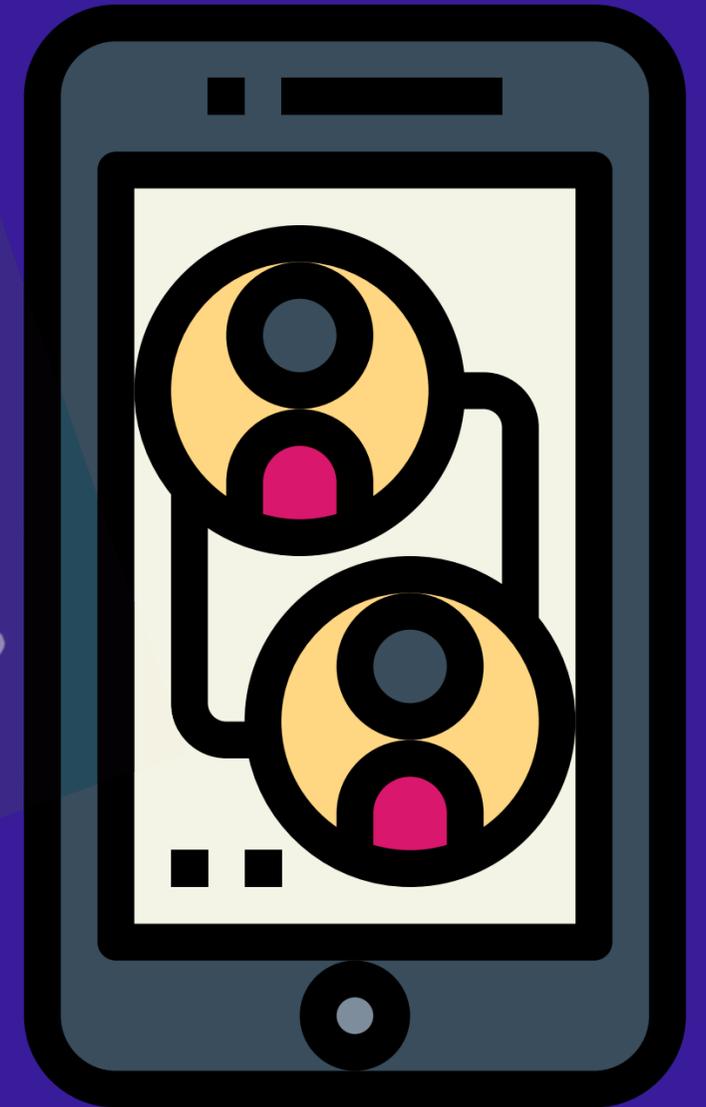


Teatro y gamificación: un match posible. Gamificación y proyectos transversales a partir de las artes escénicas y la literatura clásica

MARZO 2022

Centro para la formación del profesorado de VALLADOLID



**el
aedo**

teatro + games + libros

Jesús Torres

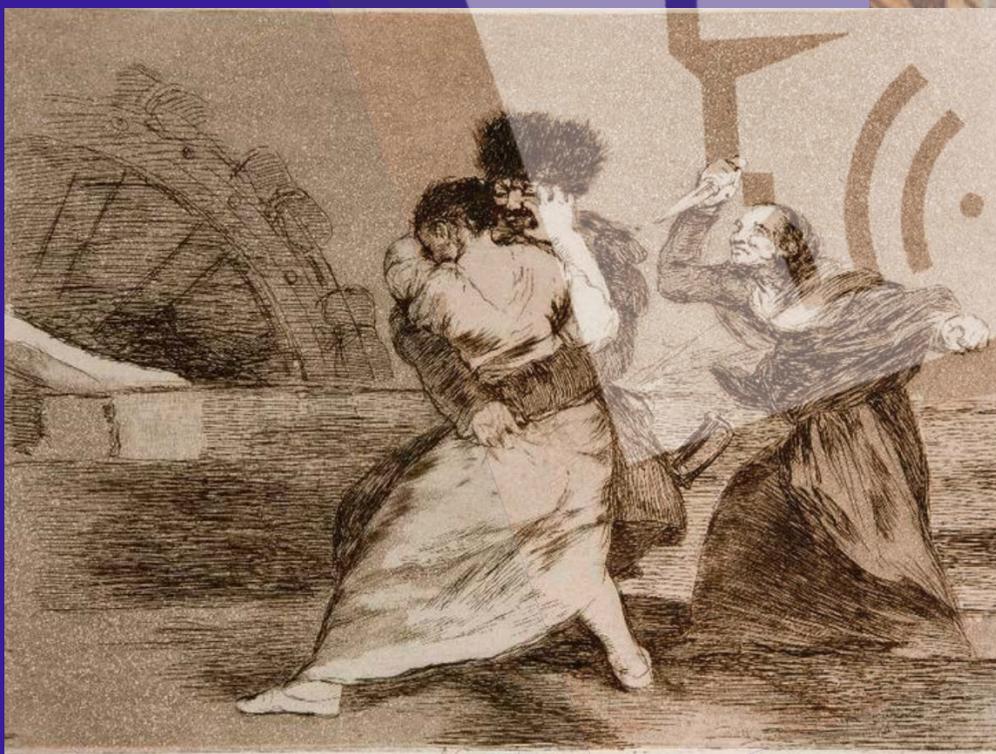


NUESTRA FILOSOFÍA:

