



# EL JUEGO COMO ESTRATEGIA



[YouTube.com/dylanbrayshaw](https://www.youtube.com/dylanbrayshaw)

© 2012



**ESTE  
SOY  
YO**

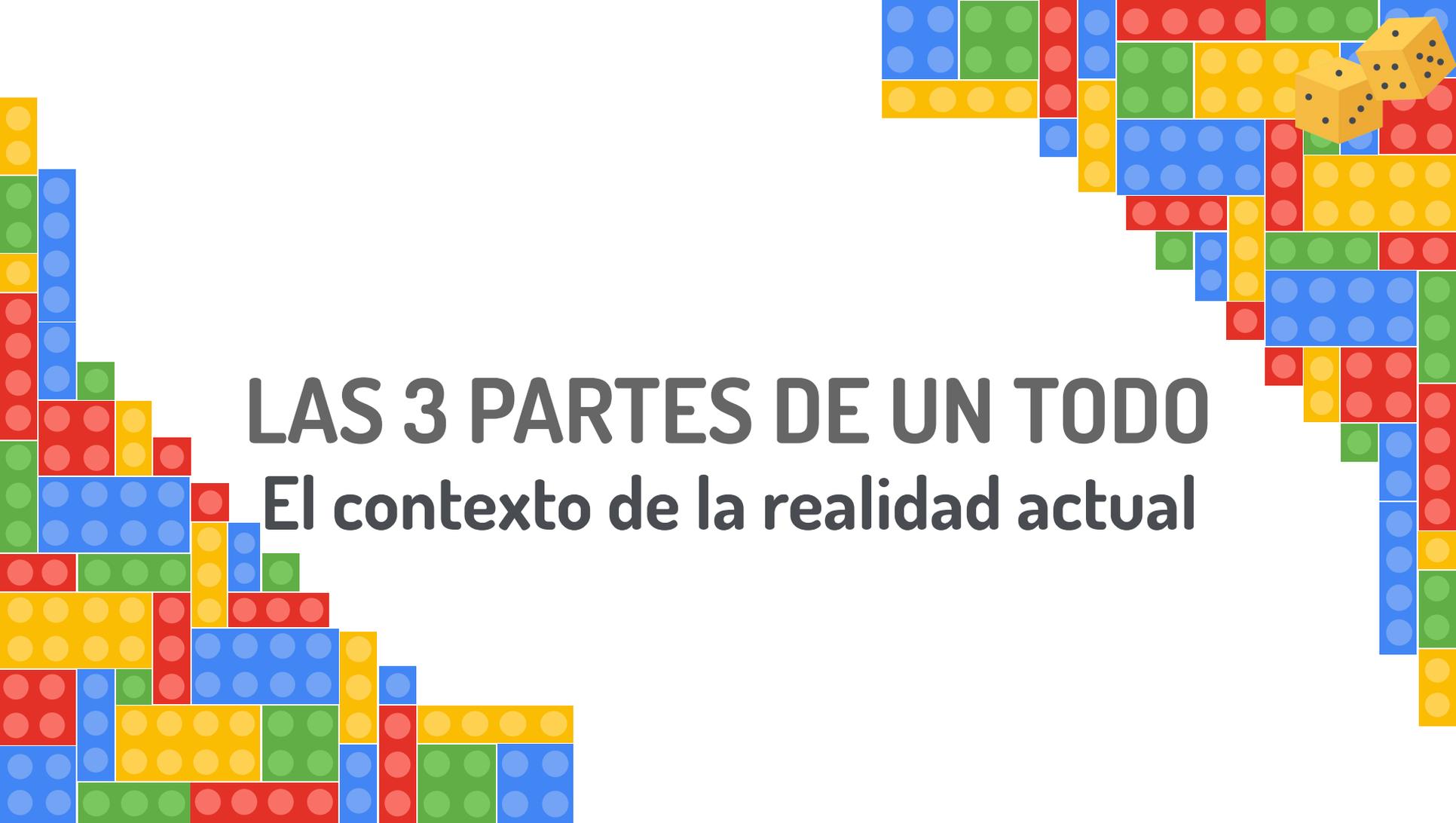
**Javier Espinosa**  
@javiesping





01.

# INTRODUCCION



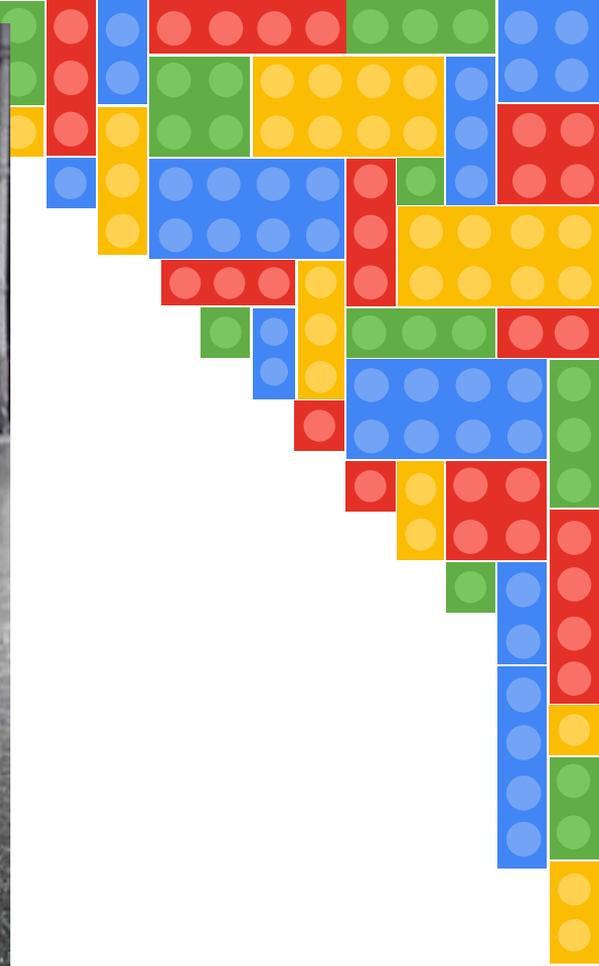
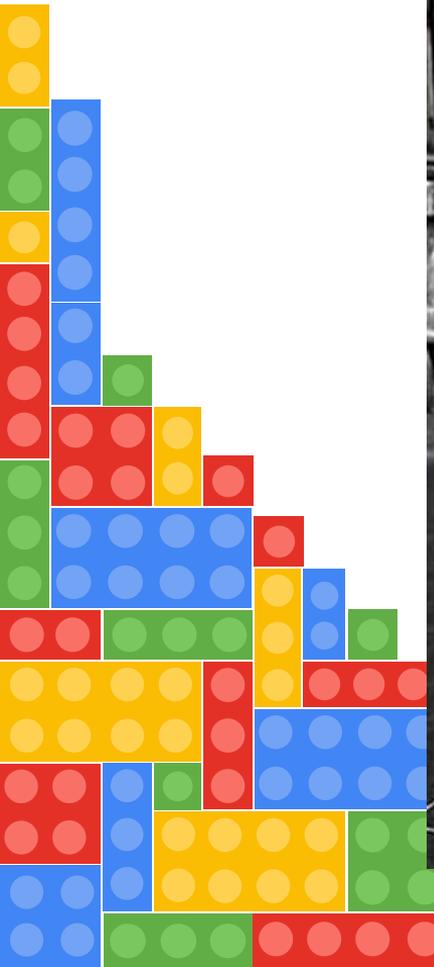
# LAS 3 PARTES DE UN TODO

