



BLOQUE 2

H. Ejemplos de experiencias educativas gamificadas

I. Anexos: infografías, planificadores y plantillas



H. Experiencias educativas gamificadas

Además de prestar especial atención a los elementos vistos en el bloque anterior, es necesario atender a una serie de conocimientos a fin de poder planificar el planteamiento de la experiencia. Según Werbach y Hunter (2012) hay **seis pasos** fundamentales para poder gamificar una experiencia educativa:

1. Definir los **objetivos de la materia**, así como la **adquisición de competencias**.
2. Predefinir las **conductas de los factores humanos presentes** (estudiantes y docentes).
3. Emplazar y **etiquetar a los jugadores** (para predefinir comportamientos y actuaciones).
4. Idear **actividades** concatenadas.
5. Hacerlo **divertido y colaborativo**.
6. Implementar las **herramientas -elementos-** apropiadas a cada momento.

Tras estos pasos hay que:

- Clasificar sobre que cimientos motivacionales se sustentará el sistema de gamificación.
- Prestar atención al tipo de jugadores que interactuarán en el sistema gamificado para promover así la motivación intrínseca.
- Prestar atención al comportamiento o actitud que se quiere conseguir/modificar.
- Promover la autonomía y el compromiso.

Veamos algunos ejemplos de **experiencias educativas gamificadas** creadas por otros docentes:

a. Virus letales, zombies y laboratorios secretos: un breakout *de miedo* para tu aula

<https://www.feelthelanguage.com/virus-letales-zombis-y-laboratorios-secretos-un-breakout-de-miedo-para-tu-aula/>

b. Save the World

<https://mflexas.wixsite.com/savetheworld>

c. Mystery

<https://m-ballarbo.wixsite.com/mystery>

d. España Express

<https://weticyou.wixsite.com/espanaexpress/blank-9>

e. Juego de Tronos



<https://www.libertaddigital.com/cultura/series/2015-06-12/juego-de-tronos-inspira-una-asignatura-universitaria-1276550379/>

f. Hogwarts Adventure

<https://beacanovas.wixsite.com/hogwartsadventure>

<https://enmarchaconlastic.educarex.es/listado-de-categorias-2/238-emic/buenas-practicas/2959-hogwarts-adventure-harry-potter-en-la-clase-de-5-de-primaria>

g. Back to the Future: Making History

<https://nidiaypilarhbst.wixsite.com/backtothefuture>

<https://lavozeeducativa.com/2018/01/12/proyecto-de-gamificacion-para-social-science-back-to-the-future-making-history/>

h. Buscando a Dory

<https://www.evirtualplus.com/buscando-a-dory/>

<https://flippedprimary.wixsite.com/proyectoefprimaria>

i. Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales

[file:///C:/Users/User/Downloads/16814-Texto%20del%20art%C3%ADculo-57990-2-10-20170728%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/16814-Texto%20del%20art%C3%ADculo-57990-2-10-20170728%20(2).pdf)

j. Gamiempresarios

<https://aitorbarbosa91.wixsite.com/gamiempresarios>



I. Anexos: infografías, planificadores y plantillas



Fuente: <http://cuaderno20.wixsite.com/aleyda-leyva>



DISEÑO DE UN PROYECTO GAMIFICADO


<http://cuaderno20.wixsite.com/aleyda-leyva> / @aleyda_amakara


Perfil de los jugadores


Status (niveles)

1.

2.

3.

4.

5.


¿Cuáles son las reglas del juego?

1.

2.

3.

4.

5.


Recompensas

1.

2.

3.


AVATARES Personaje y armas


MÚSICA

OBJETIVOS

1.

2.

3.

4.


NARRATIVA DEL PROYECTO
 ¿Qué aventura vivirán los estudiantes?

TIEMPO
 ¿Cuánto demandará su aplicación?


MISIONES Y RETOS
 ¿Qué aventura vivirán los estudiantes? ¿Cuál es su objetivo final?

MISIÓN 1:

retos:

1.

2.

3.

MISIÓN 2:

retos:

1.

2.

3.

MISIÓN 3:

retos:

1.

2.

3.

MISIÓN 4:

retos:

1.

2.

3.


ESCENARIO (Localización espacio temporal)


HERRAMIENTAS TIC


EQUIPO
 ¿Qué roles asumirán?

1.

2.

3.

4.


EVALUACIÓN
 ¿Cómo se realizará la evaluación?

RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
1.	1.	1.
2.	2.	2.
3.	3.	3.



@manuelamenaoct

PLANIFICADOR

del profe gamificador



Escoge una narrativa atractiva en función de los gustos literarios y cinematográficos de tus alumnos.

La historia que elijas será el hilo conductor de la experiencia y determinará el tipo de retos, misiones y escenario.



¿Qué aventuras vivirán tus estudiantes? ¿A qué retos y misiones tendrán que enfrentarse? ¿Cuál es el objetivo de cada una de estas pruebas? ¿Las afrontarán en solitario o por equipos? ¿En persona o a través de un avatar?



¿Cuáles son las reglas del juego?

¿Recompensas? ¿Cambio de estatus? ¿Puntos? ¿Vidas?





- ¿Objetivos/ contenidos?
- ¿Destrezas/competencias?
- ¿Temporización?
- ¿Tipo de evaluación?



Small Prizes 	Points Towards a Larger Prize 	Recognition 	 Free Time
Reading Related Rewards 	Special Seating 	Special Privileges 	Computer Time 
Class Activity 	No Homework 	Teacher Time 	Reading Rewards





Qué es (y qué no es)

GAMIFICACIÓN

La gamificación es una técnica de aprendizaje que usa la mecánica de los juegos con un objetivo educativo

SÍ ES...

- USAR ELEMENTOS DE JUEGO**
para aprender lo que más cuesta
- AUMENTAR LA MOTIVACIÓN**
Más motivación, mejor aprendizaje
- FEEDBACK CONSTANTE**
para guiarnos en el camino
- APRENDIZAJE ACTIVO**
¡se aprende haciendo!

NO SOLO ES...

- JUGAR EN CLASE**
sin un objetivo
- TECNOLOGÍA**
Se puede gamificar sin ella
- DAR PUNTOS**
positivos o negativos por comportamiento



Fuente: <http://dalelavuelta siempre a todo.blogspot.com/2017/04/gamificar-un-curso-online-actividad.html>



GAME
OVER