las artes
deberían ser
**UN PUNTO
DE
PARTIDA**

START





NUESTRA FILOSOFÍA:

las artes
deberían ser

UN PUNTO

DE

PARTIDA

START



CAJA DE HERRAMIENTAS

GAMIFICACIÓN

IMPLICACIÓN

MEDIACIÓN

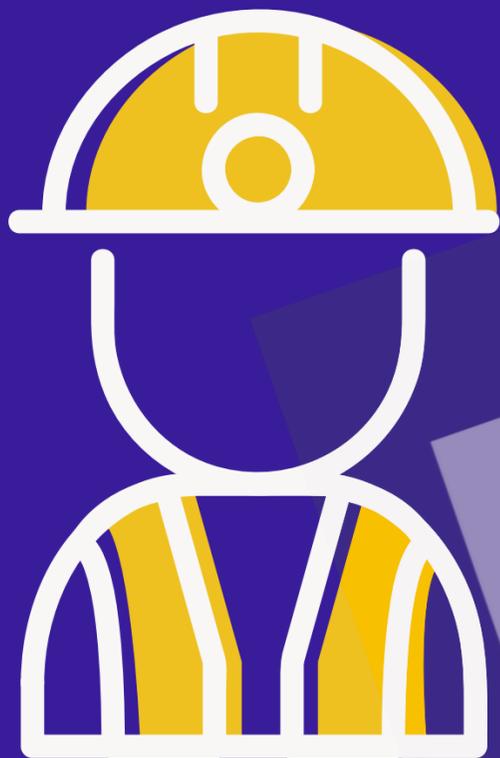
ACCIÓN



Y no servirá todo esto para
crear una nueva
generación de jóvenes
multiestimuladxs,
desinteresadxs,
ansiosxs y
ludópatas

PANIC ATTACK





NO:

el alumno
y la alumna

como motor
de su formación

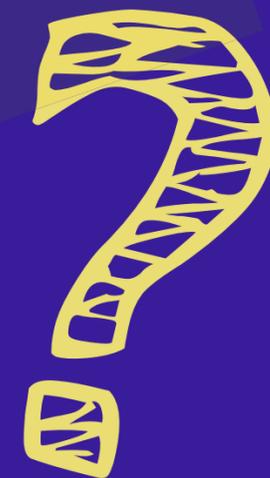
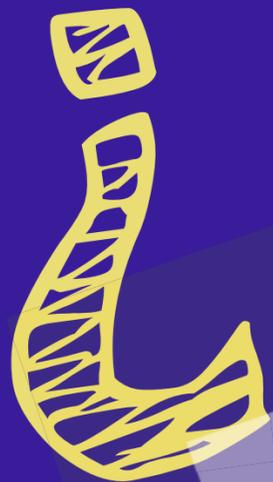
PANIC ATTACK

Y no servirá todo esto para
que mis alumnas y mis
alumnos

sean dependientes de
mis estrategias

innovadoras y no
pueda volver al libro

nunca jamás





NO:

estas herramientas
deben servir

para instaurar
una conducta

PANIC ATTACK

Y todo esto de la gamificación, la mediación y todo lo que acaba en -ión

no va a servir para que tenga más trabajo y menos tiempo para mi vida personal





ABSOLUTAMENTE

SÍ.

SATISFACCIÓN
PERSONAL

TRABAJO EN
COMUNIDAD

DINÁMICA
EN SERIE



"Dímelo y lo olvidaré;
muéstramelo y lo
recordaré;
involúcrame y lo
aprenderé".



GAMIFICACIÓN



I AM A
GAMER



VERSAILLES (1996)



Assassin's Creed



Assassin's Creed



¿QUÉ ES EL JUEGO ?

Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

Huizinga. *Homo Ludens*



¿QUÉ ES EL JUEGO ?

- Se sitúa fuera de la vida corriente.
- No es “serio” (es una acción libre ejecutada “como si fuera real”).
- Absorbe por completo.
- No se corresponde a ningún interés material o provecho.
- Se ejecuta dentro de sus propios límites de tiempo y espacio.
- Sigue un orden sometido a reglas.
- Crea asociaciones al margen del mundo real.

Huizinga. *Homo Ludens*



ELEMENTOS INDISPENSABLES

- Pacto lúdico
- Círculo de universo
- Objeto mágico

Huizinga. *Homo Ludens*

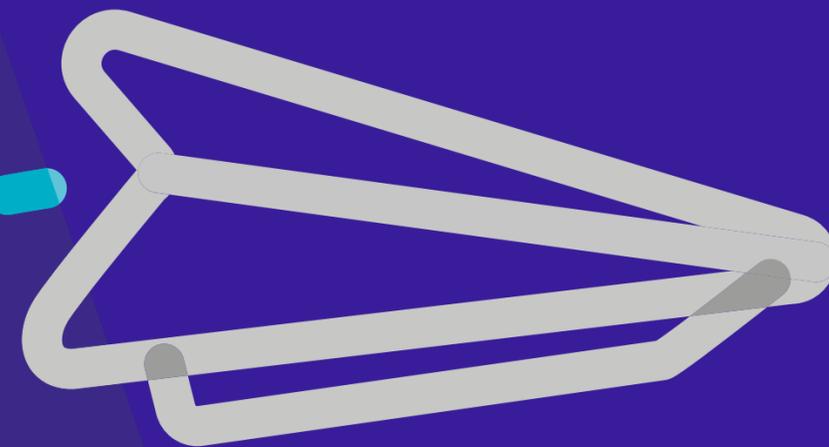


¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

“La gamificación es el uso de elementos de diseño de juego en un contexto no lúdico.”

el
aedo
teatro + games + libros





JUEGO + OBJETIVO

=

SERIOUS GAME

"Los serious games son juegos que no tienen el entretenimiento, el placer o la diversión como propósito principal; tiene como objetivo el aprendizaje de algo."