## El contexto de la realidad actual







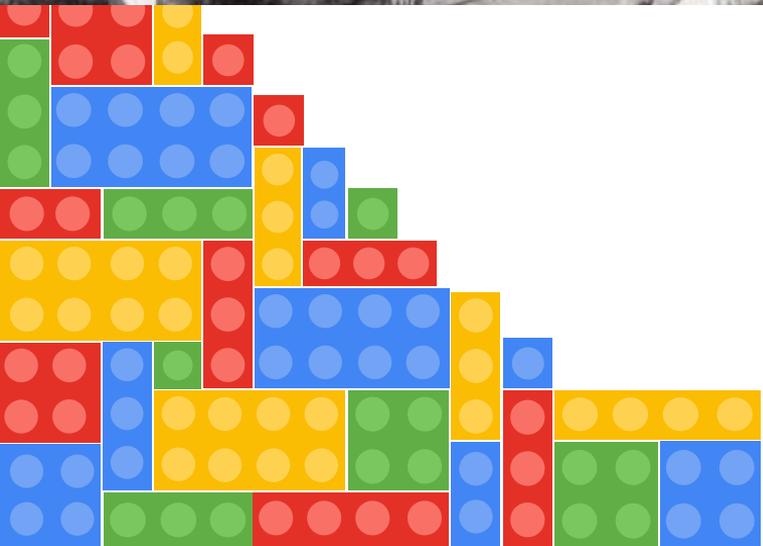
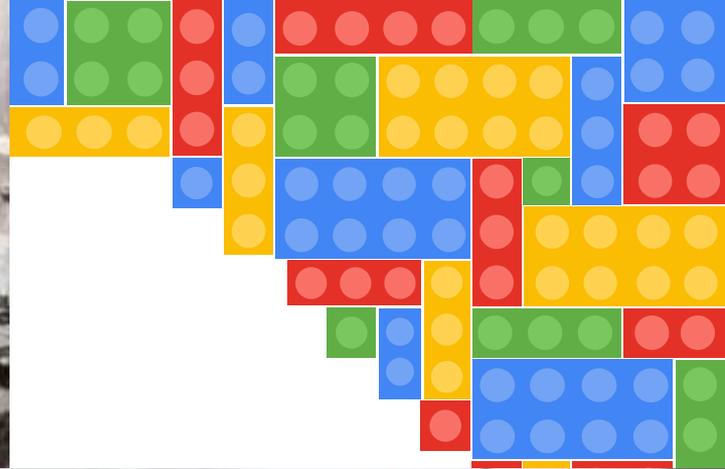


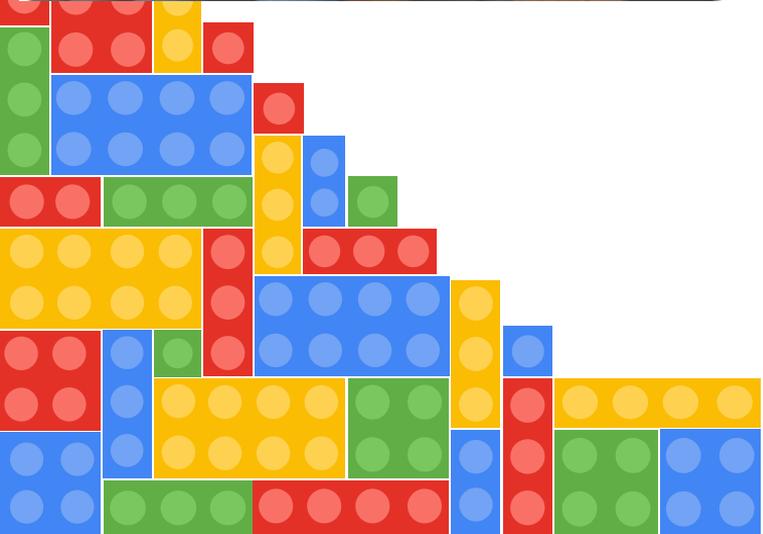
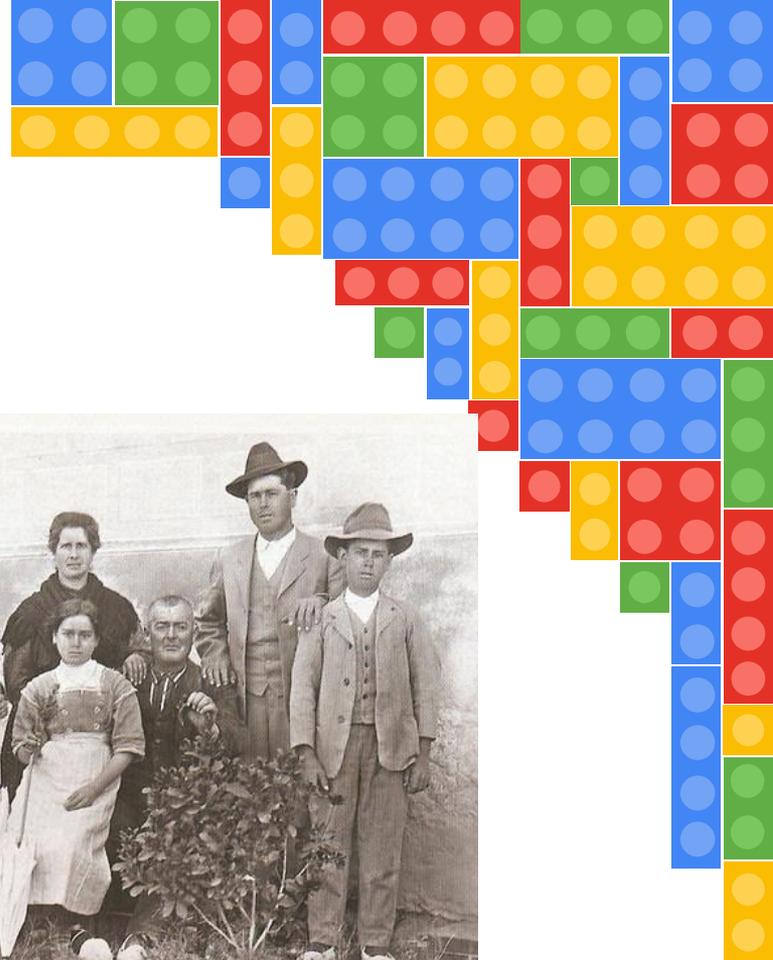
A decorative border made of colorful building blocks (red, blue, yellow, green) surrounds the text. The blocks are arranged in a stepped pattern, creating a frame around the central text.

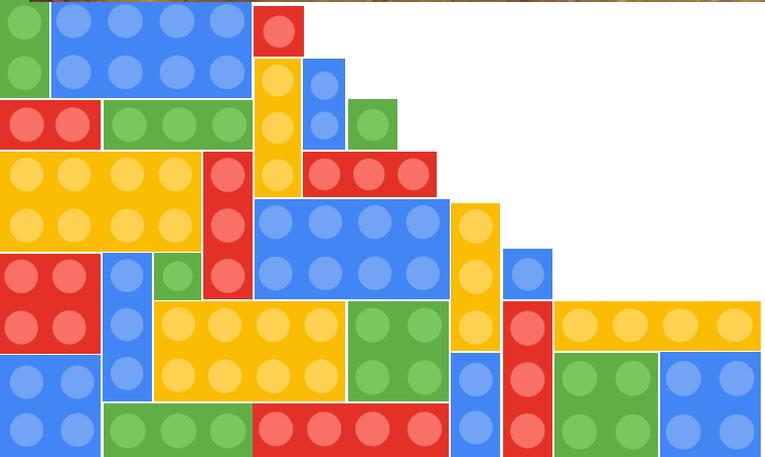
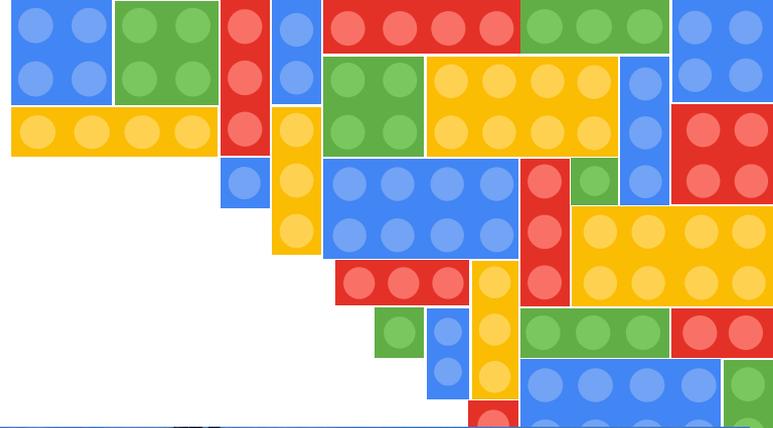
# LAS SIETE DIFERENCIAS

El contexto de la realidad actual









## OBJETIVO DE LA SESIÓN

# Emplear el juego como una estrategia de aula

### CONTENIDOS

- ★ Bases del juego.
- ★ Abj y gamificación.
- ★ Mecánicas básicas.
- ★

### CÓMO

- ★ Retos individuales y grupales
- ★ Diseñar un juego.

