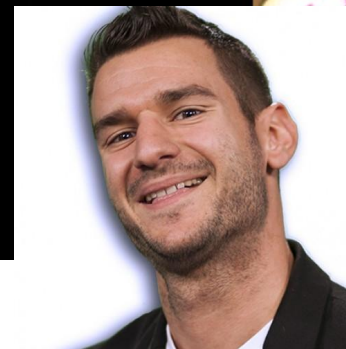
VALORES

REGLAS

HÉROES

MISIONES

BLOG



@FernandezGalera

El Principito Histórico

Home

Videos

Matemáticas

Lengua

English

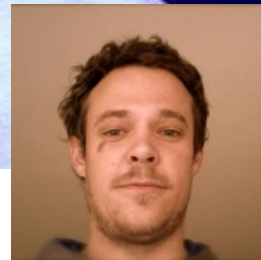
Science

Arts

A lo largo del trimestre, vamos a viajar por las diferentes épocas de la historia. El principito nos va a acompañar. Descubriremos e inventaremos muchas cosas juntos para completar el viaje. Cuando lleguemos al final, cada uno tendremos nuestro propio libro escrito por sí mismos, para llevarse a casa y disfrutar siempre de esta experiencia. ¿Nos acompañáis en la aventura?



@mchlthmsbnntt



Salfumán

The Wizard



Home

Magic & levels

Towers

Lessons

Duties

About

Teachers

In this levels of the tower they
new spells and skills.



Last news: new duty available. Press here to access.



@salva_cv

PRACTIC

Un método práctico para el
aprendizaje de las TICs



@salva_cv

<http://www.metodopractic.com>



¿PODRÁS LLEGAR A FORMAR PARTE DE LA COMUNIDAD CRISTIANA?

// LEE, VISITANTE, Y COMIENZA TU VIAJE

Año: 320

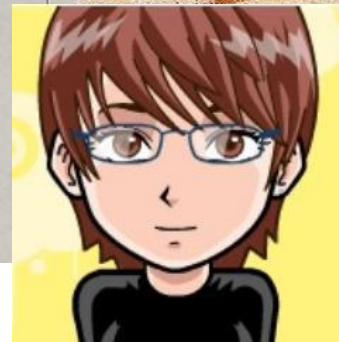
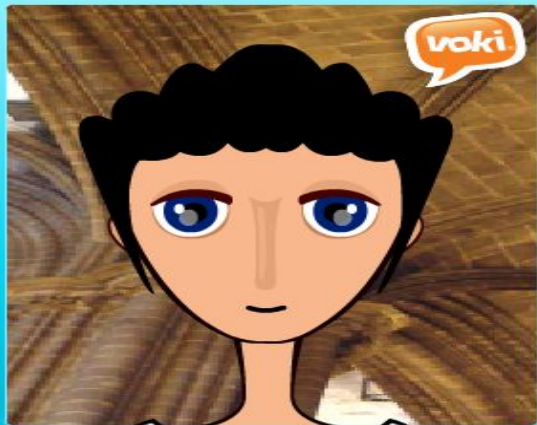
Lugar: Nicea, Asia Menor

Atento, visitante:

Has llegado a Nicea, una ciudad fundada hace más de seiscientos años junto al Lago Izniq, bajo el nombre de Antigonía. Aunque realmente este dato no es relevante para ti, pues tu camino te ha conducido hasta aquí desde las lejanas tierras occidentales por motivos nada culturales: hace ya siete años que los emperadores Licinio y Constantino han firmado el Edicto que da por finalizadas las persecuciones contra los cristianos.

Procedente de la lejana *Legio*, donde acampó la Legio VII Gemina, no tienes nada que perder y sí mucho que ganar: una familia campesina que no puede mantener a muchos más hijos y la curiosidad por conocer otros lugares te ha empujado a marcharte de tu casa, hace cinco años.

En tu camino has conocido a peregrinos que viajan a Jerusalén, la ciudad santa; te han hablado del mensaje de un tal Jesús, de Nazaret, un judío del que dicen que hacía milagros y en cuyo nombre se han ido formando



@negreverniss

COLONIZADORES DE MARTE

Ludificación analógica de Ciencias Sociales . Una
propuesta de José Luis Redondo. @jlred1978

Inicio

¿Tienes el suficiente valor?

Bienvenidos a nuestro viaje

Reglas

Cartas de Colonizadores

La moneda. El cooperativo.

Entradas populares

Colonizadores de Marte

January 1, 2014

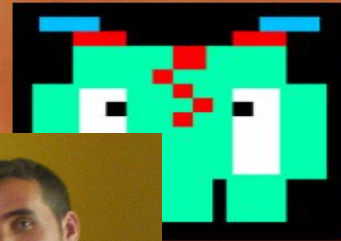


Colonizadores de Marte

January 1, 2014



Saludos Terrícolas!



iano y
ado de

@jlred1978





TU OBJETIVO: SOBREVIVIR

Aprende Biología y Geología sobreviviendo a un apocalipsis zombie

Zombiología es un método de enseñanza de Biología y Geología para adolescentes de 14-15 años matriculados en Educación secundaria, basado en la metodología conocida como “Aprendizaje Basado en Juegos”.

@zombiologia





Ciències Socials
per a 2n d'E.S.O.

Inici Normes Equip Missions i Alertes Rànkings opositors Vi

BOE BOLETÍN (SECRETO) OFICIAL DEL ESTADO
Núm N Fecha: irrelevante Sec. Secreta Pág desc

CONVOCATÒRIA OFICIAL DE CONTRACT DE NOUS AGENTS PEL MINISTERI DEL T

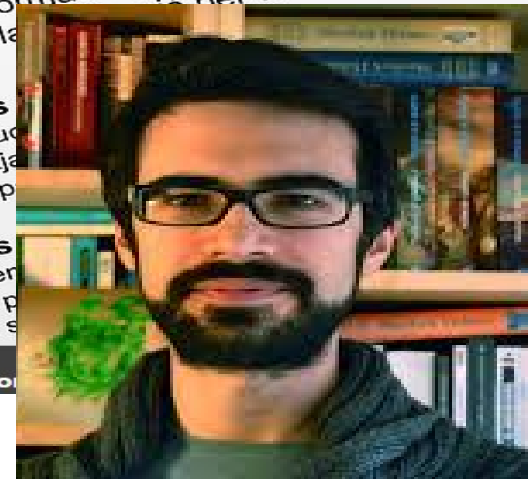
El programa de formació de nous agents temporals i
que està oberta la per a futurs agents del

1. Destinataris

Estudiants d'Edu
que vulguin viatja
de l'hora de sop

2. Requisits

Tenir coneixer
Entusiasme p
avalorarà s



Este sitio fue creado con

@natxo1d10

Joc de Trons

Ciències Socials per 2n d'ESO

INICI

NORMES

MERCAT

A LA BATALLA

EL CAMP DE LA GLÒRIA

JUSTIFICACIÓ I AUTORIA

Anno Domini MMXVI

Benvingudes i benvinguts, dames i cavallers del món de Ponent.

Vivim temps durs i inestables. Qui sap si arribarem a viure un nou estiu... El rei ha mort. De nou, el Tron de Ferro està buit i les famílies més importants dels Set Regnes s'enfronten per convertir-se en amos i senyors.

Vosaltres, els Targaryen, Lannister, Baratheon, Stark, Greyjoy... aspireu a governar el nostre món. El camí fins a la corona és difícil. En qualsevol moment pot esclatar una revolta o una guerra civil. Els salvatges de més enllà de les fronteres poden superar les nostres defenses i esclafar-nos. I, per si això no fos suficient, un exèrcit de no-morts avança cap a vosaltres sense cansar-se ni patir fred o gana. I els morts arribaran, quan arribi l'hivern...

Malgrat els anys de lluites, les batalles i les destruccions, malgrat les nostres diferències... nosaltres seguim aquí, i seguirem, fent front



Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GR

@natxo1d10





@juegosdelrojas



Phillipe Castor



CSI Alcorcón

-Canis sequitur vestigia.-



Saltar introducción

Soy nuevo

CSI



@Nvilandry



¿UNO DE PIRATAS?



INTRODUCCIÓN REGLAS MISIONES LEVEL UP LEADERBOARD MERCADO NEGRO

Todo el mundo sabe como es la vida pirata: bebida, fiesta, abusos, saqueos y desparrame... pero... no todos los piratas llevan la misma vida...

Tu familia es muy respetada por todos gracias a la profesión que siempre ha llevado a cabo. Tu familia se dedica a la cartografía, es decir son los encargados de fabricar los mapas de navegación que luego usarán los navíos.

Casi toda la familia ha trabajado para grandes señores y principales coronas del globo, pero en toda familia hay una oveja negra... TÍO WILL, él, desde jovencito, trabajó para los piratas. Tío Will es la persona a la que más admiras en tu vida, pero tu familia no tiene buenas relaciones con él.



@javito_grillo

INICIA SESIÓN / REGÍSTRATE

Desconozco cuáles son tus motivos...
pero por alguna extraña razón,
HOY, estás AQUÍ
Sólo TÚ conoces qué ANHELAS,
qué te GUSTA...
quién ERES ...

¿Estás seguro de ello?

No lo pienses, tú corazón sigue ahí, latiendo .
...Has ELEGIDO el camino correcto...
CONFÍA en tu instinto y tenacidad...
PREPÁRATE para la marcha...
Has de sentirte A GUSTO
y adoptar una ACTITUD ACTIVA en el aprendizaje.
Muestra INTERÉS y CURIOSIDAD...

[@HackeaDistopia](#)



¿UNO DE PIRATAS?



INTRODUCCIÓN REGLAS MISIONES LEVEL UP LEADERBOARD MERCADO NEGRO

Todo el mundo sabe como es la vida pirata: bebida, fiesta, abusos, saqueos y desparrame... pero... no todos los piratas llevan la misma vida...

Tu familia es muy respetada por todos gracias a la profesión que siempre ha llevado a cabo. Tu familia se dedica a la cartografía, es decir son los encargados de fabricar los mapas de navegación que luego usarán los navíos.

Casi toda la familia ha trabajado para grandes señores y principales coronas del globo, pero en toda familia hay una oveja negra... TÍO WILL, él, desde jovencito, trabajó para los piratas. Tío Will es la persona a la que más admiras en tu vida, pero tu familia no tiene buenas relaciones con él.



@javito_grillo

QUÉ LOCURA!!!
PERO HAY
MÁS...



CLASS of CLANS

The logo for 'CLASS of CLANS' features the words 'CLASS' and 'CLANS' in a large, 3D, blocky, gold-colored font. The word 'of' is smaller and positioned between them. To the right of the text is a shield with a wooden texture and a red vertical stripe. Two red arrows are embedded in the shield, one pointing upwards and one pointing downwards.