OPERACIÓN!

TRAUMA CENTER



REAL SPINE





**Es una
herramienta
que puede ser
utilizada como
complemento o
apoyo a otras
metodologías.**

**No es una
metodología,
ni una religión,
ni una verdad absoluta,
ni un proceso
tecnológico de moda,
ni funciona siempre
con todxs.**

La gamificación

tampoco es...

Advergaming

Crear un videojuego para publicitar una marca o un producto con el fin de aumentar sus ventas o su vitalidad.

Product Placement

Inserción de un producto, marca o mensaje dentro de la narrativa de una película, siendo citado o utilizado por las y los intérpretes.

Fidelización

Programa con descuentos, cupones, puntos o regalos con la intención de que el cliente vuelva.



el área de + games + libros



Para que tenga sentido la gamificación es necesario que los esfuerzos se reviertan en el proceso y lo mejoren

MOTIVACIÓN - IMPLICACIÓN - ACTITUDES

Conceptos fundamentales

para crear una estrategia de
gamificación

Comportamiento

Hábitos, costumbres, jerga, anécdotas, formas de hablar... Para que guste y para cambiarlo si es nuestro objetivo.

Engagement

Relación de compromiso con la asignatura que va más allá del juego.
Fidelidad+ - Proceso de enamoramiento.

Competitividad

La rivalidad es innata. Aceptarla y no obviarla; transformarla.

No potenciarla:

- ✗ Sé el primero.
- ✗ Hazte con todos.
- ✓ Intenta / Prueba
- ¿Cuántos eres capaz de...?

Creación de equipo

Si se orienta el juego, genera entornos colaborativos y no competitivos.

Motivación

Estimulación para animar, razón que impulsa una acción.

Dos tipos de motivaciones:

Extrínseca

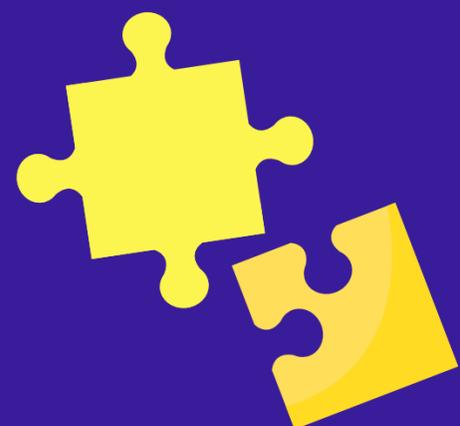
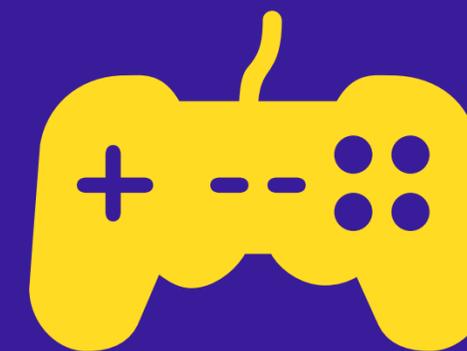
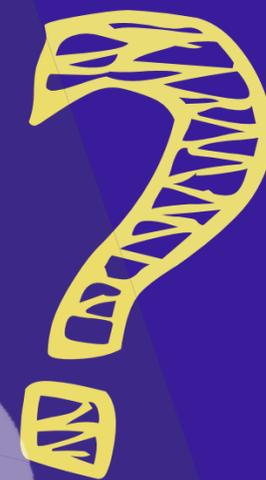
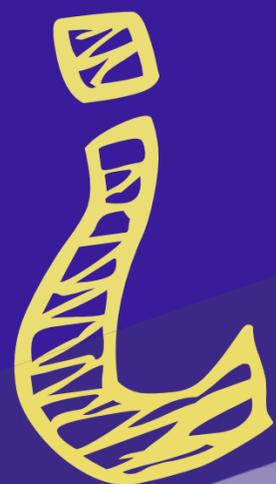
conocemos el motivo por el que se juega. Se lucha en el universo del juego por algo en concreto.

Intrínseca

El objetivo es más abstracto y está más relacionado con la motivación que queremos generar.



