

GAMIFICACIÓN Y BREAKOUT EDU

CFIE de León.

5 - 19 de noviembre de 2019

Ponente: M. VANESSA ÁLVAREZ DIEZ
CEIP. Nuestra Señora del Socorro. (Valderas)
IES: Octaviano Andrés. (Valderas)

¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

“Gamificación” es el uso de una serie de elementos propios de los juegos, (tales como mecánicas, estética y pensamiento lúdico), con el objetivo de involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.

Karl. M. Kapp

¿QUÉ NO ES GAMIFICACIÓN?

Gamificar **no es... jugar** (aprendizaje basado en juegos):
(Aunque podemos utilizar juegos para apoyar una gamificación).

Gamificar **no es sólo puntos, medallas, rankings y recompensas:**

Aunque a menudo veamos que gamificar consiste en asignar puntos y medallas a tareas, pensar así es un error que nos llevará a crear una gamificación muy pobre.

Gamificar no es... tecnología:

No es usar un video juego relacionado con los contenidos que vamos a trabajar.

Sí podemos acompañar la gamificación de vistosas páginas web, (interactivas y con mucho contenido), vídeos emocionantes en donde se introduce la aventura, avatares parlantes que aportan ambientación...

ELEMENTOS DE UNA GAMIFICACIÓN

NARRATIVA O AMBIENTACIÓN:

La narrativa proporciona un contexto para poder introducir unos contenidos determinados ambientados dentro de una historia de ficción.

Narrativa o ambientación llamativa + apropiada a los contenidos y a los intereses de los alumnos = ÉXITO EN LA GAMIFICACIÓN.

ELEMENTOS DE UNA GAMIFICACIÓN

ELEMENTOS DE JUEGOS: crear un sistema en el que los jugadores (en nuestro caso alumnos) se involucren en un desafío abstracto, definido por *normas*, *interactividad* y *retroalimentación* y que conlleve una reacción.

MECÁNICAS: Las mecánicas de los juegos incluyen *niveles*, *medallas*, *puntos*, *puntuaciones y rankings*, restricciones de tiempo, ...

ELEMENTOS DE UNA GAMIFICACIÓN

ESTÉTICA: Una estética cuidada hace que la experiencia sea más emocionante y creíble.

PENSAMIENTO LÚDICO: Hace que una experiencia cualquiera pueda convertirse en una actividad que incluye elementos de competición, cooperación, exploración o narrativa.

ELEMENTOS DE UNA GAMIFICACIÓN

◉ AVATARES

Los avatares son los personajes de la historia. Cada alumno tendrá uno.

- Esencial: que ellos lo elijan y los personalicen.
- Avatares extra: enriquecen la historia e hilan contenidos.

A medida que vayas avanzando en el desarrollo de la gamificación se te irán ocurriendo más ideas y personajes que introducir en la gamificación.

ELEMENTOS DE UNA GAMIFICACIÓN

MISIONES

Una manera de estructurar los contenidos que se adapta muy bien a una gamificación es por medio de misiones o retos.

Una misión estará determinada por una o varias actividades que tus alumnos tendrán que hacer para conseguir un objetivo.

Una vez realizada la misión, los alumnos recibirán una o varias recompensas, en función de cómo la hayan superado.

ELEMENTOS DE UNA GAMIFICACIÓN

RECOMPENSAS

- **FÍSICAS:**
 - Medallas
 - Cartas
 - Un objeto relacionado con la gamificación
- **NO FÍSICAS:**
 - Puntos
 - Subir de nivel
 - Poderes,
 - Privilegios,
 - Etc.

ASPECTOS A TENER EN CUENTA A LA HORA DE GAMIFICAR:

TIPOS DE JUGADORES

- ⦿ Para diseñar nuestra gamificación será imprescindible conocer las motivaciones de nuestros alumnos a la hora de enfrentarse a una misión.
- ⦿ ¿Qué tipo de jugador es cada uno?
- ⦿ Conociendo este aspecto conseguiremos la motivación que retendrá a nuestros alumnos y asegurará el éxito de la experiencia.

TIPOS DE JUGADORES O GAMERS

- ◉ Existen varias teorías, segmentaciones y clasificaciones que sitúan a los jugadores en diferentes taxonomías en función de sus motivaciones, pero quizás la clasificación más conocida, y seguramente más aplicada, es la de **Richard Bartle**.
- ◉ **Bartle** escritor inglés cocreador del MUD, «Dominios multiusuario» creador de «taxonomía de Bartle»: clasificación de los diferentes jugadores o gamers

¿QUÉ TIPO DE JUGADOR ERES TÚ?

- ◉ Realiza el test:
¿Qué tipo de Gamer eres?
- ◉ Test: Tipo de Gamer
- ◉ Recuerda el resultado. Lo necesitarás más adelante

TIPOS DE JUGADORES

□ KILLER (o AMBICIOSO)

Le motiva:

- Ganar, ser 1º en la clasificación
- Competir con otros y quedar por encima
- Juegan sólo para ganar

FORMAS DE RETENERLO:

- Ranking, listas de clasificación
- Niveles, hitos
- Sistema que permita comprobar cómo se superan niveles y escalan puestos

TIPOS DE JUGADORES

□ ACHIEVER (o TRIUNFADOR)

- Superar los objetivos marcados en el juego
- Resolver retos con éxito y conseguir una recompensa por ello
- Descubrir nuevos escenarios, niveles
- Motivación intrínseca, satisfacción personal

FORMAS DE RETENERLO

- Definición de un sistema de hitos y logros.

TIPOS DE JUGADORES

□ **SOCIALIZER (o SOCIABLE)**

Le motiva:

- Los aspectos sociales por encima de la misma estrategia del juego.
- Compartir con los demás
- Crear una red de contactos o amigos

FORMAS DE RETENERLO

- Listas de amigos
- Chats
- Feeds de noticias

TIPOS DE JUGADORES

□ **EXPLORER (O Explorador):**

Le motiva:

- Descubrir lo desconocido
- Aprender, saber más
- Autosuperación.

FORMAS DE RETENERLO

- Retos y logros complejos
- Niveles