# QUÉ VAMOS A VER



**1.**

## **DIFERENCIAR**

JUEGO-ABJ-GAMIFICACIÓN



**2.**

## **IDENTIFICAR**

BASES DEL JUEGO



## **3. CREAR**

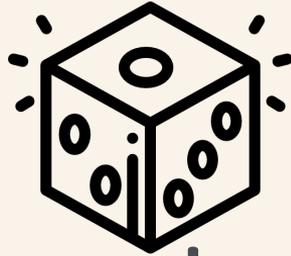
JUEGO



## **4. EJEMPLOS**

GAMIFICACIÓN

# ¿Qué nos mueve a jugar?



Reflexiona sobre un juego al que te encantase jugar de pequeño.

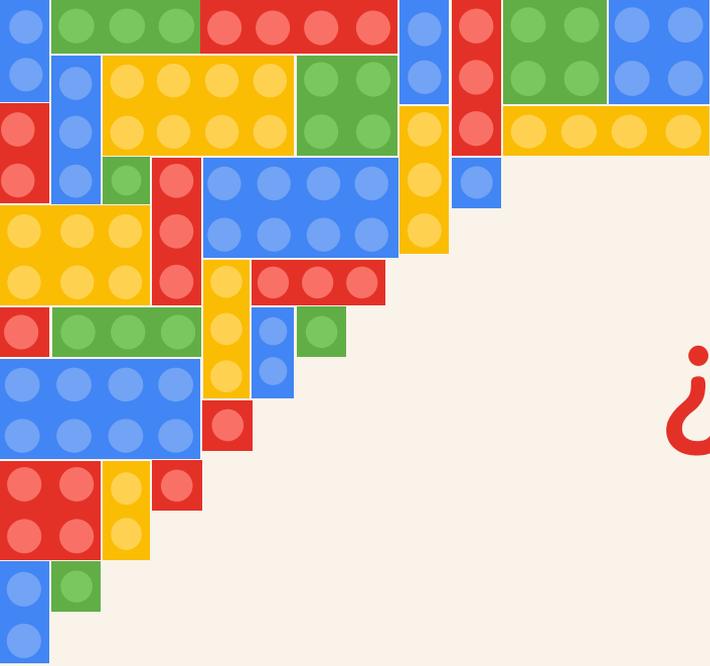
¿Dónde jugabas?

¿Con quién juegas?

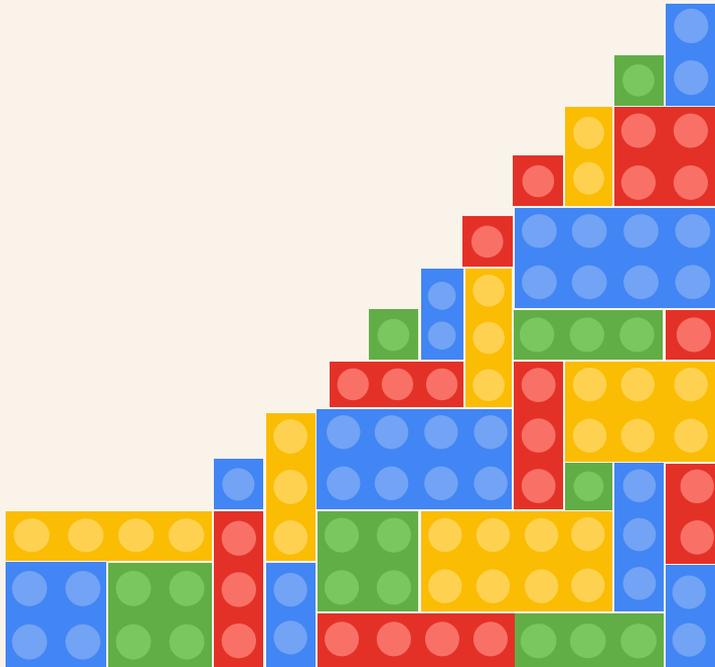
¿Cuánto tiempo? ¿Se repite?

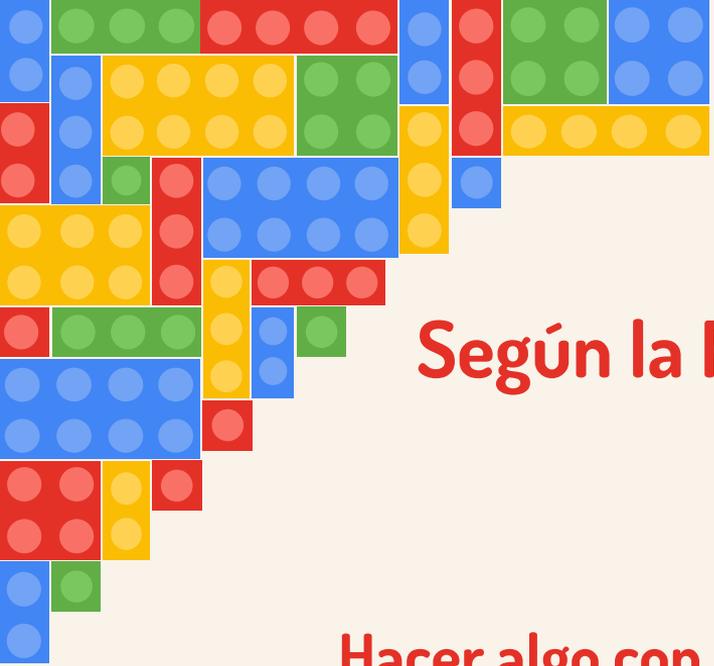


**“Se conoce más a una persona en una hora de juego que en un año de conversación”**



# ¿QUÉ ES EL JUEGO?





**Según la RAE:**

**Hacer algo con alegría  
con el fin de  
entretenerse, divertirse o  
desarrollar determinadas  
capacidades.**

**Entretenerse, divertirse  
tomando parte en uno  
de los juegos sometidos  
a reglas, medie o no en  
él interés**

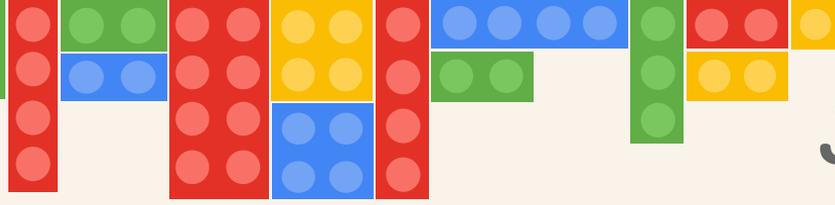


# Aprendizaje Basado en juegos (ABJ)

Es libre y voluntario,  
sin un fin concreto.

Usa las mecánicas y  
dinámicas del juego

Lograr un objetivo de  
aprendizaje.



# Juego

## Gamificación

Juego creado o  
utilizado para un  
fin didáctico.

Implica contexto dirigido.

Implica un contexto  
creado ex profeso  
para este objetivo.

Busca aprender  
algo a partir de la  
acción.

El contexto es  
implícito por las  
características del  
juego.