Por qué jugamos?



el aedo

teatro + games + libros



Por qué jugamos

*Por divertirnos

*Por superarnos

*Por mejorar

*Para sociabilizar

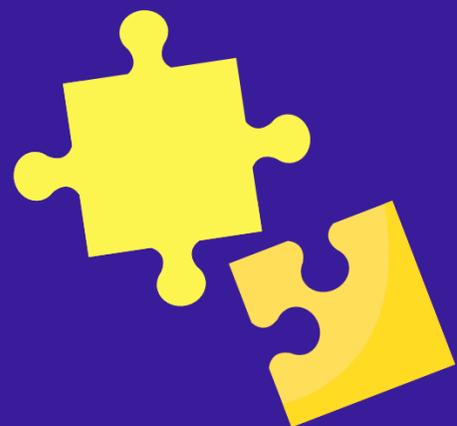
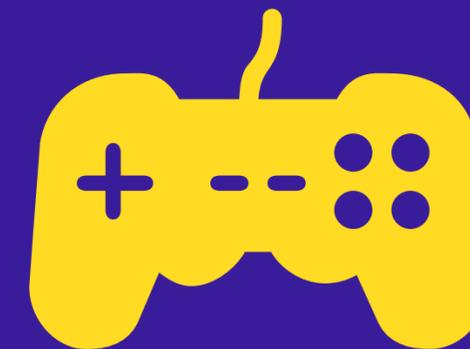
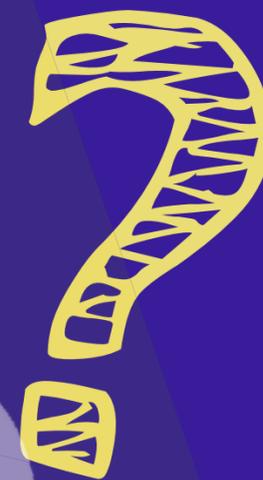
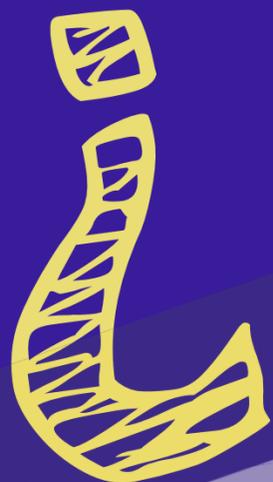
*Porque estamos enganchadxs

*Por pasar el rato

*Por liberar estrés

*Para adquirir habilidades

*Para ganar dinero



Tipos de jugadores



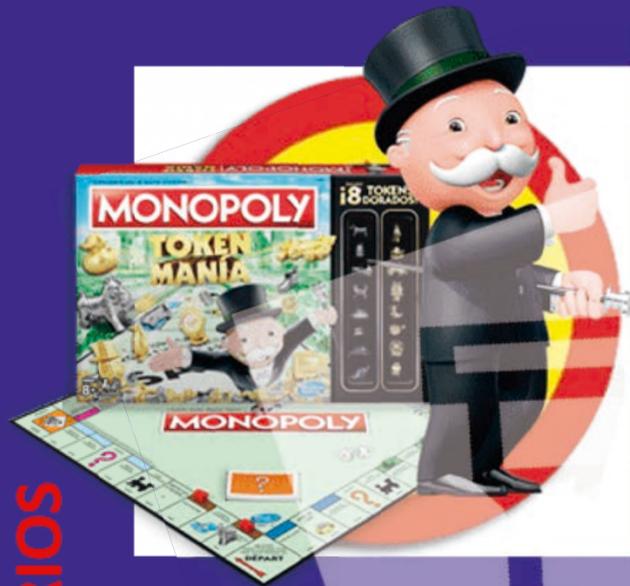
Tipos de jugadores

según Bartle

USUARIOS

SISTEMA

ACCIÓN



Asesinos (Killers)

Caracterizados por:
Su objetivo es ganar por encima de todo, liderar rankings en la competición directa con otros jugadores

Motivados por:
Clasificaciones, Niveles



Ambiciosos (Achievers)

Caracterizados por:
Su objetivo es lograr estatus y obtener metas preestablecidas de forma rápida y/o completa

Motivados por:
Logros, Puntos, Emblemas, Niveles



Socializadores (Socializers)

Caracterizados por:
Les gusta jugar en grupo y compartir sus logros

Motivados por:
Chat, foros, reconocimiento social



Exploradores (Explorers)

Caracterizados por:
Su objetivo es explorar y descubrir lo desconocido

Motivados por:
Logros complejos

INTERACCIÓN

Tipos de jugadorxs en mi aula



Tipos de jugadores

según Marczewski
(y aplicado al aula)