**3ER MODELO DE
GAMIFICACIÓN
INTERDISCIPLINAR**

SPACE EXPLORERS



"Press any key to start"



- HOME
- ASTRONAUTS TRAINING
- MISSIONS
- IMAGES
- EXPERIMENTS



WELCOME TO OUR SPACE PROGRAM!

YOU HAVE BEEN SELECTED TO PARTICIPATE IN OUR HIGH SCHOOL SPACE MISSION. THIS WILL TAKE PLACE OVER THE NEXT FEW MONTHS. BUT BE READY, AS IT'S GOING TO BE A TOUGH.

LISTEN CAREFULLY TO MICHAEL'S INSTRUCTIONS. HE IS YOUR SPECIALIST MISSION EDUCATOR.

HAVE A SAFE TRIP.



8 ASIGNATURAS

¿EVALUACIÓN?

Kahoot!

 **socrative**
by MasteryConnect

Quizalize


plickers

 **FLIPQUIZ™**
BETA



Ep 4

LAS MECÁNICAS

NARRATIVA



	Premio	Estatus	Logro	Auto-expresión	Competición	Altruismo
Puntos	■	□	□	□	□	□
Niveles	□	■	□	□	□	□
Desafíos	□	□	■	□	□	□
Bienes Virtuales	□	□	□	■	□	□
Clasificaciones	□	□	□	□	■	□
Regalos & Caridad	□	□	□	□	□	■



	Premio	Estatus	Logro	Auto-expresión	Competición	Altruismo
Puntos	■	□	□	□	□	□
Niveles	□	■	□	□	□	□
Desafíos	□	□	■	□	□	□
Bienes Virtuales	□	□	□	■	□	□
Clasificaciones	□	□	□	□	■	□
Regalos & Caridad	□	□	□	□	□	■

NARRATIVA



Narrativa

Sitúa a los participantes en un contexto realista en el que las acciones y tareas pueden ser practicadas. Los inspira al identificarlos con un personaje, una situación o una causa.

**Elementos
del juego:**

***Identities, personajes o avatares;
mundos, escenarios narrativos
o ambientes tridimensionales.***

NARRATIVA

EL VIAJE DEL HÉROE



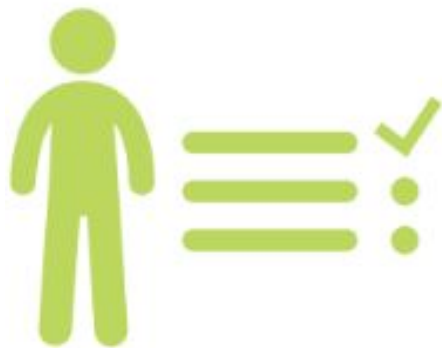
Funciones de Vladimir Propp

- 01) **Alejamiento.** Uno de los miembros de la familia se aleja.
- 02) **Prohibición.** Recae una prohibición sobre el héroe.
- 03) **Transgresión.** La prohibición es transgredida.
- 04) **Conocimiento.** El antagonista entra en contacto con el héroe.
- 05) **Información.** El antagonista recibe información sobre la víctima.
- 06) **Engaño.** El antagonista engaña al héroe para apoderarse de él o de sus bienes.
- 07) **Complicidad.** La víctima es engañada y ayuda así a su agresor a su pesar.
- 08) **Fechoría.** El antagonista causa algún perjuicio a uno de los miembros de la familia.
- 09) **Mediación.** La fechoría es hecha pública, se le formula al héroe una petición orden, se le permite o se le obliga a aceptar.
- 10) **Aceptación.** El héroe decide partir.
- 11) **Partida.** El héroe se marcha.
- 12) **Prueba.** El donante somete al héroe a una prueba que le prepara para la recepción de una ayuda mágica.
- 13) **Reacción del héroe.** El héroe supera o falla la prueba.
- 14) **Regalo.** El héroe recibe un objeto mágico.



ESTÉTICA





Metas y objetivos

Generan motivación al presentar al jugador un reto o una situación problemática por resolver. Ayudan a comprender el propósito de la actividad y a dirigir los esfuerzos de los estudiantes.

**Elementos
del juego:**

Retos, misiones, desafíos épicos.



Reglas

Están diseñadas específicamente para limitar las acciones de los jugadores y mantener el juego manejable. Son sencillas, claras y muchas veces intuitivas.

**Elementos
del juego:**

Restricciones del juego, asignación de turnos, cómo ganar o perder puntos, permanecer con vida, completar una misión o lograr un objetivo.



Libertad de elegir

Dispone al jugador a diferentes posibilidades para explorar y avanzar en el juego, así como diferentes maneras de lograr los objetivos.

**Elementos
del juego:**

Diferentes rutas o casillas para llegar a la meta, opciones de usar poderes o recursos.



**Elementos
del juego:**

Libertad para equivocarse

Anima a los jugadores a experimentar riesgos sin causar miedo o daño irreversible. Propicia la confianza y participación del estudiante.

Vidas múltiples, puntos de restauración o reinicio, número ilimitado de posibilidades.



**Elementos
del juego:**

Recompensas

Son bienes recibidos en el juego para acercarse al objetivo del mismo; permiten acceder a una nueva área, adquirir nuevas habilidades o tener mejores recursos. Motivan la competencia y el sentimiento de logro.

Monedas o recursos virtuales, vidas, equipo, ítems de acceso, poderes limitados.

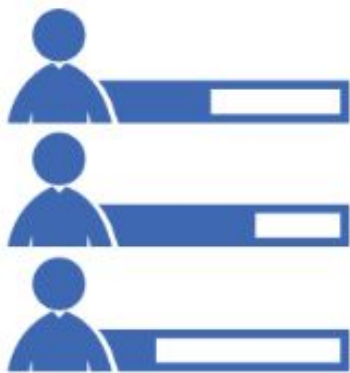


Retroalimentación

Dirige el avance del usuario a partir de su comportamiento. Suele ser inmediata, al indicar al jugador si se está actuando de forma correcta o en qué medida se dirige al objetivo. En ocasiones esta se da al final de un episodio para mostrar estadística o análisis sobre el desempeño del jugador.

**Elementos
del juego:**

Pistas visuales, señalizaciones de respuesta o conducta correcta o incorrecta, barras de progreso, advertencias sobre riesgos que se tienen al realizar cierta acción, estadísticas del desempeño del jugador.



Estatus visible

Permite que todos los participantes tengan presente su avance y el de los demás, aquello que han conseguido y lo que les falta. Esto puede generar reputación, credibilidad y reconocimiento.

**Elementos
del juego:**

Insignias, puntos, logros, resultados obtenidos, tablero de posiciones.



Cooperación y Competencia

Anima a los jugadores a aliarse para lograr un objetivo común, y a enfrentarse a otros participantes para lograr el objetivo antes o mejor que ellos. Esta dinámica genera una mayor motivación de los participantes pues los desafía a hacerlo mejor que sus oponentes.

Elementos del juego:

Equipos, gremios, ayudas de otros participantes, áreas de interacción social, canales de comunicación, trueques, batallas, combates, tablero de posiciones.



Restricción de tiempo

Introduce una presión extra que puede ayudar a concretar los esfuerzos para resolver una tarea en un periodo determinado.

Elementos del juego:

Cuenta regresiva; poder obtener un beneficio solo en un tiempo determinado.



Progreso

Se basa en la pedagogía del andamiaje, es decir, guía y apoya a los estudiantes al organizar niveles o categorías, con el propósito de dirigir el avance. Permite que el jugador, conforme avanza en el juego, desarrolle habilidades cada vez más complejas o difíciles.

**Elementos
del juego:**

*Tutoriales para desarrollo de habilidades
iniciales, puntos de experiencia, niveles, barras
de progreso y acceso a contenido bloqueado.*



Sorpresa

Incluir elementos inesperados en el juego puede ayudar a motivar y mantener a los jugadores involucrados en el juego.






**Elementos
del juego:**

Recompensas aleatorias, huevos de pascua (características ocultas), eventos especiales.







**TIME'STM
UP!**

EVALUACIÓN

	Los elementos del juego	¿Cómo apoyan en la evaluación?
	Retos, misiones, desafíos	Evidencian la capacidad para aplicar conocimientos y realizar tareas específicas.
	Narrativa	Favorece el aprendizaje de contenido declarativo, la asociación de dos o más conceptos, ideas o hechos.
	Reglas y restricciones del juego	Permiten demostrar actitudes como respeto y honestidad.
	Elegir entre diferentes rutas	Propicia la demostración de habilidades como la toma de decisiones, resolución de problemas y creatividad.
	Múltiples oportunidades para realizar una tarea, múltiples vidas, puntos de restauración o reinicio	Favorecen el desarrollo de habilidades específicas o el dominio de conocimientos. Evidencian actitudes como la resiliencia y la tolerancia a la frustración.

EVALUACIÓN

	Equipos, juego de roles, batallas	Propician el trabajo colaborativo, la resolución de problemas, el liderazgo y la toma de decisiones.
	Puntos de experiencia, niveles, barras de progreso y acceso a contenido bloqueado	Ofrecen información sobre el progreso de los estudiantes hacia el logro de los objetivos, la adquisición del conocimiento o su aplicación.
	Insignias, niveles, puntos, logros, resultados obtenidos	Evidencian la adquisición de habilidades y el dominio de conocimientos.
	Cuenta regresiva	Es útil para evaluar la eficiencia de procesos, optimización de recursos, toma de decisiones y solución de problemas.

EVALUACIÓN



socratic

by Mastery**Connect**

WWW.SOCRATIVE.COM

STUDENT LOGIN

Acceso de Estudiante

Nombre de la Habitación

TIEMPO

UNIRSE

Salfumán

The Wizard





WIKI

TEMPORADA II.



**LOS 7 RETOS
PARA SER UN
NINJA**

<https://goo.gl/P0WnmU>

RETO 1. CUESTIONARIOS GAMIFICADOS



TUTORIAL

[HTTPS://YOUTU.BE/03_RLGXSRak](https://youtu.be/03_RLGXSRak)

RETO 1. CUESTIONARIOS GAMIFICADOS



Google Drive interface showing a file list. A red circle highlights the 'NUEVO' button, and a red arrow points to the 'COMUNIDAD DE GAMIFICADORES' folder.