Perder o ganar  
forma parte del  
juego.

# Aprendizaje Basado en juegos (ABJ)

# Gamificación

# Juego

Juego creado o utilizado para el fin didáctico.

Lograr un objetivo de aprendizaje.

Implica contexto dirigido.

No es un juego, pero utiliza sus mecánica y dinámicas.

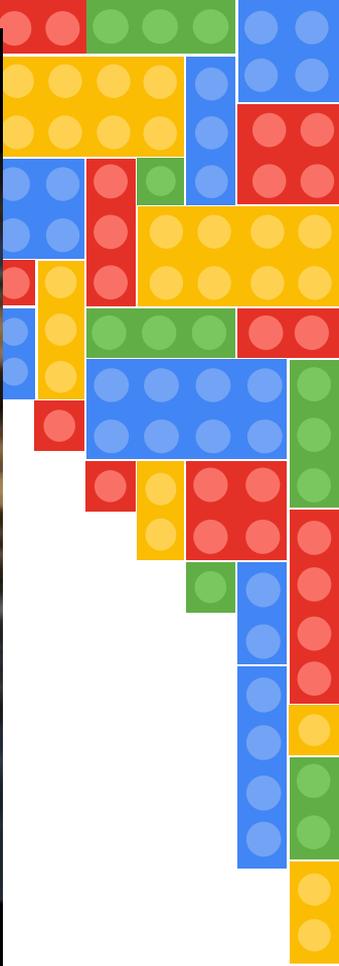
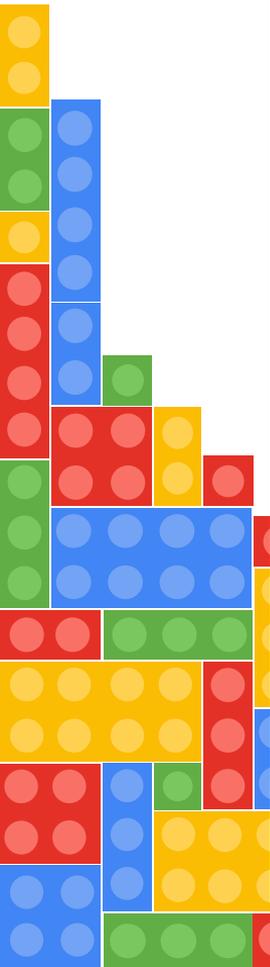
Busca aprender algo a partir de la acción.

Implica un contexto creado ex profeso para este 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.





# Círculo mágico (Johan Huizinga)

Espacio donde las participantes **fijan unas reglas** para que el juego ocurra **en plenitud**.  
Espacio **seguro** y protegido del mundo real.

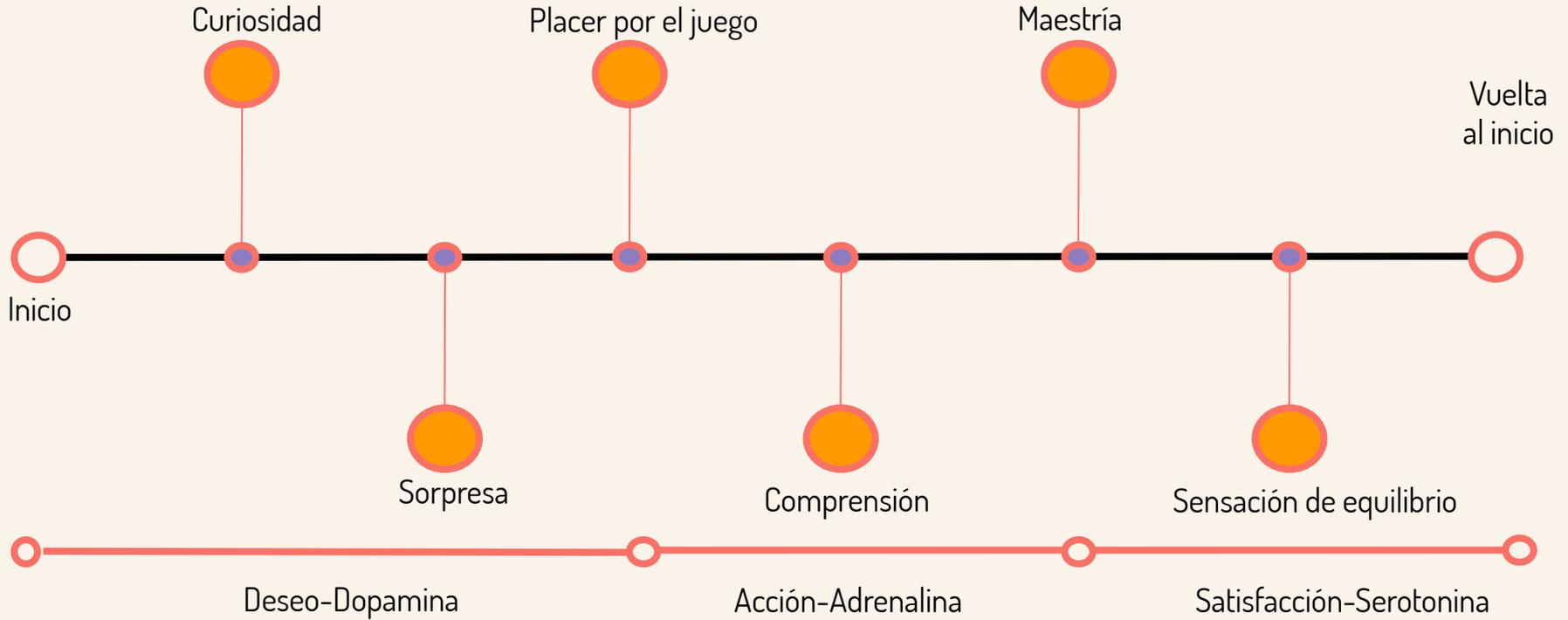
Posición psicológica donde **no somos juzgadas** y nos sentimos **libres**.