Tipos de jugadores

cómo se relaciona
con el aprendizaje



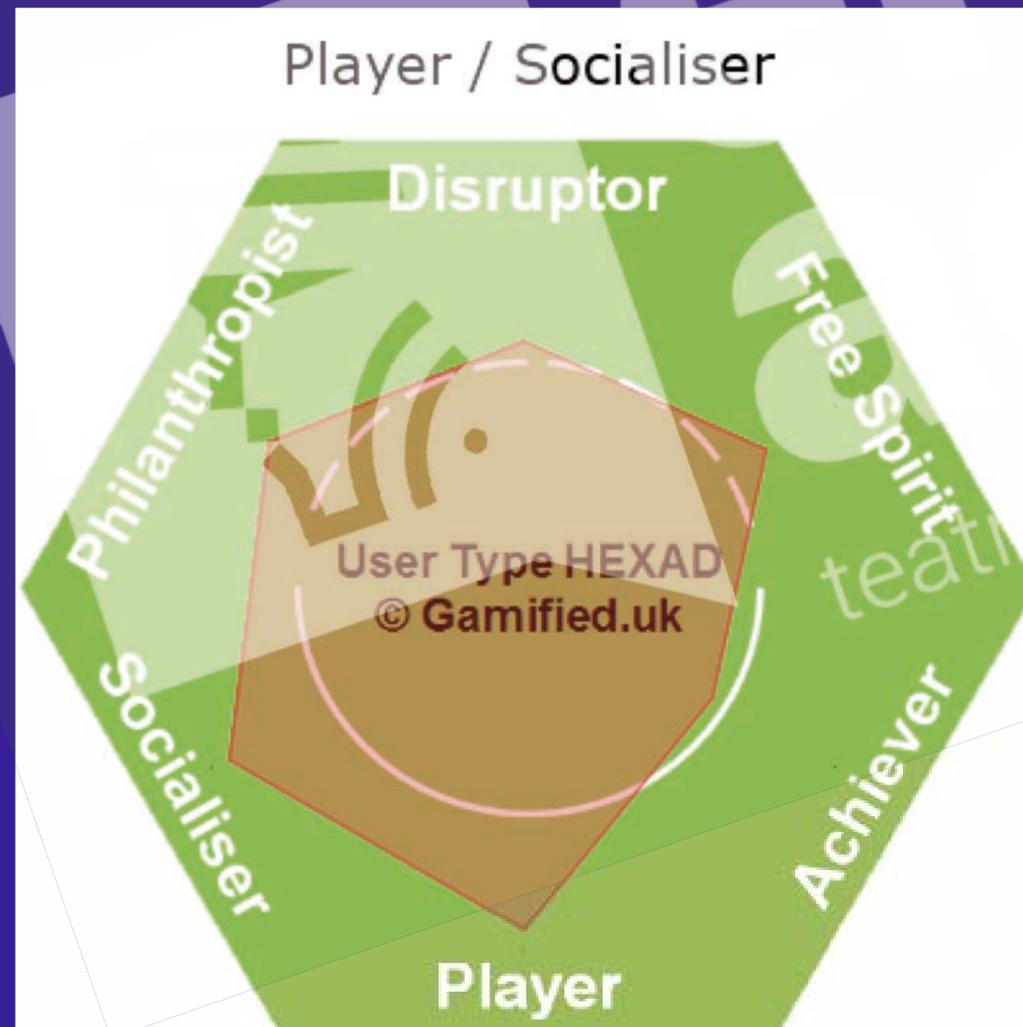
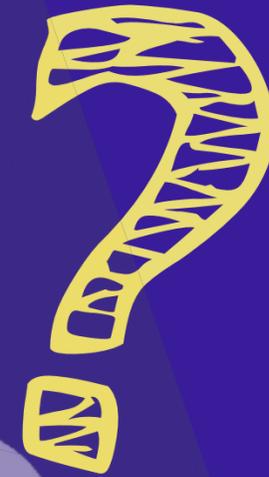
¿
Qué tipo de
jugador soy
?



<https://www.gamified.uk/UserTypeTest2016>



Qué tipo de jugador soy



Player: 20%
Socialiser: 20%
Philanthropist: 17%
Free Spirit: 16%
Disruptor: 14%
Achiever: 13%

ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

teatro + games + libros

ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

*estructura / plataforma
(tablero - escape...)

DINÁMICAS

*objetivos, reglas
(normas, finalidad...)

MECÁNICAS

*puntuación,
niveles de
dificultad,
recompensas,
extras...