Nombre	Propietario	Última modificación	Tamaño
FORMULARIOS CHULOS	yo	12:02 yo	—
imagenes elena	yo	6 nov. 2016 yo	—
CO	Chema Lázaro	3 nov. 2016 yo	—
COMUNIDAD DE GAMIFICADORES ★	yo	21 oct. 2016 Victor Manrique	—
00. Flippeando material PÚBLICO	Juan Pablo Sánchez del Moral	20 oct. 2016 Juan Pablo Sánch...	—
619-B Transforma el gaité	Mejora tu Escuela Pública	17 sept. 2016 Mejora tu Escuel...	—
quest to learn	yo	18 ago. 2016 yo	—
2015-2016	yo	2 jun. 2016 yo	—

RETO 1. CUESTIONARIOS GAMIFICADOS



Google Drive

Buscar en Drive

NUEVO

Mi unidad

- Carpeta
- Subir archivos
- Subir carpeta
- Documentos de Google
- Hojas de Cálculo de Google
- Presentaciones de Google
- Más

9 GB de 15 GB utilizados

Adquirir más almacenamiento

	Propietario	Última modificación
MULARIOS CHULOS	yo	12:02 yo
genes elena	yo	6 nov. 2016 yo
CO	Chema Lázaro	3 nov. 2016 yo
UNIDAD DE GAMIFICADORES	yo	21 oct. 2016 Victor Manrique
Formularios de Google	Juan Pablo Sánchez del Moral	20 oct. 2016 Juan Pablo Sánch...
Dibujos de Google	Mejora tu Escuela Pública	17 sept. 2016 Mejora tu Escuel...
Google My Maps	yo	18 ago. 2016 yo
Google Sites	yo	2 jun. 2016 yo
Ganttter for Google Drive	yo	11 ene. 2016 yo
Lucidchart Diagrams		
Mindomo		

RETO 1. CUESTIONARIOS GAMIFICADOS

Cuestionario autocorregible

Configuración

VIAR

PREGUNTAS RESPUESTAS

Cuestionario autocorregible

Descripción del formulario

Dirección de correo electrónico *

Dirección de correo electrónico válida

Este formulario recopila las direcciones de correo electrónico. [Cambiar configuración](#)

Nombre y apellidos *

Texto de respuesta corta

+
Tr
📷
▶
☰



RETO 1. CUESTIONARIOS GAMIFICADOS



Cuestionario autocorregible

Configuración

GENERAL PRESENTACIÓN **TEST DE AUTOEVALUACIÓN**

Convertir en un test de autoevaluación
Situaciones a las preguntas y habilitar la evaluación automática.

Opciones del test de autoevaluación

Publicar nota

Justo después de cada entrega

Más tarde, después de la revisión manual
Se empiezan a recopilar los correos electrónicos

El encuestado puede ver:

—

CANCELAR GUARDAR

RETO 1. CUESTIONARIOS GAMIFICADOS



¿Cómo se llama el rey de España?

Selección múltiple

Felipe IV



Felipe V



Juan Carlos I



Felipe VI



Añadir opción o [AÑADIR RESPUESTA "OTRO"](#)

CLAVE DE RESPUESTAS (1 punto)



Obligatorio



RETO 2. CLASS DOJO

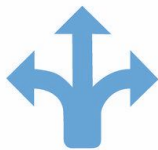


RETO 3. AVATARES



RETO 4. HERRAMIENTAS PARA EVALUAR

Epic Choice



The player's key decision that will fundamentally change the game. (i.e mage or warrior)

What epic choices can you create that connect with a player's purpose?

www.gdcrcs.com/epic

✂ **Game Mechanics**



RETO 4. HERRAMIENTAS PARA EVALUAR



RETO 4. HERRAMIENTAS PARA EVALUAR



[HTTP://WWW.GETKAHOOT.COM](http://www.getkahoot.com)

TUTORIAL FUNCIONAMIENTO

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=TN4FQNpPELE](https://www.youtube.com/watch?v=TN4FQNpPELE)

TUTORIAL CREACIÓN

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=LTXHCnLME](https://www.youtube.com/watch?v=LTXHCnLME)

RETO 4. HERRAMIENTAS PARA EVALUAR



[PÁGINA](#)

[TUTORIAL](#)

RETO 4. HERRAMIENTAS PARA EVALUAR



[TUTORIAL](#)

RETO 5. CREAR CARTAS



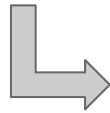
[HTTP://JFERNANDEZGALERA.WIXSITE.COM/ILUSIONADORES/MISIONES-SEMANALES](http://jfernandezgalera.wixsite.com/ilusionadores/misiones-semanales)

RETO 6. CREAR INSIGNIAS



classbadges

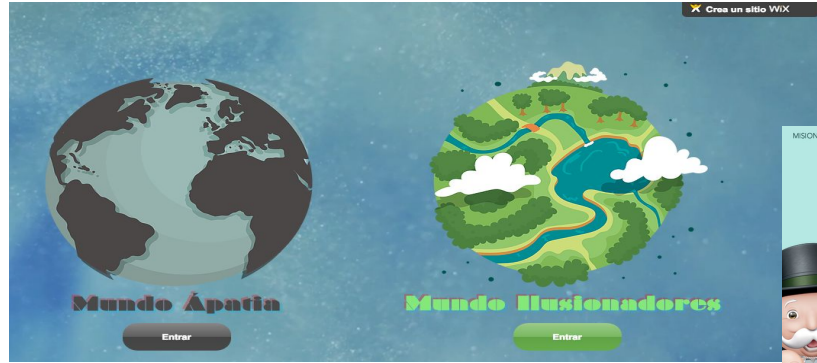
[TUTORIAL CREA TU MISMO CON GOOGLE DRAWING](#)



[PLANTILLA](#)

[INSIGNIAS PARA DESCARGAR](#)

RETO 7. CREA UN SOPORTE DIGITAL



TUTORIAL

TUTORIALES

AGREGAR MÚSICA

RETO 8. USA EDMODO PARA GAMIFICAR

CREA UNA RED ONLINE CON EDMODO



TUTORIALES



1

¡Es divertido para todo el mundo!

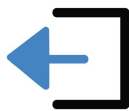
2

Es adaptable a cualquier asignatura



3

Promueve la colaboración y el trabajo en equipo



Breakout EDU

LA SALA DEL ESCAPE



10

Es un aprendizaje basado en la indagación.



9

Es centrado en el estudiante/participante.



8

Se aprende a trabajar bajo presión



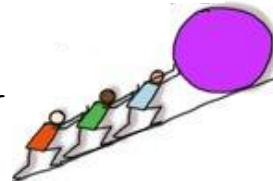
7

Mejora la capacidad de inferir



6

Reta a los jugadores a perseverar y a mejorar la resiliencia



4

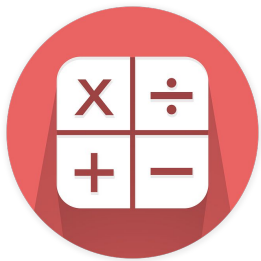
Desarrolla habilidades de resolver problemas y el pensamiento crítico



5

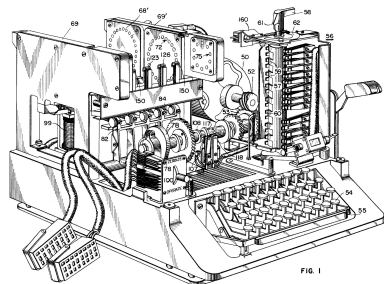
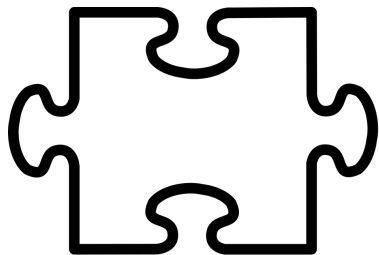
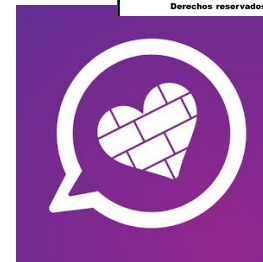
Mejora las capacidades comunicativas.





Título:		
Escena		Toma
Director:		Sonido
Fecha:	Lente:	

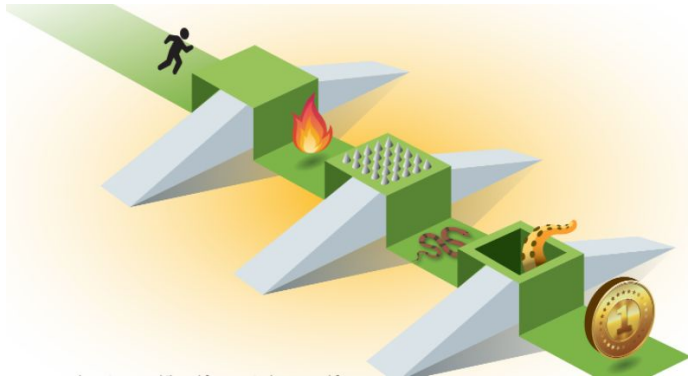
Derechos reservados del autor Karla Ariamator



NIUCO

 WWW.NIUCO.ES

EL DISEÑO



O		X
X	X	O
O		

¿JUGAMOS?

¿QUÉ COMPONE EL JUEGO?

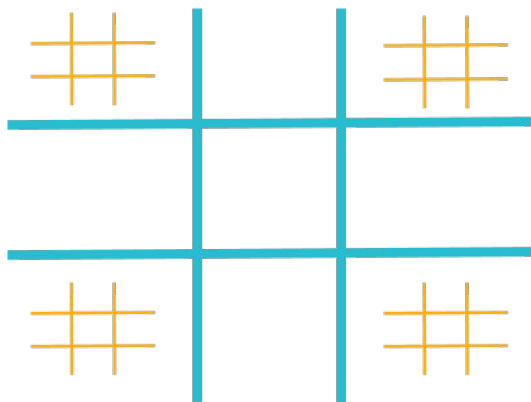
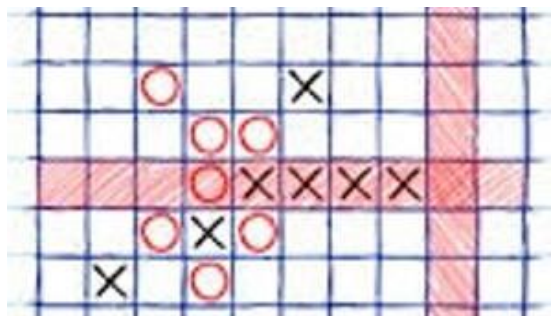
¿QUÉ COMPONE EL JUEGO?

O		X
X	X	O
O		

- Tablero.
- Fichas.
- Dos jugadores.
- Turnos.
- No hay puntuación.
- No hay progresión.
- Competición.

VAMOS A CAMBIAR ALGO

- Tablero.
- Fichas.
- Dos jugadores.
- Turnos.
- No hay puntuación.
- No hay progresión.
- Competición.



Escribe cada palabra 3 veces.

Escribe las palabras con una fuente original.

Escribe las palabras con los colores del arcoíris.

Escribe las palabras con **vocales en azul** y **consonantes en rojo**.

Escribe las palabras en **MAYÚSCULAS**.

Escribe las palabras con puntos sobre las letras.

Escribe las palabras y el número de letras que la componen.

Escribe las palabras alternando dos colores diferentes.

Escribe cada palabra junto con otra que rime con ella.

¿Qué ha cambiado?