**Seguros** de actuar.

**Rompe** cuando las **reglas son transgredidas a propósito**.



# Stuart Brown



# DESARROLLO HABILIDADES

AUTOCONFIANZA

TOLERANCIA A LA FRUSTACIÓN

AUTOEVALUACIÓN

GESTIÓN DE LA PÉRDIDA

HABILIDADES  
EMOCIONALES

APRENDER A GANAR /PERDER

- ATENCIÓN
- MEMORIA
- LENGUAJE
- RAZONAMIENTO LÓGICO
- ORIENTACIÓN ESPACIAL
- FUNCIONES EJECUTIVAS

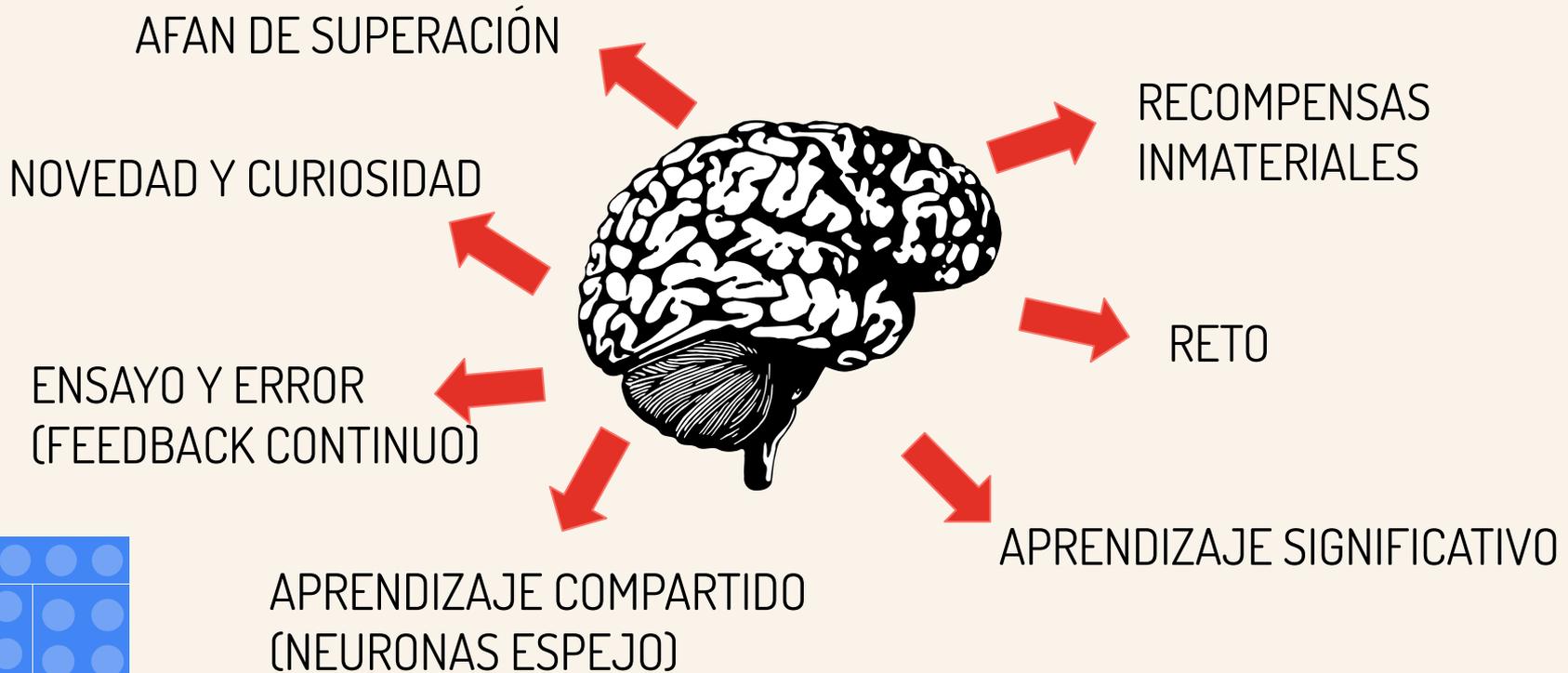
HABILIDADES  
COGNITIVAS



HABILIDADES  
SOCIALES

- RESPETAR NORMAS
- TRABAJO EQUIPO
- RESOLVER CONFLICTOS
- ESCUCHA ACTIVA
- ACTUAR EN CONTEXTO COOPERACIÓN

# ELEMENTOS DEL JUEGO PARA ESTIMULAR EL CEREBRO



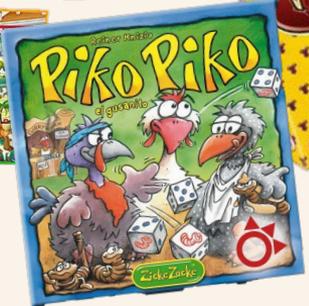
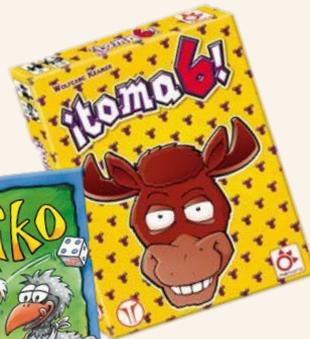
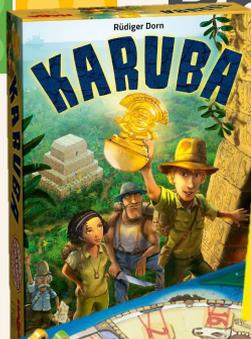
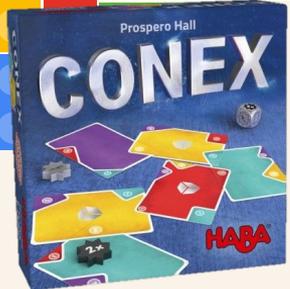
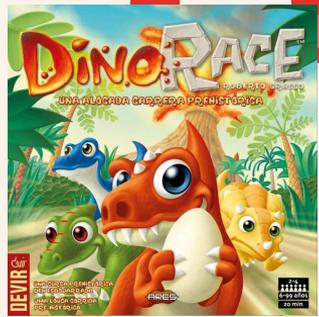
A decorative border composed of various colorful geometric shapes, including squares and rectangles with circular patterns, arranged in a stepped, staircase-like pattern around the central text. The colors include red, yellow, green, and blue.

**POR ETAPAS**

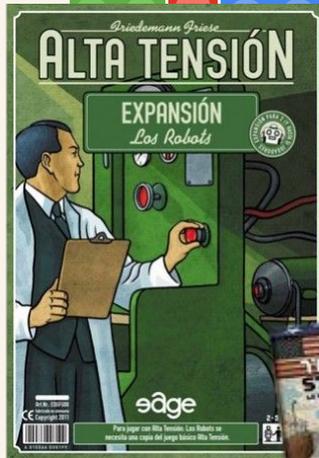
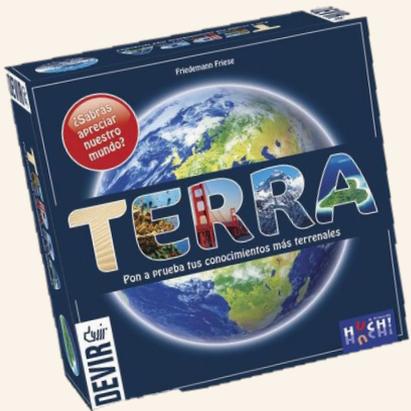
# Infantil



# Primaria



# Secundaria



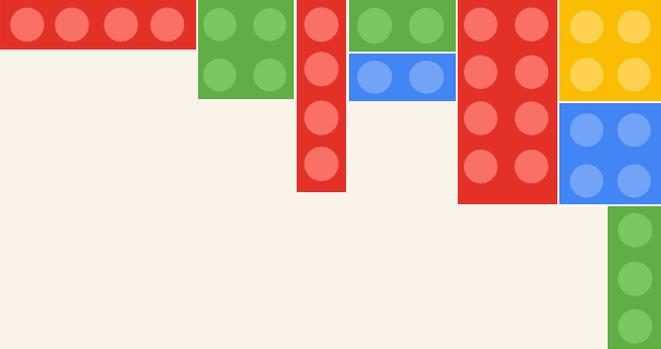
Crea un Dobble o un timeline para tu clase



<https://micetf.fr/symbole-commun/#figures>

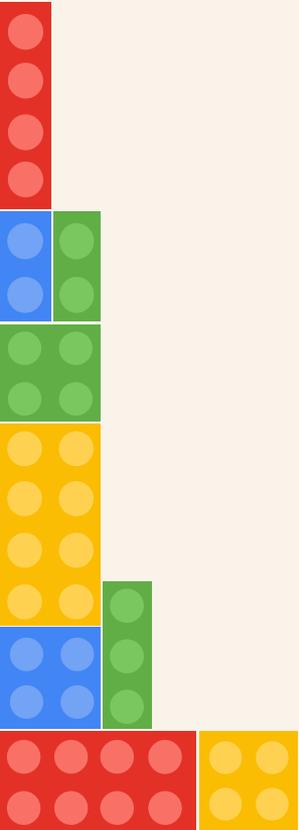


<https://mtgcardsmith.com/>

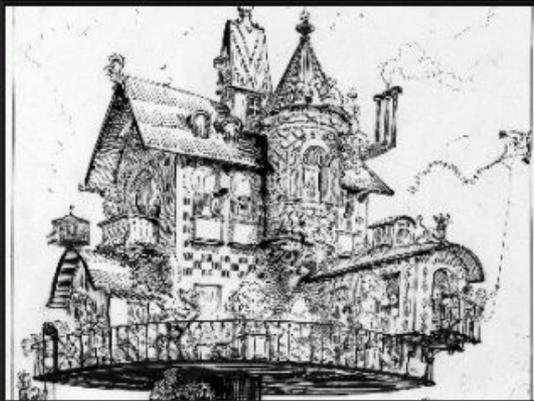


# <http://bit.ly/dobblecrear>

Enlace para crear dobble



## Torre infernal



### Enchant Land



Cada jugador empieza con una carta boca abajo. El resto de cartas forman un pila central de la que hay que ir consiguiendo cartas.