COMPONENTES

teatro + games + libros

ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

DINÁMICAS

*laberinto

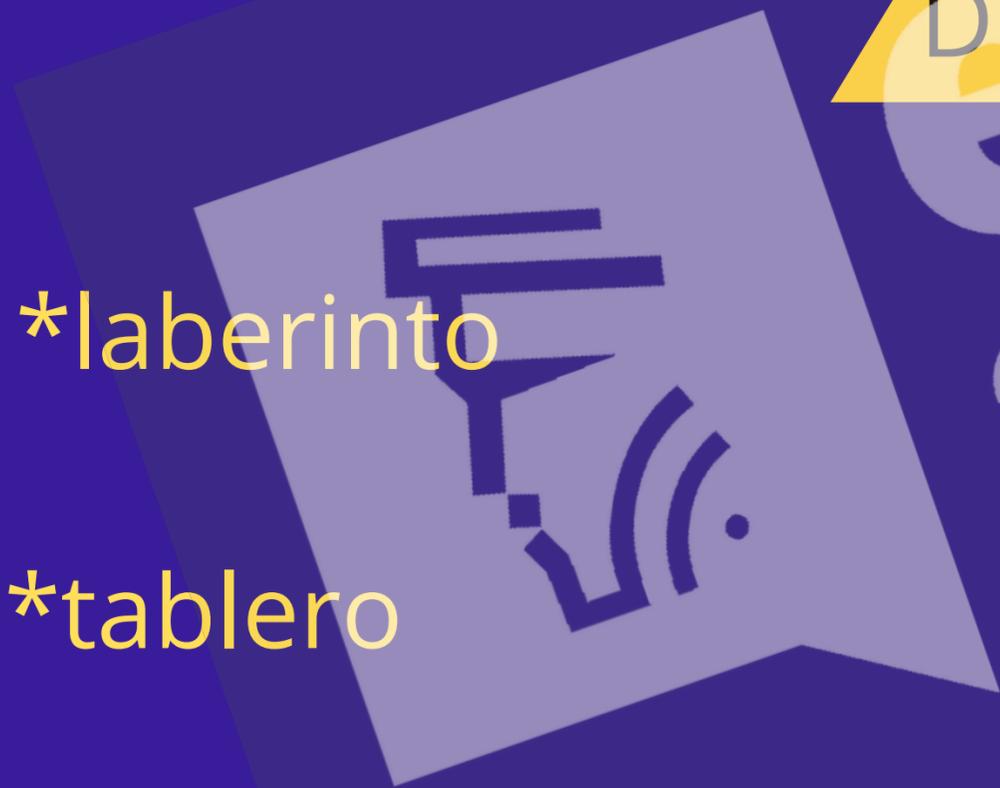
*tablero

*cuestionario

*juego en movimiento

*cartas

*dados



caeddo
teatro + games + libros



ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

MECÁNICAS

- *vencer al dragón
- *rescatar a alguien
- *quedarte sin cartas
- *ganar mayor número de puntos
- *que no te pillen
- *llegar al final del laberinto

ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

COMPONENTES

*fichas y dados

*cartas y peones

*móvil/tablet

*3 niveles de dificultad

*Gana un banderín

*Privilegios

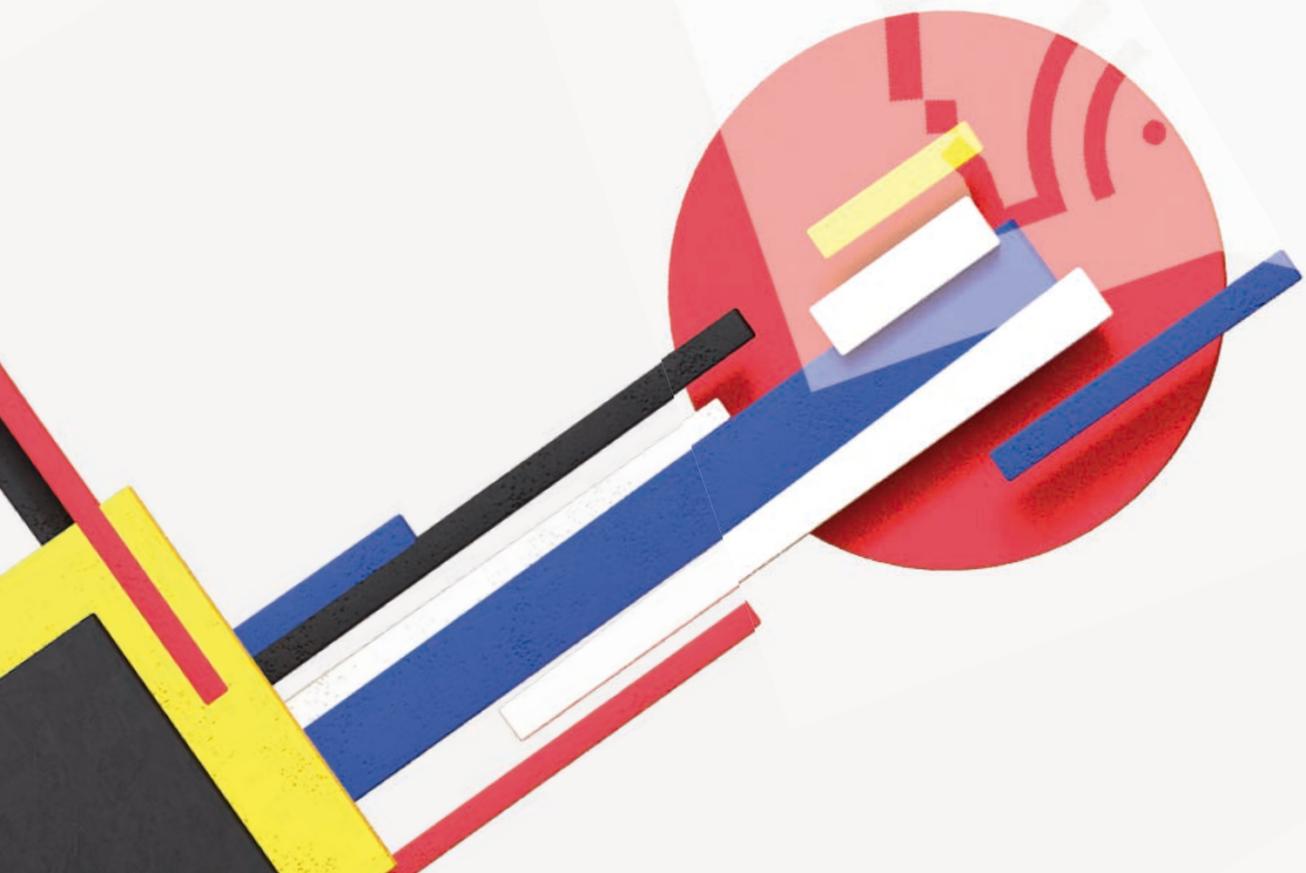
SISTEMA DE PUNTUACIÓN

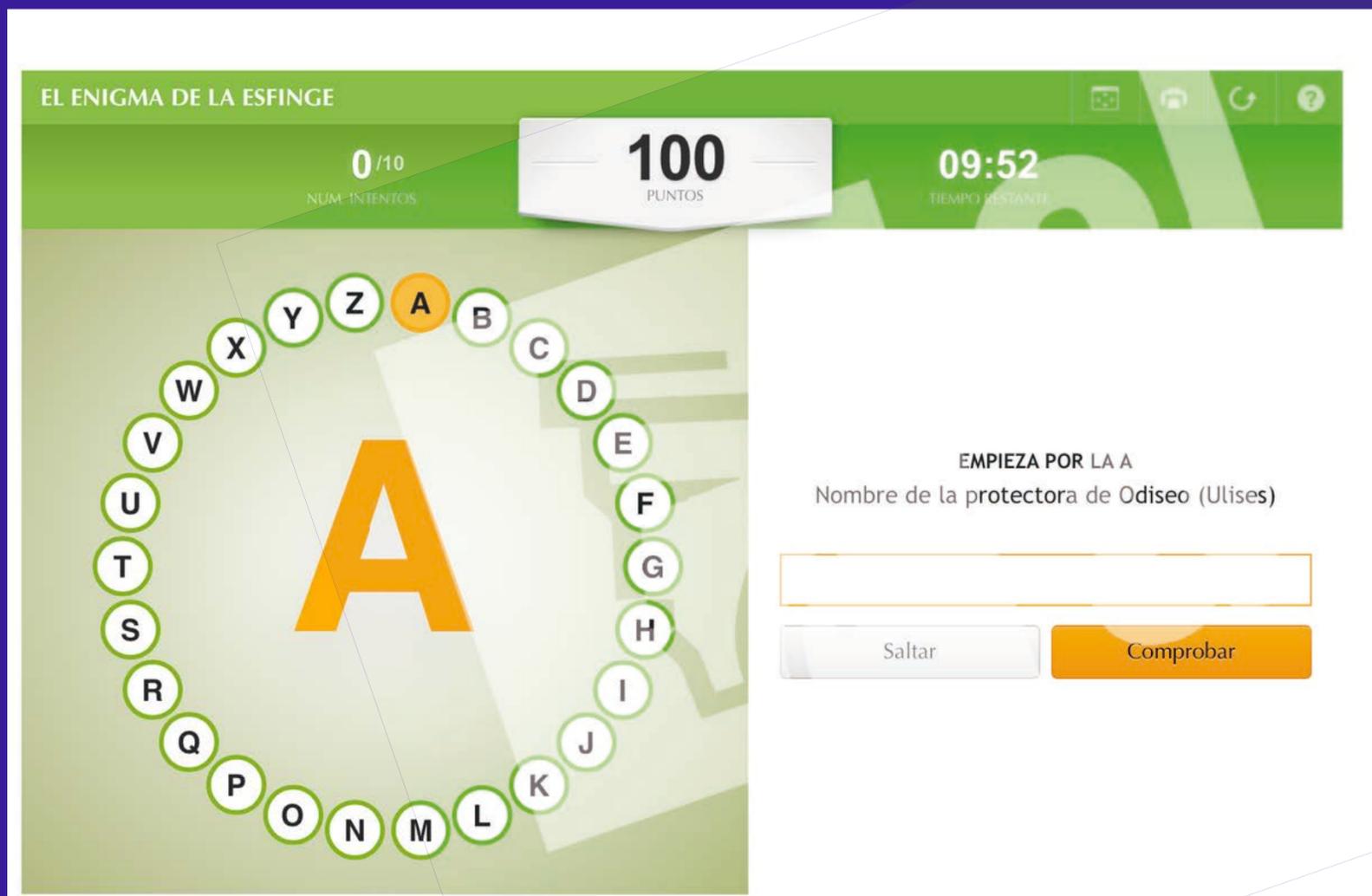


teatro + games + libros

PASOS PARA GAMIFICAR EN EL AULA

- 1 Definir objetivos claros. ¿Qué quieres gamificar?
- 2 Hazlo juego. Recuerda que la experiencia debe ser lúdica y divertida.
- 3 Conoce a tu alumnado. ¿Qué les motiva? Puntos de encuentro.
- 4 Diseña el juego: plataforma, tiempo, elementos, puntuación...
- 5 Dale coherencia e insértalo en el currículo
- 6 Busca una forma de obtener feedback





https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11562583-el_enigma_de_la_esfinge.html

FICHA DE PROYECTO GAMIFICADO

Título del proyecto:

****Pasapalabra de la esfinge****



OBJETIVOS



- *Conocimiento general de la CC.
- *Acercamiento de la CC de una forma dinámica.
- *Repaso previo a examen.

COMPETENCIAS



- *Digital.
- *Conciencia y expresiones culturales.
- *Aprender a aprender.

PERFIL DEL JUGADOR



- *Alumnado desmotivado que da poca importancia a la asignatura de CC.

TIEMPO DE DESARROLLO



- *Una sesión de 50 min.

PERFIL DEL JUGADOR



*Alumnado desmotivado que da poca importancia a la asignatura de CC.

TIEMPO DE DESARROLLO

*Una sesión de 50 min.

PLANIFICACIÓN

*Sesión sorpresa y previa al examen.

NARRATIVA



Eres Edipo y tienes que enfrentarte a los enigmas de la Esfinge para salvar a Tebas del suspenso.

MISIONES / RETOS



Responder a todas las preguntas de la Esfinge para superar el examen del Minotauro. Tienes dos comodines si respondes a preguntas extras relacionadas con los dioses del Olimpo.