***EL RETO
DE
DISEÑO***

TEACH
LIKE A
PIRATE





GANCHO BAILE(II)

¿Pueden aprender y
representar un baile
relevante?



VAMOS A DISEÑAR

Clase:

Asignatura

Objetivo/Estándar:

DESEO

ACCIÓN

SATISFACCIÓN

<http://bit.ly/2IzK5bW>

RECONOCIMIENTO



AUTOMOTIVACIÓN

AUTONOMIA

**Motivación
Intrínseca**
Surge dentro del sujeto.
Obedece a motivos internos.
Ejem.
Deseos de aprender para saber.
Necesidad de hacer bien
las cosas por satisfacción propia.

MAESTRIA

PROPÓSITO

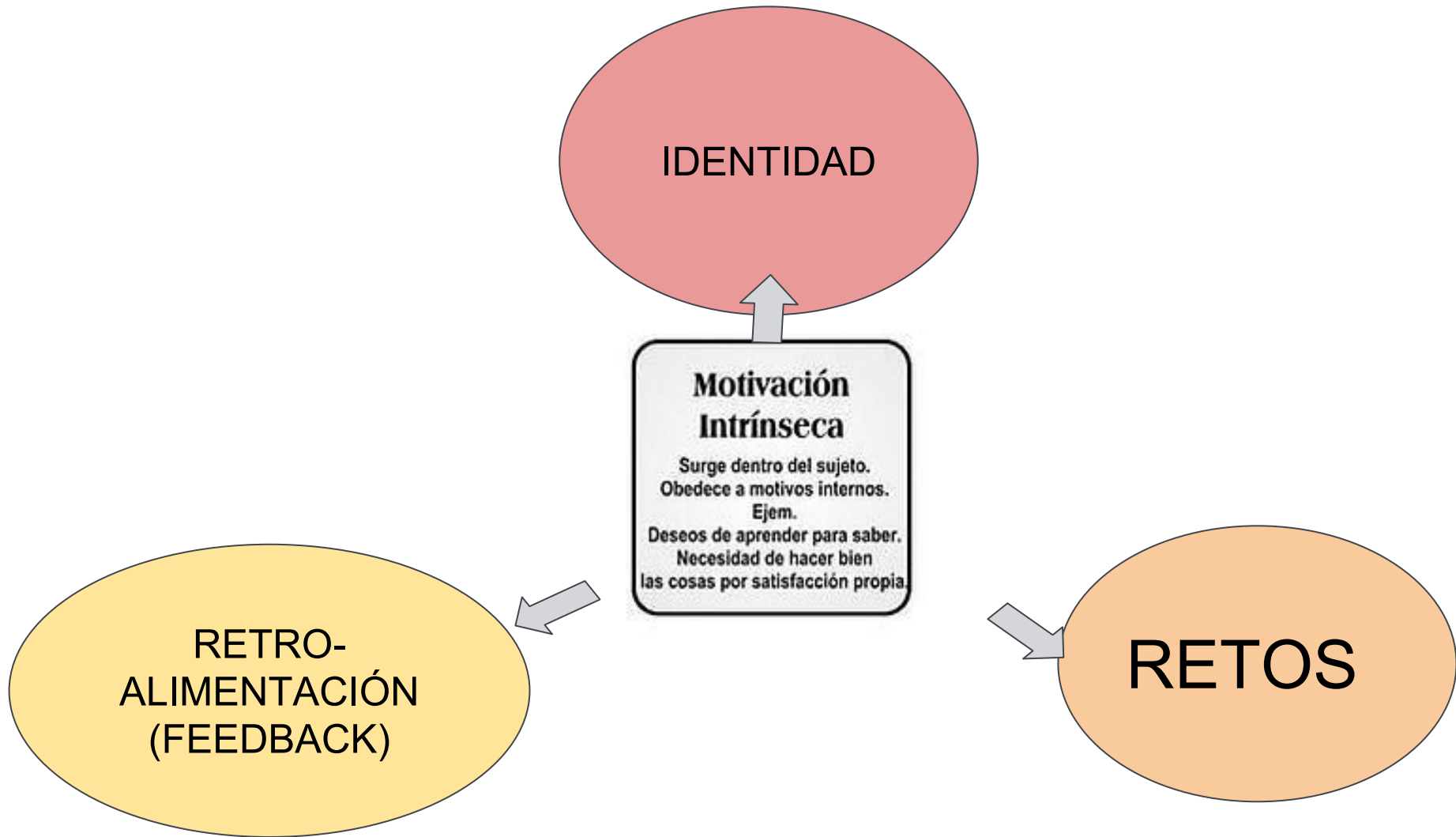


Motivación Intrínseca

Surge dentro del sujeto.
Obedece a motivos internos.
Ejem.

Deseos de aprender para saber.
Necesidad de hacer bien
las cosas por satisfacción propia.





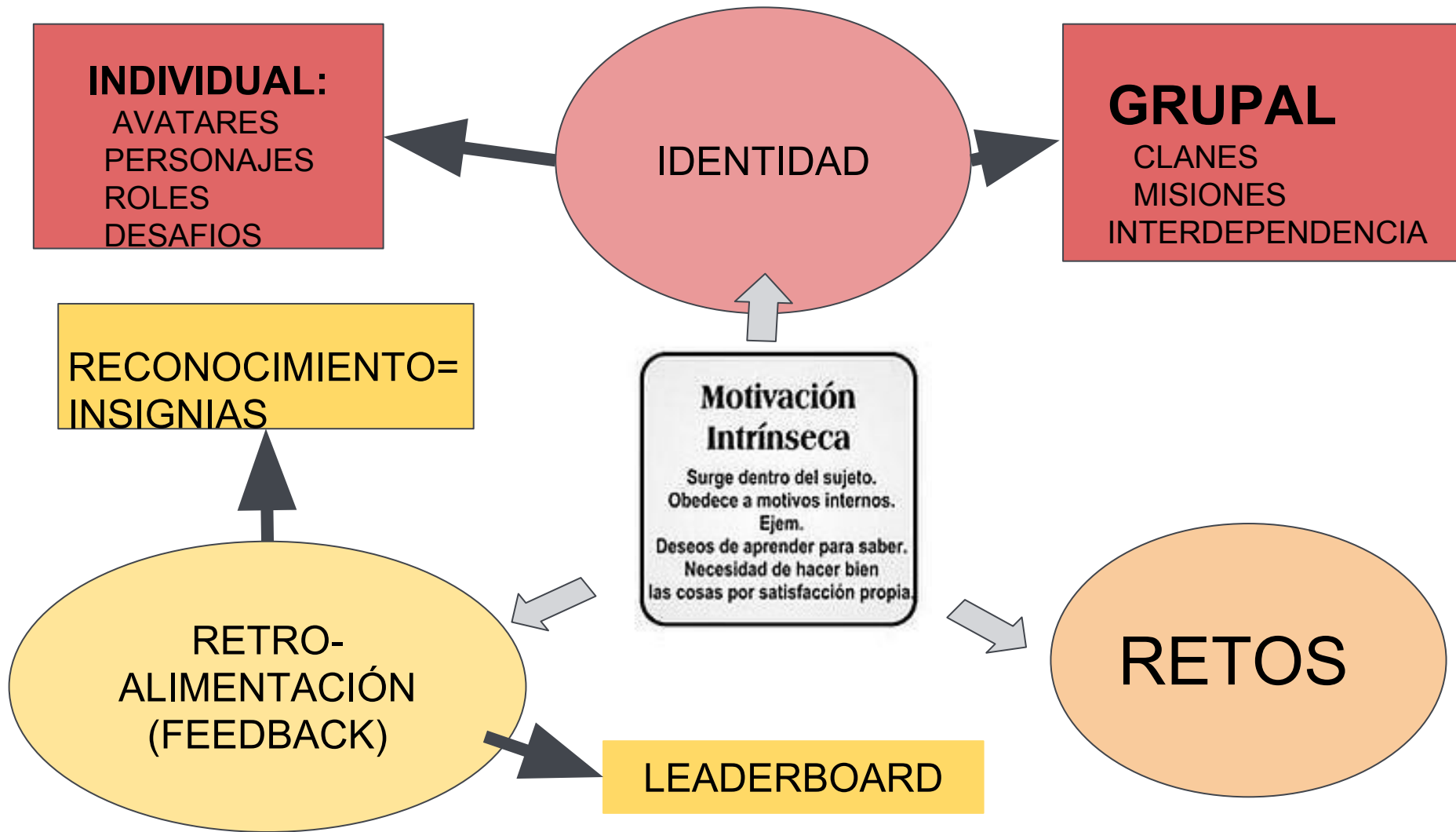
IDENTIDAD

**Motivación
Intrínseca**

Surge dentro del sujeto.
Obedece a motivos internos.
Ejem.
Deseos de aprender para saber.
Necesidad de hacer bien
las cosas por satisfacción propia.

RETOS

RETRO-
ALIMENTACIÓN
(FEEDBACK)



EJEMPLO DE GAMIFICACIÓN

CLASS OF CLANS

Hacia el dominio del juego (*Pathway to mastery*)

Crear las condiciones para que el alumno avance en el juego mediante la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos, ya que siguen un progreso gradual que se armoniza con el diseño instruccional del curso.

Entrenamiento (*Onboarding*)

Enfrentar al jugador a una situación o problemática sencilla a resolver, con el objetivo de engancharlo al obtener sus primeros logros y comprender cómo funciona el juego. En los videojuegos usualmente esto se conoce como etapa tutorial.



Andamiaje (*Scaffolding*)

Dirigir el proceso que experimenta el jugador en la actividad mediante estructuras como guías y retroalimentación. Para que el jugador se mantenga con interés debe haber un equilibrio entre la dificultad del reto y la habilidad del jugador (Csíkszentmihályi, 1996).

Descubrimiento (*Discovery*)

Introducir al juego, presentando las reglas, los componentes, las mecánicas a seguir y la narrativa del juego.



Descubrimiento (*Discovery*)

Introducir al juego, presentando las reglas, los componentes, las mecánicas a seguir y la narrativa del juego.



S COMING!!!