2017 C \* CUSTOM CARD  
MTGCS - EN UNKNOWN

MTGCARDSMITH.COM

## La patata caliente



### Enchantment Creature



Se reparte una carta por cada jugador y ronda. El resto de cartas no se utilizan. El objetivo es pasar todas las cartas al perdedor.

2017 C \* CUSTOM CARD  
MTGCS - EN UNKNOWN

MTGCARDSMITH.COM

## Regalo envenenado



### Enchant Forest



Se reparte una carta boca abajo a cada jugador y con el resto se forma una pila central. Objetivo dar cartas de la pila central al resto de jugadores.

2017 C \* CUSTOM CARD  
MTGCS - EN UNKNOWN

MTGCARDSMITH.COM

## A por todas



Instant



Se pone una carta en el centro de la mesa boca arriba y tantas cartas como jugadores haya boca abajo. El objetivo es recuperar las cartas de la mesa.

## El foso



Enchant Wall



Se reparten todas las cartas entre todos los jugadores y se deja una carta en el centro de la mesa. Hay que descartarse de todo lo que tienes encima cuanto antes mejor.

# RETO EN EQUIPO



## OBJETIVO:

Une cada mecánicas con sus elementos de juego



**TIEMPO** tienes 5 minutos



Un miembro del equipo debe hacer una copia de este LINK:  
[bit.ly/cadaovejaconsupareja](https://bit.ly/cadaovejaconsupareja)



Comparte el link y da permisos de edición a los miembros de tu equipo

# EJEMPLO



## Sorpresa

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

**Elementos del juego:**

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

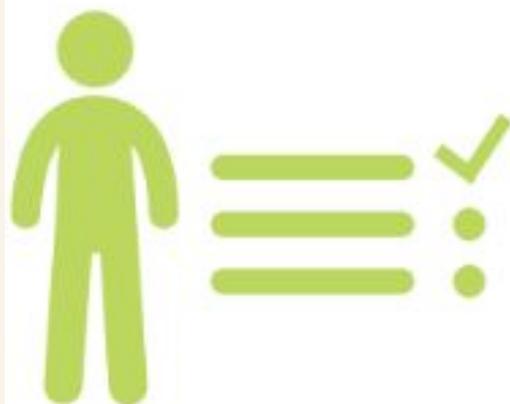


## **Narrativa**

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.***



## 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.***

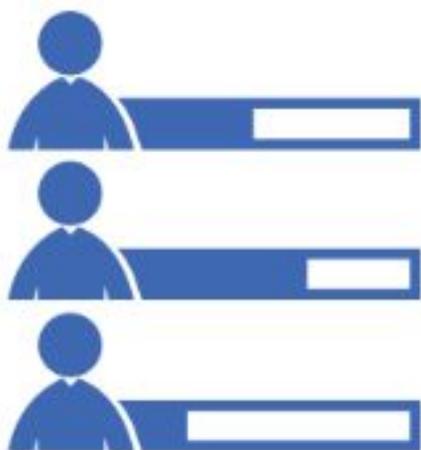


## Retroalimentación

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.***

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.



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.

# CONCLUSIONES



1

## Antes de gamificar...

Jugar, jugar y volver a jugar.



2

## Usa el juego en el aula

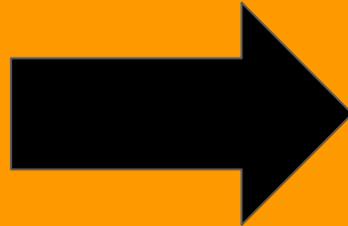
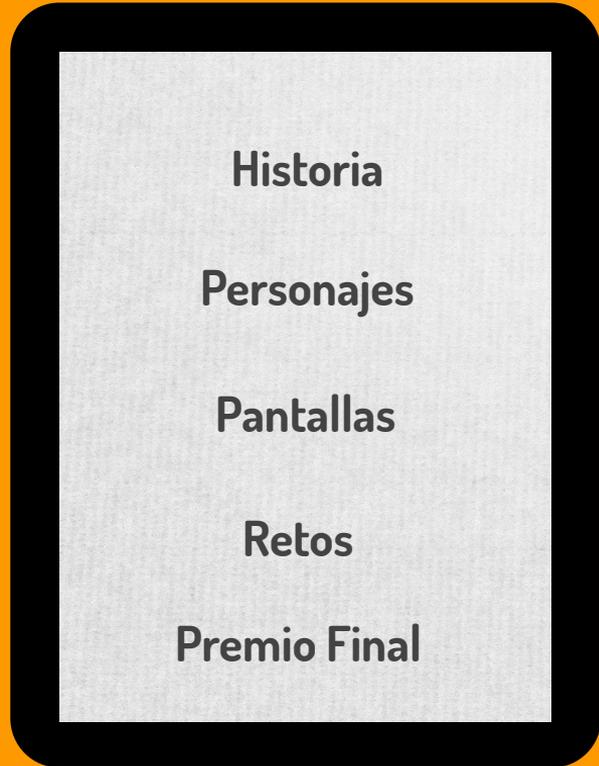
En ciertos momentos es un recurso increíble.



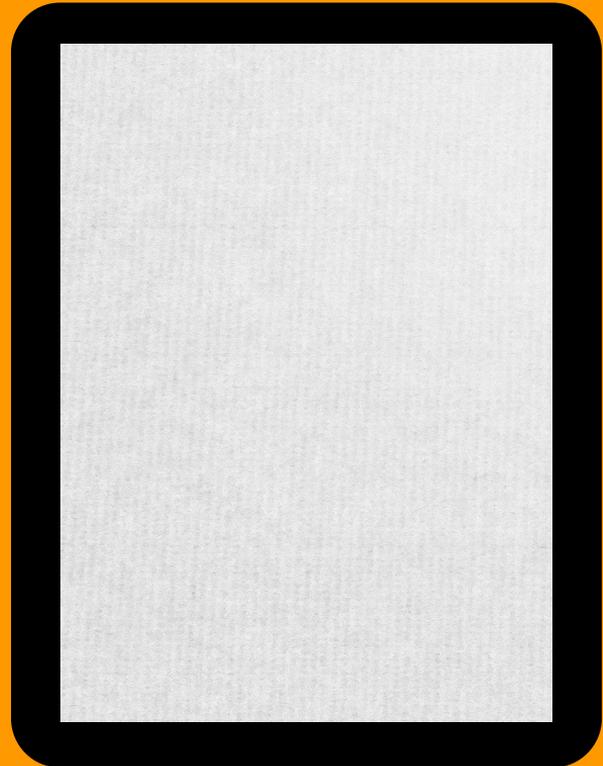
# LA GAMIFICACIÓN

¿SE PARECEN?