MISIONES / RETOS



Responder a todas las preguntas de la Esfinge para superar el examen del Minotauro. Tienes dos comodines si respondes a preguntas extras relacionadas con los dioses del Olimpo.

AVATARES



El alumnado tomará el nombre de un personaje relacionado con la CC, como dioses, héroes o personajes importantes.

AMBIENTACIÓN



La luz del aula será tenue para que la Esfinge no se asuste. El Game Máster llevará un colgante ambientado en la CC que le otorga el poder del juego.

EVALUACIÓN



- *En este caso, es una sesión repaso y no puntúa para nota.
- *Se evaluará la actividad de forma anónima por parte del alumnado.

RÉPLICA

- *Se animará al alumnado a crear diferentes roscos como trabajo extra con una valoración positiva que sume a nota.



FICHA DE PROYECTO GAMIFICADO

Título del proyecto:
****Pasapalabra de la esfinge****




OBJETIVOS

- *Conocimiento general de la CC.
- *Acercamiento de la CC de una forma dinámica.
- *Repaso previo a examen.

COMPETENCIAS

- *Digital.
- *Conciencia y expresiones culturales.
- *Aprender a aprender.

PERFIL DEL JUGADOR

*Alumnado desmotivado que da poca importancia a la asignatura de CC.

TIEMPO DE DESARROLLO

*Una sesión de 50 min.

NARRATIVA

Eres Edipo y tienes que enfrentarte a los enigmas de la Esfinge para salvar a Tebas del suspenso.

PLANIFICACIÓN

*Sesión sorpresa y previa al examen.

MISIONES / RETOS

Responder a todas las preguntas de la Esfinge para superar el examen del Minotauro. Tienes dos comodines si respondes a preguntas extras relacionadas con los dioses del Olimpo.

AVATARES

El alumnado tomará el nombre de un personaje relacionado con la CC, como dioses, héroes o personajes importantes.

AMBIENTACIÓN

La luz del aula será tenue para que la Esfinge no se asuste. El Game Máster llevará un colgante ambientado en la CC que le otorga el poder del juego.

EVALUACIÓN

- *En este caso, es una sesión repaso y no puntúa para nota.
- *Se evaluará la actividad de forma anónima por parte del alumnado.

RÉPLICA

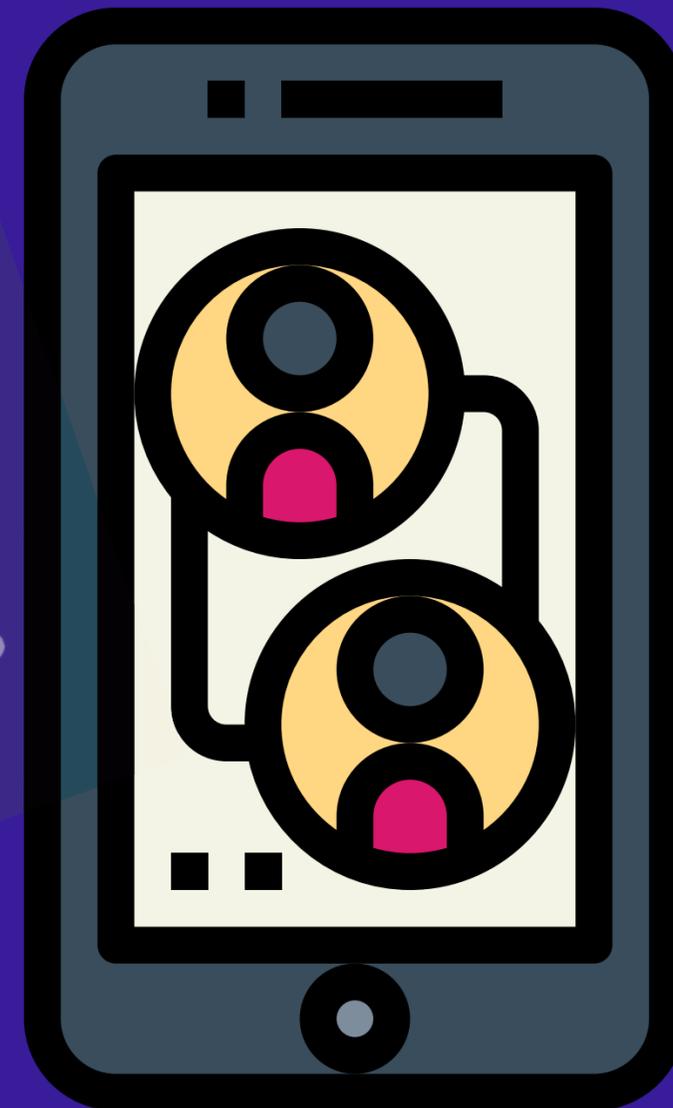
*Se animará al alumnado a crear diferentes roscos como trabajo extra con una valoración positiva que suma a nota.

DESARROLLA LAS BASES DE UN PROYECTO GAMIFICADO PROPIO

Teatro y gamificación: un match posible. Gamificación y proyectos transversales a partir de las artes escénicas y la literatura clásica

MARZO 2022

Centro para la formación del profesorado de VALLADOLID



**el
aedo**

teatro + games + libros

Jesús Torres