**Descubrimiento
(Discovery)**

**PRESENTACIÓN DE
LA NARRATIVA
(WEB)**

**PAPEL DEL DOCENTE EN LA
NARRATIVA (DISFRAZ Y
NUEVO NOMBRE)**

**EXPLICACIÓN DE REGLAS
BÁSICAS
(PUNTOS, NIVELES, INSIGNIAS Y
LEADERBOARD)**

**SUPERRETO DE
ACTIVACIÓN
(RETO GRUPAL)
TODOS GANAN PUNTOS**

**EXPECTATIVA
PREVIA**

**1ER DÍA CLASE:
PRESENTACIÓN
MEMORABLE**

**Descubrimiento
(Discovery)**

**2 DÍA CLASE:
IDENTIFICACIÓN CON
LA NARRATIVA**

**ALGUNOS YA TIENEN QUE ESTAR CERCA DE
SUPERAR EL PRIMER NIVEL**

**CREACIÓN DE
AVATARES Y APODOS
(GANAN PUNTOS)**

**PRIMER EVENTO EN LA
NARRATIVA
RETO INDIVIDUAL
(GANAN PUNTOS)**

**OPCIONAL
ENCUENTRAN ALIADOS
(RETO INDIVIDUAL Y
COMPARTIDO CON OTRO)**

LA NARRATIVA



Descubrimiento
(Discovery)



CINTURÓN AMARILLO
BÁSICO

LA NARRATIVA Y LA ESTÉTICA

EL VIAJE DEL HÉROE



Descubrimiento
(Discovery)



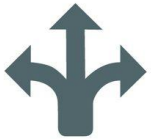
CINTURÓN AMARILLO
INDISPENSABLE

NIUCO

WWW.NIUCO.ES

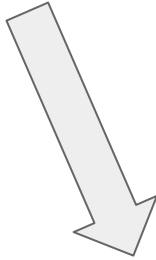
LA NARRATIVA Y LA ESTÉTICA

Epic Choice

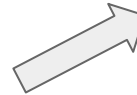


The player's key decision that will fundamentally change the game. (i.e mage or warrior)
What epic choices can you create that connect with a player's purpose?
www.gdcrrds.com/epic

✳ **Game Mechanics**



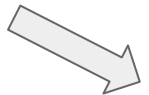
DOCENTE



**ALIADO
COMPAÑERO
MENTOR**



INTERMEDIO



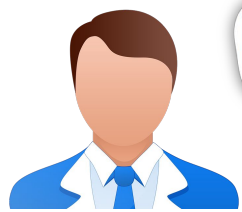
**VILLANO A
SUPERAR**

**Descubrimiento
(Discovery)**

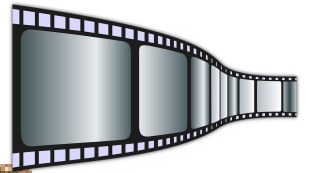
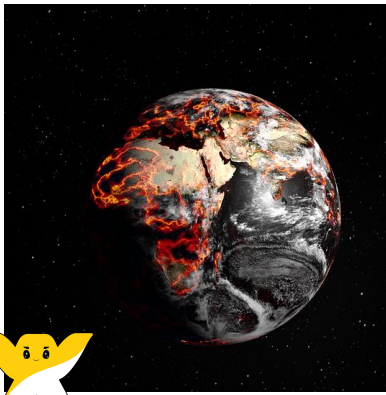


**CINTURÓN AMARILLO
INDISPENSABLE**

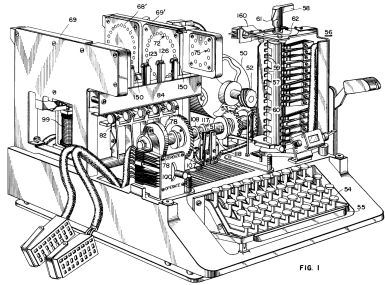
LA ESTÉTICA



Descubrimiento (Discovery)



MISTERIO



Descubrimiento (Discovery)



NIUCO

WWW.NIUCO.ES

RETO : CREACIÓN DE AVATARES

Descubrimiento
(Discovery)

ELIGE UNA OPCIÓN EN EL SIGUIENTE LINK Y CREA TU PROPIO AVATAR.

[HTTP://LIST.LY/LIST/YHC-AVATARS?FEATURE=WIDGET](http://list.ly/list/yhc-avatars?feature=widget)

HERRAMIENTA PARA EL MENTOR [http://www.voki.com/
tutorial](http://www.voki.com/tutorial)

SÁLVALO EN UNA CARPETA EN GOOGLE DRIVE LLAMADA GAMIFICACIÓN



CINTURÓN AMARILLO
NOVATO

RETO : CREACIÓN DE ROLES DE ALUMNOS

Descubrimiento
(Discovery)



CLASE DE LOS HEROES



MISIÓN:
SUPERVISOR DE LA LISTA NEGRA

SUPERVISOR DE LA LISTA NEGRA:

TIENES QUE APUNTA A TODOS LOS ALUMNOS/AS QUE INTERRUMPEN Y NO RESPETAN EL TURNO DE PALABRA EN CLASE. CADA VEZ QUE ALGUIEN INTERRUMPA TIENE QUE PONER UN PUNTO EN LA LISTA NEGRA. A LOS CINCO PUNTOS ENTREGARÁ UNA TARJETA DE PENALIZACIÓN



CINTURÓN AMARILLO
NOVATO

EJEMPLOS DE ROLES

NIUCO

WWW.NIUCO.ES

RETO : CREACIÓN DE GRUPOS (IDENTIFICACION)

**Descubrimiento
(Discovery)**

ELIGE UNA OPCIÓN EN EL SIGUIENTE LINK Y CREA TUS EQUIPOS.

<http://www.jointherealm.com/>

SÁLVALO EN UNA CARPETA EN GOOGLE DRIVE LLAMADA GAMIFICACIÓN

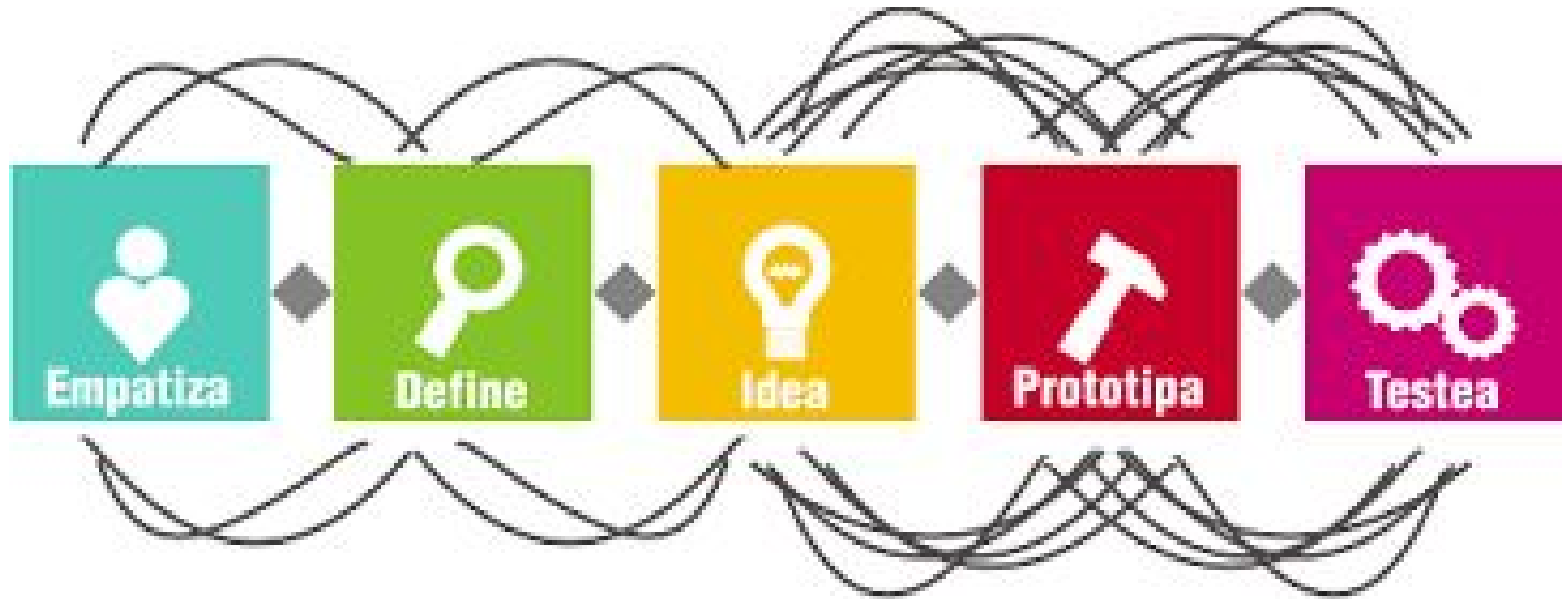


CINTURÓN AMARILLO
NOVATO

NIUCO

WWW.NIUCO.ES

HOY ES EL DÍA DE...



CANVAS GAMIFICACIÓN

Con la colaboración de @gamificatuaula

1 CONTEXTO
Alumnado
Recursos

2 RELACIÓN CON EL CURRÍCULO
Objetivos
Contenidos

3 TEMPORALIZACIÓN

4 NARRATIVA

5 JUGADORES

6 NIVELES Y XP

7 COMPONENTES
Soporte para el juego
Sistema de Evaluación
Tareas

Genially

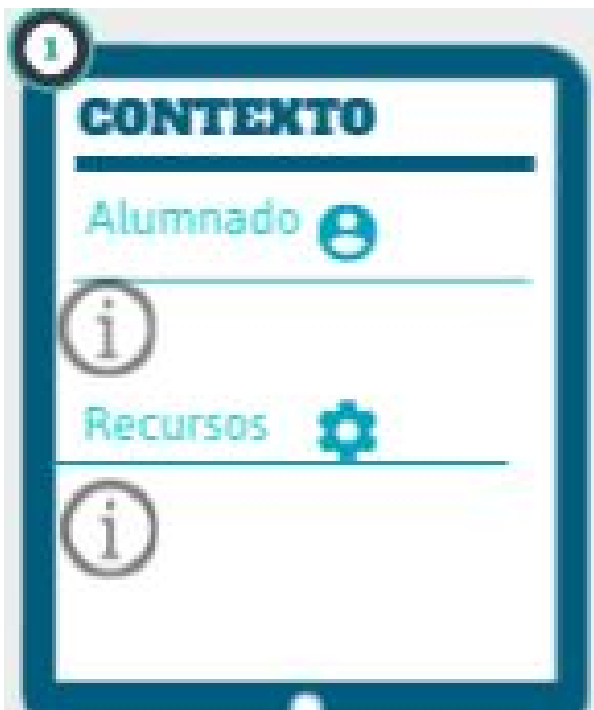
DISEÑO

CANVAS GAMIFICACION

CONTEXTO	Recursos centro (TIC)		Análisis del alumnado (nº, Intereses, dificultades,...)		JUGADORES	Tipos de Jugadores		Agrupamientos	
	Objetivos	Competencias básicas	Contenidos			TEMPORALIZACIÓN	NARRATIVA (hilo conductor)		
CONTENIDO CURRICULAR	Soporte (web, papel, dice,...)	Niveles	Cómo conseguir puntos XP (tareas, badges, ...)			Sistema de evaluación			
	MECÁNICAS	Motivación Inicial	Continuadas	Tarea 1	Tarea 2	Tarea 3	Tarea 4	Tarea 5	

DISEÑO





10 INDICADORES

¿En qué nivel vas a aplicarlo?

¿Cuántos alumn@s son?

¿Cuáles son sus intereses?