**VIDEOJUEGO**



**CLASE**



PAUL ANDERSEN. MY CLASS IS A VIDEOGAME

# ¿SE PARECEN?

## VIDEOJUEGO

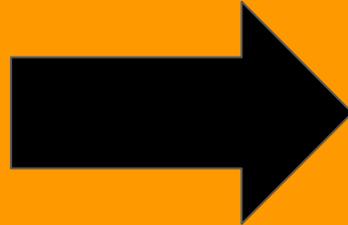
Historia

Personajes

Pantallas

Retos

Premio Final



## CLASE

Asignatura

Alumnos

Unidades

Tareas

Notas/Reconocimiento



# ¿QUÉ ES GAMIFICAR?

# “Lo clásico”

“El proceso de **incorporación** de **mecánicas y técnicas** asociadas al diseño **de juegos** a **entornos no lúdicos**”



# “Gamificar va más allá”



“**Motivar** a nuestros alumnos para que vivan **experiencias** gratificantes **transformadoras** del aprendizaje. No queremos enmascarar con puntos, rankings o avatares lo que siempre hemos hecho, sino **convertir la clase en una verdadera experiencia lúdica**”



**¿POR QUÉ GAMIFICAR?**

# ¿POR QUÉ GAMIFICAR?

Rodríguez y Santiago (2015)



## **1. Motivación.**

2. Centrado en el alumno.

3. Personalización.

4. Aumenta el aprendizaje.

5. Contextualiza.

6. Mayor riqueza multimedia.

7. Fallar sin riesgo.

## **8. Feedback inmediato.**

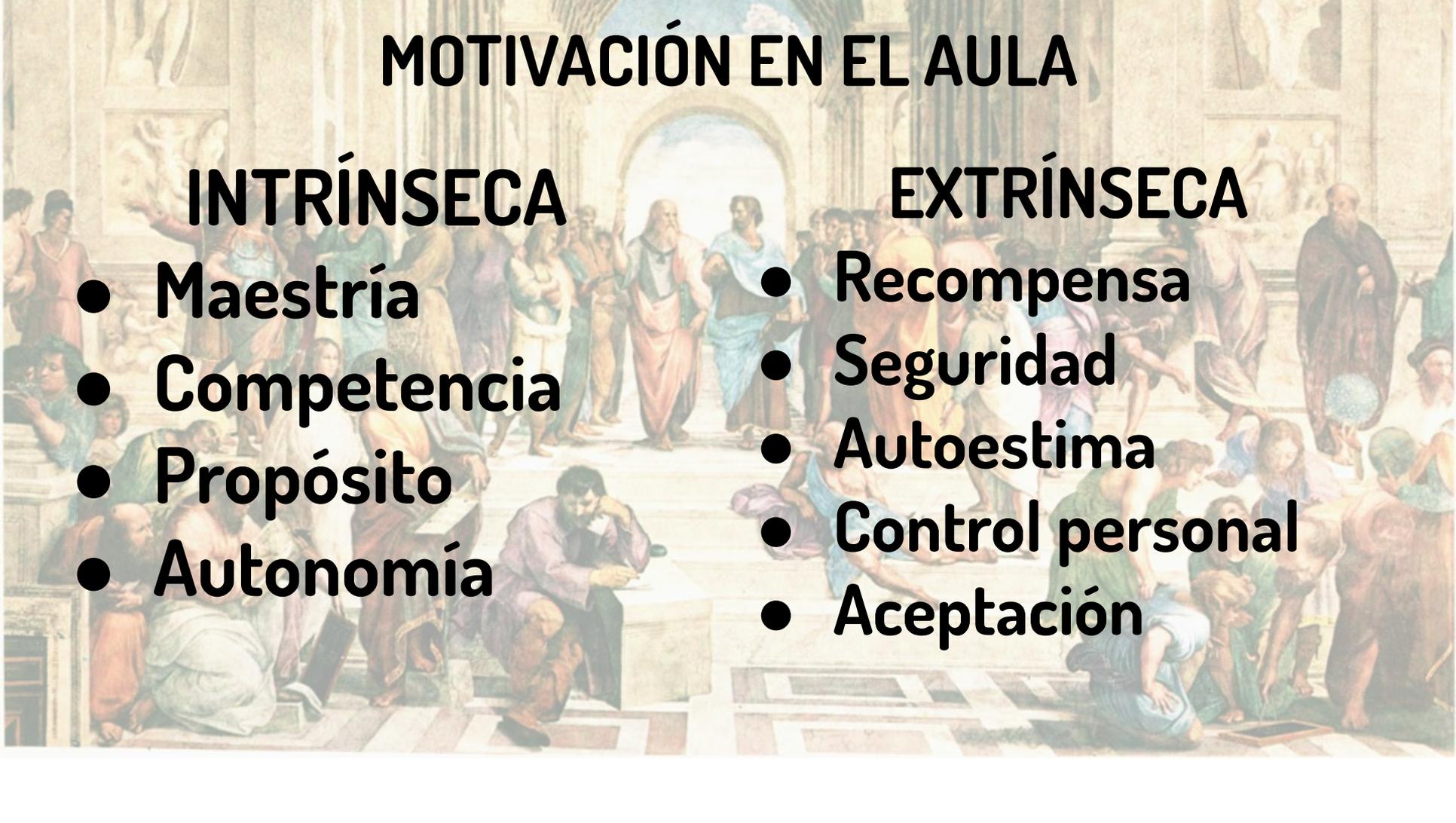
9. Genera mucha práctica y refuerzo.

10. Fomenta mucho la colaboración.



**¿CUÁL ES EL MEJOR ESTADO  
MENTAL PARA EL  
APRENDIZAJE?**

# MOTIVACIÓN EN EL AULA



## INTRÍNSECA

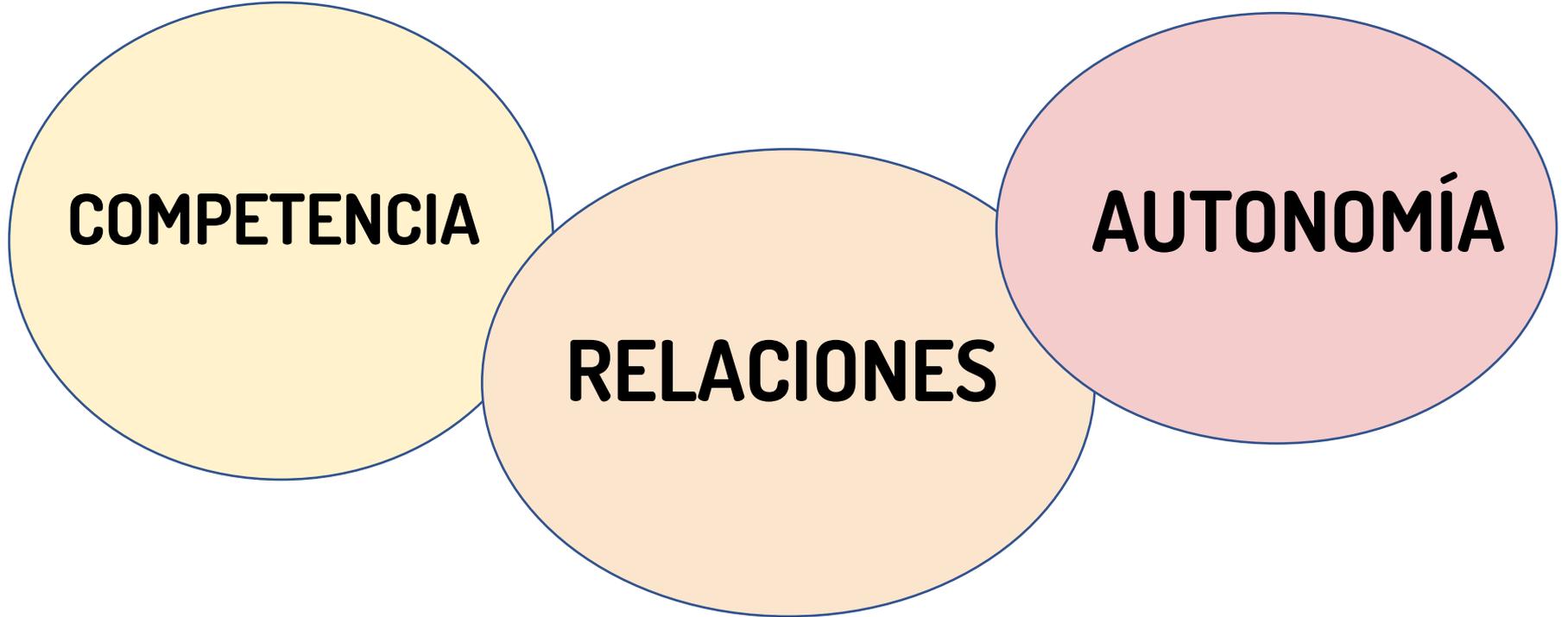
- Maestría
- Competencia
- Propósito
- Autonomía