¿Con qué recursos cuentas? (no te olvides de los recursos TIC)

[ORGANIZADORES VISUALES](#)

DISEÑO

EDAD

NÚMERO

GÉNERO

INTERESES

NEE

RITMOS DE APRENDIZAJE

>

=

<

DISEÑO

KILLERS

OBJETIVO: competir con otros jugadores

DISEÑO: Leaderboards y rankings.

EXPLORERS

OBJETIVO: descubrir y aprender lo desconocido.

DISEÑO: Logros complejos. Novedad, retos ocultos

ACHIEVERS

OBJETIVO: resolver retos con éxito y conseguir una recompensa por ello.

DISEÑO: Logros y retos.

SOCIALISER

OBJETIVO: colaborar, jugar en grupo, compartir logros.

DISEÑO: Tarea colaborativa.

Tipos de jugadores y perfiles.

Traducido del original Andrzej Marczewski @daverage

<http://www.gamified.uk/2015/02/04/47-gamification-elements-mechanics-and-ideas/#.VQAFpDhFaUA> linkedin

Tipo de jugador	Disruptivo Quiere perturbar el sistema, directa o a través de otras personas para conseguir cambios negativos o positivos.	Espíritu Libre Quiere crear y explorar	Triunfador Busca mejorarse a sí mismo y aprender. Quiere retos que superar	Jugador Quiere hacer lo necesario para obtener recompensas del sistema. Participan para sí mismos.	Socializador Quiere interactuar con otros/as y crear conexiones sociales	Filántropo Quiere entregarse a los demás y enriquecer sus vidas sin esperar recompensa.
Motivación	Cambio	Autonomía y expresión personal	Dominio	Recompensa/Reconocimiento	Interrelación	Propósito y Significado
Características (mecánicas, componentes y dinámicas de juego)	Herramientas de desarrollo. Plataformas de innovación Posibilidad de votar y dar su opinión Herramientas de desarrollo y creatividad Retos Anarquía Competición	Exploración Regalos sorpresa Elecciones de juego no lineales Aprendizaje Personalización Desbloqueadores Herramientas de creatividad Retos	Anonimato Búsquedas del tesoro Retos Niveles/Progresión Certificados Aprendizaje Insignias	Puntos /Experiencia Insignias/Elementos de distinción respecto a los demás Clasificaciones Economías virtuales/Loterías Juegos de probabilidad Recompensas físicas/premios reales	Equipos/Gremios Estatus social. Descubrimiento social. Presión social. Redes sociales	Diversión seria Conocimiento compartido Regalar y compartir Acceso Recolectar y comerciar Significado épico Mentorazgo o tutorazgo Guardian





SEGUNDO PASO:
Establece los contenidos y objetivos que quieres lograr. Se puede gamificar una sesión, una unidad didáctica, un trimestre...o un curso entero. ¡Tú decides!

DISEÑO








Genially



Storytelling Design Board

Escrito por _____

Revisado por _____

Visión 			Empatía 
Protagonista  <p>¿Quién es nuestro protagonista?</p> <p>¿Cuales son sus fortalezas y habilidades?</p> <p>¿Dónde vive?</p> <p>¿Tiene amigos?</p>	Conflicto  <p>¿Quién es nuestro antagonista?</p> <p>¿Cuales son sus características?</p> <p>¿Qué miedos, fobias o comportamientos nos impiden avanzar?</p> <p>¿Qué personajes o situaciones no nos permiten progresar?</p>	Desafío  <p>¿Cuál es la meta que persigue nuestro protagonista?</p> <p>¿Qué debe cambiar o mejorar para alcanzar su meta?</p> <p>¿De quién puede aprender, para superar sus obstáculos?</p> <p>¿Por qué el protagonista debe marchar para cambiar su destino?</p>	
Recorrido   <p>¿La Narración es en primera persona o en tercera persona?</p> <p>¿El protagonista pasa por las 12 etapas o sólo por alguna de ellas?</p> <p>¿Qué aprende a lo largo de su viaje?</p> <p>¿Es el mismo cuando partió que cuando regresó?</p> <p>¿Ha cumplido todos sus objetivos?</p>			

EL VIAJE DEL HÉROE



Funciones de Vladimir Propp

- 01) **Alejamiento.** Uno de los miembros de la familia se aleja.
- 02) **Prohibición.** Recae una prohibición sobre el héroe.
- 03) **Transgresión.** La prohibición es transgredida.
- 04) **Conocimiento.** El antagonista entra en contacto con el héroe.
- 05) **Información.** El antagonista recibe información sobre la víctima.
- 06) **Engaño.** El antagonista engaña al héroe para apoderarse de él o de sus bienes.
- 07) **Complicidad.** La víctima es engañada y ayuda así a su agresor a su pesar.
- 08) **Fechoría.** El antagonista causa algún perjuicio a uno de los miembros de la familia.
- 09) **Mediación.** La fechoría es hecha pública, se le formula al héroe una petición orden, se le permite o se le obliga a marchar.
- 10) **Aceptación.** El héroe decide partir.
- 11) **Partida.** El héroe se marcha.
- 12) **Prueba.** El donante somete al héroe a una prueba que le prepara para la recepción de una ayuda mágica.
- 13) **Reacción del héroe.** El héroe supera o falla la prueba.
- 14) **Regalo.** El héroe recibe un objeto mágico.

Plantilla de narrativas de gamificación

Título de la gamificación

Narrador	Tiempo	Espacio	Ambientación			Personajes			
			Realista	Original	Conectada	Estáticos	Planos	Protagonista	Activos
Subjetivo	Calendario	Real	Realista	Original	Conectada	Estáticos	Planos	Protagonista	Activos
Objetivo	Escolar	Imaginario	Fantástico	Copiada	Libre	Dinámicos	Redondo	Secundarios	Pasivos
	Abierto	RA							

Breve descripción (llamada, desafío, ambientación, etc.)

Narrador	Tiempo	Espacio	Ambientación			Personajes			
			Realista	Original	Conectada	Estáticos	Planos	Protagonista	Activos
Subjetivo	Calendario	Real	Realista	Original	Conectada	Estáticos	Planos	Protagonista	Activos
Objetivo	Escolar	Imaginario	Fantástico	Copiada	Libre	Dinámicos	Redondo	Secundarios	Pasivos
	Abierto	RA							

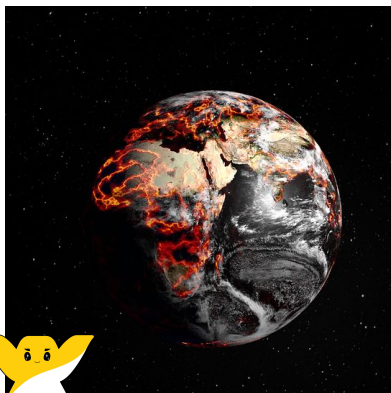
Breve descripción (llamada, desafío, ambientación, etc.)

Misión 1				Misión 2			
Llamada	Reto	Ayuda	Desafío	Llamada	Reto	Ayuda	Desafío

LA ESTÉTICA



Descubrimiento (Discovery)





Metas y objetivos

Generan motivación al presentar al jugador un reto o una situación problemática por resolver. Ayudan a comprender el propósito de la actividad y a dirigir los esfuerzos de los estudiantes.

Elementos del juego:

Retos, misiones, desafíos épicos.



Reglas

Están diseñadas específicamente para limitar las acciones de los jugadores y mantener el juego manejable. Son sencillas, claras y muchas veces intuitivas.

Elementos del juego:

Restricciones del juego, asignación de turnos, cómo ganar o perder puntos, permanecer con vida, completar una misión o lograr un objetivo.



Narrativa

Sitúa a los participantes en un contexto realista en el que las acciones y tareas pueden ser practicadas. Los inspira al identificarlos con un personaje, una situación o una causa.

Elementos del juego:

Identidades, personajes o avatares; mundos, escenarios narrativos o ambientes tridimensionales.



Libertad de elegir

Dispone al jugador a diferentes posibilidades para explorar y avanzar en el juego, así como diferentes maneras de lograr los objetivos.

Elementos del juego:

Diferentes rutas o casillas para llegar a la meta, opciones de usar poderes o recursos.



Libertad para equivocarse

Anima a los jugadores a experimentar riesgos sin causar miedo o daño irreversible. Propicia la confianza y participación del estudiante.

Elementos del juego:

Vidas múltiples, puntos de restauración o reinicio, número ilimitado de posibilidades.



Recompensas

Son bienes recibidos en el juego para acercarse al objetivo del mismo; permiten acceder a una nueva área, adquirir nuevas habilidades o tener mejores recursos. Motivan la competencia y el sentimiento de logro.

Elementos del juego:

Monedas o recursos virtuales, vidas, equipo, items de acceso, poderes limitados.



Retroalimentación

Dirige el avance del usuario a partir de su comportamiento. Suele ser inmediata, al indicar al jugador si se está actuando de forma correcta o en qué medida se dirige al objetivo. En ocasiones esta se da al final de un episodio para mostrar estadística o análisis sobre el desempeño del jugador.

Elementos del juego:

Pistas visuales, señalizaciones de respuesta o conducta correcta o incorrecta, barras de progreso, advertencias sobre riesgos que se tienen al realizar cierta acción, estadísticas del desempeño del jugador.



Estatus visible

Permite que todos los participantes tengan presente su avance y el de los demás, aquello que han conseguido y lo que les falta. Esto puede generar reputación, credibilidad y reconocimiento.

Elementos del juego:

Insignias, puntos, logros, resultados obtenidos, tablero de posiciones.



Cooperación y Competencia

Anima a los jugadores a aliarse para lograr un objetivo común, y a enfrentarse a otros participantes para lograr el objetivo antes o mejor que ellos. Esta dinámica genera una mayor motivación de los participantes pues los desafía a hacerlo mejor que sus oponentes.

Elementos del juego:

Equipos, gremios, ayudas de otros participantes, áreas de interacción social, canales de comunicación, trueques, batallas, combates, tablero de posiciones.



Restricción de tiempo

Introduce una presión extra que puede ayudar a concretar los esfuerzos para resolver una tarea en un periodo determinado.

Elementos del juego:

Cuenta regresiva; poder obtener un beneficio solo en un tiempo determinado.



Progreso

Se basa en la pedagogía del andamiaje, es decir, guía y apoya a los estudiantes al organizar niveles o categorías, con el propósito de dirigir el avance. Permite que el jugador, conforme avanza en el juego, desarrolle habilidades cada vez más complejas o difíciles.

Elementos del juego:

Tutoriales para desarrollo de habilidades iniciales, puntos de experiencia, niveles, barras de progreso y acceso a contenido bloqueado.



















Sorpresa

Incluir elementos inesperados en el juego puede ayudar a motivar y mantener a los jugadores involucrados en el juego.

Elementos del juego:

Recompensas aleatorias, huevos de pascua (características ocultas), eventos especiales.

 ACCIONES COSAS QUE NO QUIEREN HACER BUENOS HÁBITOS EVITAR CONFLICTOS	RECOMPENSAS CORTO PLAZO- LARGO PLAZO (CONSEGUIDOR Y KILLER) <div style="display: flex; justify-content: space-between; font-size: 8px;"> ROMPER REGLAS DE CLASE SORPRESA DEL JUEGO </div>	NIVELES	 RETOS  INDIVIDUALES Y GRUPALES (EXPLORERS Y SOCIALES) <div style="display: flex; justify-content: space-between; font-size: 8px;"> NORMALES TEMÁTICOS ESPECIALES </div>	INSIGNIAS (Reconocimiento Individual o equipos)	NARRATIVA	MECÁNICAS EXTRA
						
						
						
						
						
						
						
						
						



Tipos de agrupamiento:

- Individual: trabajo autónomo
- Grupos informales:
- Grupos pequeños: trabajo cooperativo
- Grupos grandes: trabajo colaborativo



DISEÑO NIVELES XP

Genially



DISEÑO

KILLERS

OBJETIVO: competir con otros jugadores

DISEÑO: Leaderboards y rankings.

EXPLORERS

OBJETIVO: descubrir y aprender lo desconocido.

DISEÑO: Logros complejos. Novedad, retos ocultos

ACHIEVERS

OBJETIVO: resolver retos con éxito y conseguir una recompensa por ello.

DISEÑO: Logros y retos.

SOCIALISER

OBJETIVO: colaborar, jugar en grupo, compartir logros.

DISEÑO: Tarea colaborativa.

Tipos de jugadores y perfiles.

Traducido del original Andrzej Marczewski @daverage

<http://www.gamified.uk/2015/02/04/47-gamification-elements-mechanics-and-ideas/#.VQAFpDhFaUA> linkedin

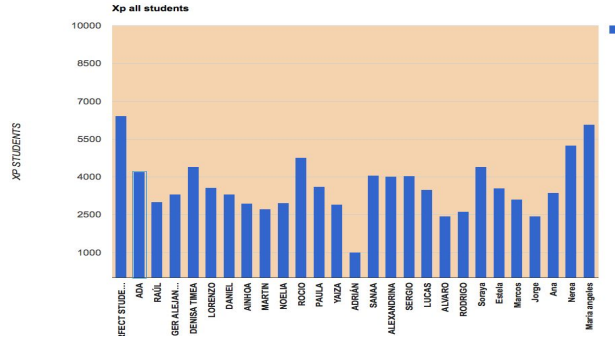
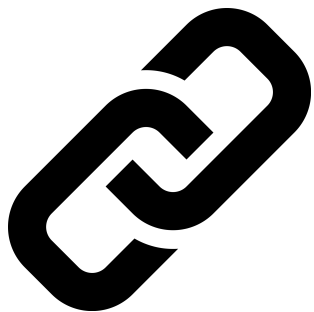
Tipo de jugador	Disruptivo Quiere perturbar el sistema, directa o a través de otras personas para conseguir cambios negativos o positivos.	Espíritu Libre Quiere crear y explorar	Triunfador Busca mejorarse a sí mismo y aprender. Quiere retos que superar	Jugador Quiere hacer lo necesario para obtener recompensas del sistema. Participan para sí mismos.	Socializador Quiere interactuar con otros/as y crear conexiones sociales	Filántropo Quiere entregarse a los demás y enriquecer sus vidas sin esperar recompensa.
Motivación	Cambio	Autonomía y expresión personal	Dominio	Recompensa/Reconocimiento	Interrelación	Propósito y Significado
Características (mecánicas, componentes y dinámicas de juego)	Herramientas de desarrollo. Plataformas de innovación Posibilidad de votar y dar su opinión Herramientas de desarrollo y creatividad Retos Anarquía Competición	Exploración Regalos sorpresa Elecciones de juego no lineales Aprendizaje Personalización Desbloqueadores Herramientas de creatividad Retos	Anonimato Búsquedas del tesoro Retos Niveles/Progresión Certificados Aprendizaje Insignias	Puntos /Experiencia Insignias/Elementos de distinción respecto a los demás Clasificaciones Economías virtuales/Lote rias Juegos de probabilidad Recompensas físicas/premios reales	Equipos/Gremios Estatus social. Descubrimiento social. Presión social. Redes sociales	Diversión seria Conocimiento compartido Regalar y compartir Acceso Recolectar y comerciar Significado épico Mentorazgo o tutorazgo Guardian

DISEÑO NIVELES

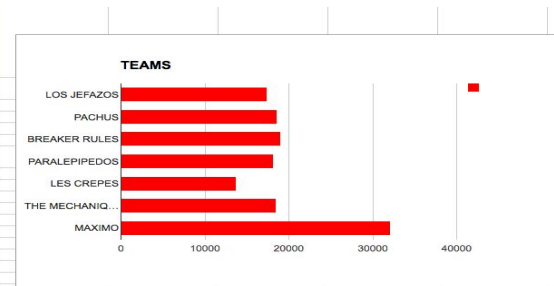
XP

NIVELES		XP INICIAL	XP FINAL	NOTA
10	REY/REINA		10000	10
9				9
8				8
7				7
6				6
5				5
4				4
3		1201	2500	3
2	CAMPESINO/A	301	1200	2
1	ESCLAVO/A	0	300	1

LEADERBOARD



TEAM	STRUCTURES
LOS JEFAZOS	17422,5
PACHUS	18687
BREAKER RULES	19053,75
PARALEPIPEDOS	18195
LES CREPES	13897,5
THE MECHANIQ...	18511,25
MAXIMO	32150



LEADERBOARD

INDIVIDUAL Y GRUPAL

SENCILLO GRUPAL

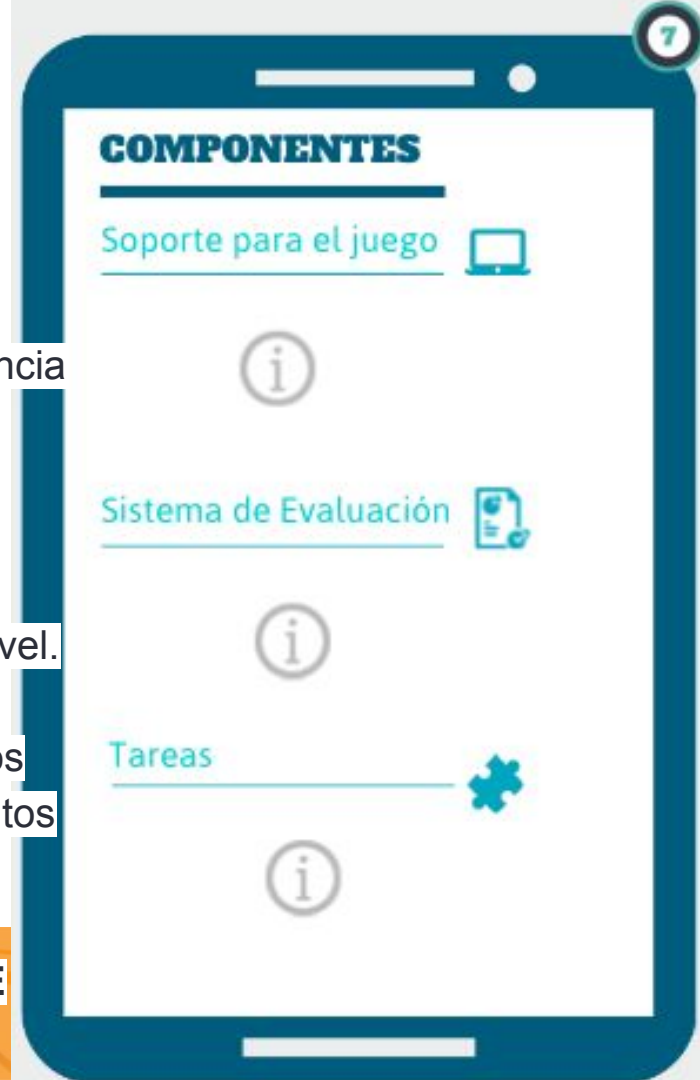
INDIVIDUAL EN INGLÉS

DISEÑO

Los detalles de tu gamificación.

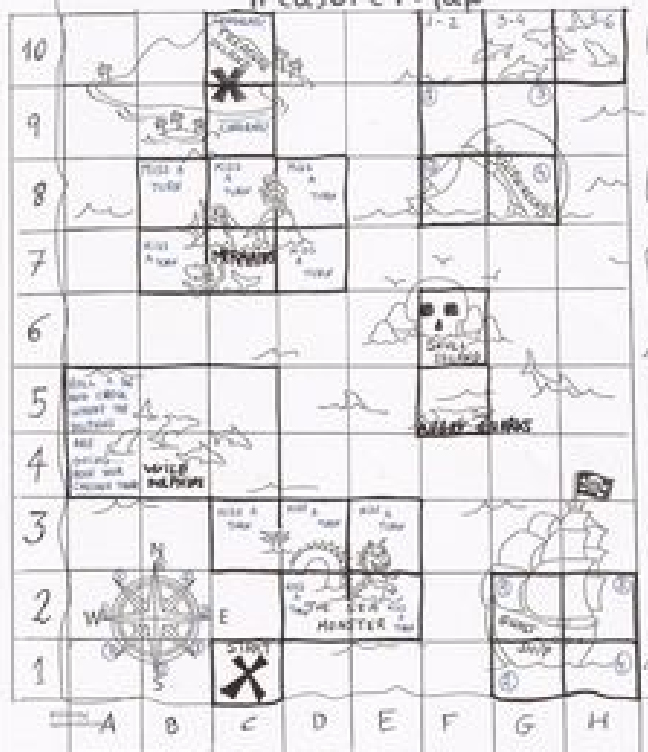
- Establece un soporte de juego que os sirva de punto de referencia a ellos y a tí (puede ser una web, un rincón en el aula, o ambas).
- Concreta el sistema de evaluación, y díselo a ellos.
- Empieza a diseñar tareas con las que ganar puntos en cada nivel.
- Puedes añadir insignias de buen comportamiento (darán puntos extra), y disparadores de atención (cajas o sobres sorpresa, eventos inesperados que les hagan ganar puntos, etc...)

¡RECUERDA QUE HAY QUE MANTENER LA MOTIVACIÓN DE LOS ALUMNOS...Y DEL PROFE!



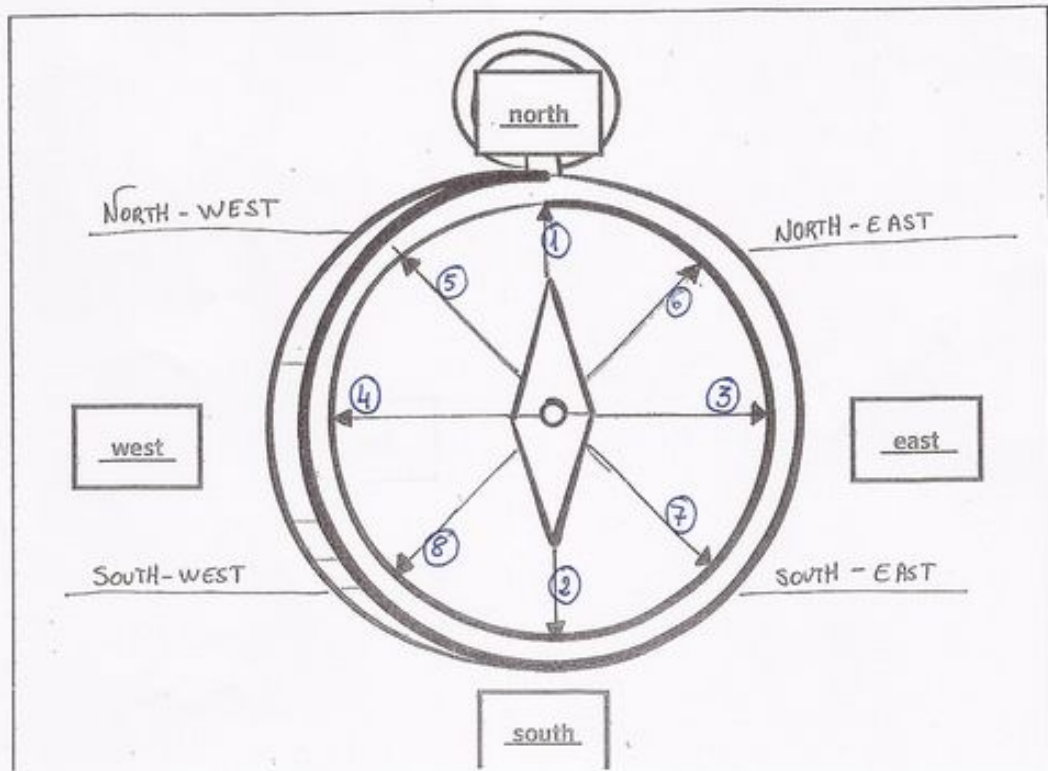
Alloy, matey! "X" marks the spot where a treasure is buried. As captain of this pirate ship, it's your job to draw the path from your ship to the treasure. Be sure to avoid the obstacles that might prevent you from collecting the loot.

Treasure Map

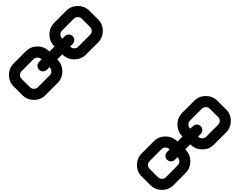
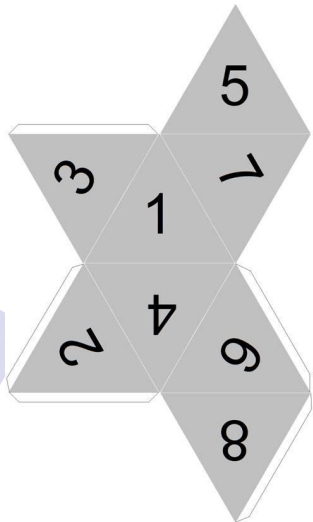
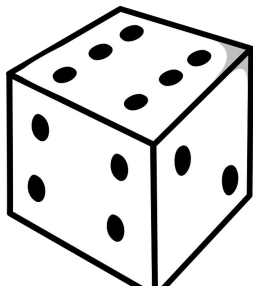
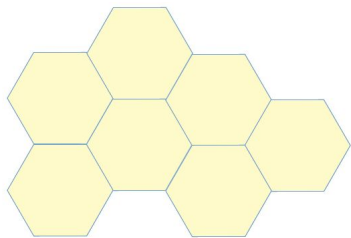


RULES

- 1. SKULL AND CROSSBONES: GO BACK TO THE SHIP
- 2. SKULL AND CROSSBONES: ARE CONNECTED BOTH WAYS



© 2010 University Press of America, Inc.





LA SALA DEL ESCAPE

Breakout EDU

2

Es adaptable a cualquier asignatura



3

Promueve la colaboración y el trabajo en equipo



1

¡Es divertido para todo el mundo!



10

Es un aprendizaje basado en la indagación.



9

Es centrado en el estudiante/participante.



8

Se aprende a trabajar bajo presión



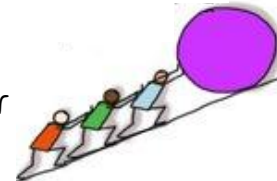
7

Mejora la capacidad de inferer



6

Reta a los jugadores a perseverar y a mejorar la resiliencia



4

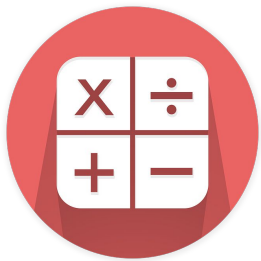
Desarrolla habilidades de revolver problemas y el pensamiento crítico



5

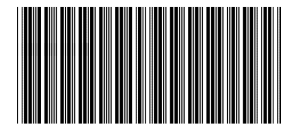
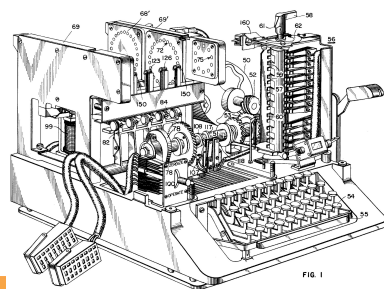
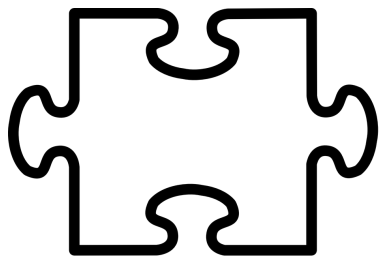
Mejora las capacidades comunicativas.





Título:		
Escena		Toma
Director:		Sonido
Fecha:	Lente:	

Derechos reservados del autor Karla Ariamator



640509-040147

Hacia el dominio del juego (Pathway to mastery)

Crear las condiciones para que el alumno avance en el juego mediante la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos, ya que siguen un progreso gradual que se armoniza con el diseño instruccional del curso.

Entrenamiento (Onboarding)

Enfrentar al jugador a una situación o problemática sencilla a resolver, con el objetivo de engancharlo al obtener sus primeros logros y comprender cómo funciona el juego. En los videojuegos usualmente esto se conoce como etapa tutorial.



Andamiaje (Scaffolding)

Dirigir el proceso que experimenta el jugador en la actividad mediante estructuras como guías y retroalimentación. Para que el jugador se mantenga con interés debe haber un equilibrio entre la dificultad del reto y la habilidad del jugador (Csikszentmihályi, 1996).

Descubrimiento (Discovery)

Introducir al juego, presentando las reglas, los componentes, las mecánicas a seguir y la narrativa del juego.



Descubrimiento (*Discovery*)

Introducir al juego,
presentando las reglas,
los componentes, las
mecánicas a seguir y la
narrativa del juego.



S COMING!!!



**Descubrimiento
(Discovery)**

**PRESENTACIÓN DE
LA NARRATIVA
(WEB)**

**PAPEL DEL DOCENTE EN LA
NARRATIVA**

**EXPLICACIÓN DE REGLAS
BÁSICAS
(PUNTOS, NIVELES, INSIGNIAS Y
LEADERBOARD)**

**SUPERRETO DE
ACTIVACIÓN
(RETO GRUPAL)
TODOS GANAN PUNTOS**

**EXPECTATIVA
PREVIA**

**1ER DÍA CLASE:
PRESENTACIÓN
MEMORABLE**

**Descubrimiento
(Discovery)**

**CREACIÓN DE
AVATARES Y APODOS
(GANAN PUNTOS)**

**DÍA 2
IDENTIFICACIÓN CON
LA NARRATIVA**

**PRIMER EVENTO EN LA
NARRATIVA
RETO INDIVIDUAL
(GANAN PUNTOS)**

**ALGUNOS YA TIENEN QUE ESTAR CERCA DE
SUPERAR EL PRIMER NIVEL**

**OPCIONAL
ENCUENTRAN ALIADOS
(RETO INDIVIDUAL Y
COMPARTIDO CON OTRO)**

Hacia el dominio del juego (*Pathway to mastery*)

Crear las condiciones para que el alumno avance en el juego mediante la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos, ya que siguen un progreso gradual que se armoniza con el diseño instruccional del curso.

Entrenamiento (*Onboarding*)

Enfrentar al jugador a una situación o problemática sencilla a resolver, con el objetivo de engancharlo al obtener sus primeros logros y comprender cómo funciona el juego. En los videojuegos usualmente esto se conoce como etapa tutorial.



Andamiaje (*Scaffolding*)

Dirigir el proceso que experimenta el jugador en la actividad mediante estructuras como guías y retroalimentación. Para que el jugador se mantenga con interés debe haber un equilibrio entre la dificultad del reto y la habilidad del jugador (Csíkszentmihályi, 1996).

Descubrimiento (*Discovery*)

Introducir al juego, presentando las reglas, los componentes, las mecánicas a seguir y la narrativa del juego.

Entrenamiento (*Onboarding*)

Enfrentar al jugador a una situación o problemática sencilla a resolver, con el objetivo de engancharlo al obtener sus primeros logros y comprender cómo funciona el juego. En los videojuegos usualmente esto se conoce como etapa tutorial.



**Entrenamiento
(Onboarding)**

**FEEDBACK INDIVIDUAL O EN
PAREJAS**

MISIONES

**CADA MISION CON VARIOS RETOS DE DIFICULTAD CRECIENTE
AL FINAL DE CADA MISIÓN UN RETO FINAL**

**SUBEN DE NIVEL CADA SEMANA
(DIFICULTAD PROGRESIVA)**

**CONSIGUEN LOGROS:
HABILIDADES
(INSIGNIAS)**

**A PARTIR 3ª SEMANA
DESAFIOS EXTRA (DENTRO Y
FUERA DEL AULA)**

**Entrenamiento
(Onboarding)**

ESTA FASE PUEDE ACABAR CON LA FORMACIÓN DE GRUPOS O CLANES
(CUANDO YA VEMOS COMO HAN RENDIDO EN LAS PRIMERAS MISIONES)

TEACH LIKE A PIRATE

*Increase Student Engagement,
Boost Your Creativity, and
Transform Your Life as an Educator*



DAVE BURGESS

Versión en castellano de los
hooks.



Libro en inglés (epub)
<https://goo.gl/s93wdV>

***CORRE
VUELA
NO TE DETENGAS***



Ahora es tiempo de dudas.

Aquí mi contacto:

j@niuco.es

www.niuco.es



→ EL MUNDO NECESITA ←

— MÁS GENTE QUE —

* AME LO QUE HACE *

Javier Espinosa

 @javiesping