## EXTRÍNSECA

- Recompensa
- Seguridad
- Autoestima
- Control personal
- Aceptación

# DECI Y RYAN

## STD TEORÍA DE AUTODETERMINACIÓN

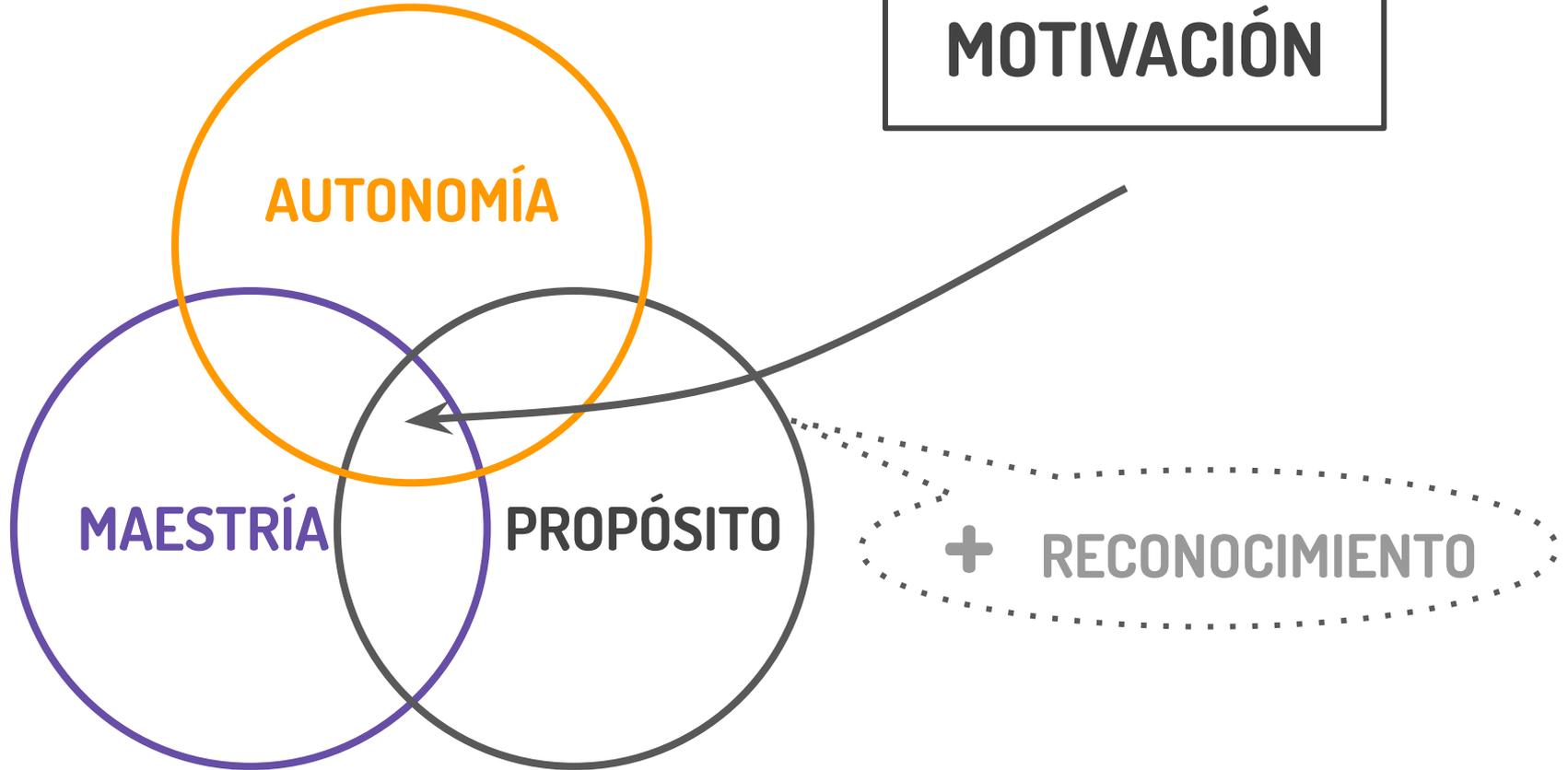


**COMPETENCIA**

**RELACIONES**

**AUTONOMÍA**

# Modelo RAMP



Daniel Pink "Drive"

# DECI

MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA

**TAREAS  
ABURRIDAS  
REPETITIVAS**



**RECOMPENSAS**

**TAREAS  
CREATIVAS**



**NO  
RECOMPENSAS**

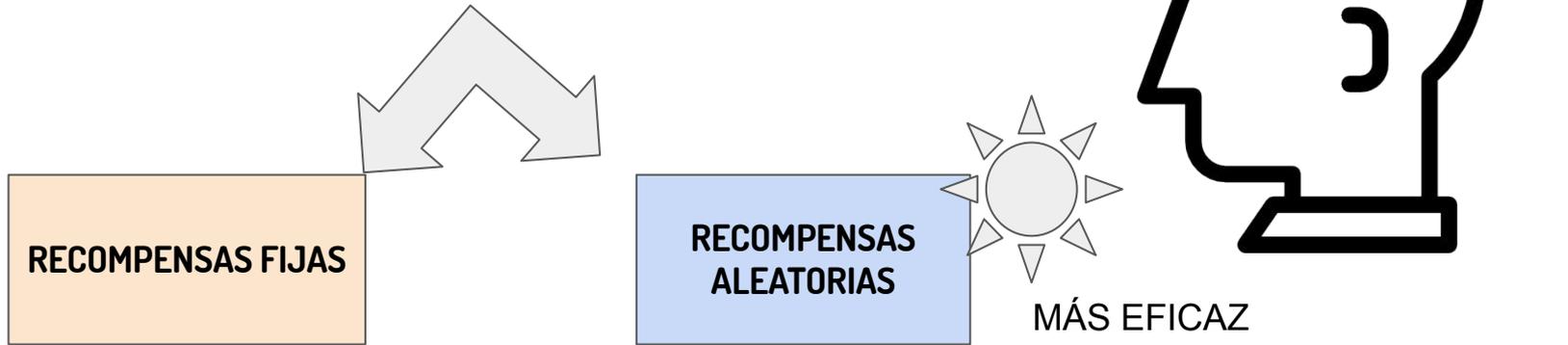
**PERJUDICAN  
PROVOCAN QUE  
BUSQUEN ATAJS**

# Skinner

Conductismo radical.

Refuerzo externo para manipular el comportamiento.

Estrategias de aula y mecánicas de juegos



# ¿RECOMPENSAS FIJAS Y ALEATORIAS?



# EJEMPLOS DE GAMIFICACIONES

# 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.*



# HOGWARTS

AN ADVENTURE IN THE WIZARDING WORLD



**Beatriz Cánovas**

@Beateaches



# 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

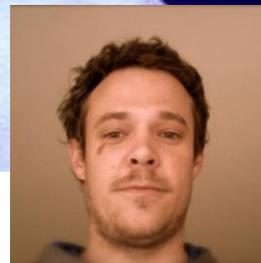
Science

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



## ¿PODRÁS LLEGAR A FORMAR PARTE DE LA COMUNIDAD CRISTIANA?

// LEE, VISITANTE, Y COMIENZA TU VIAJE

Año: 320

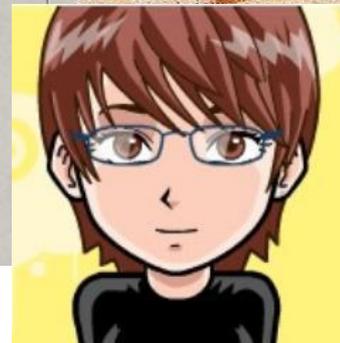
Lugar: Nicea, Asia Menor

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

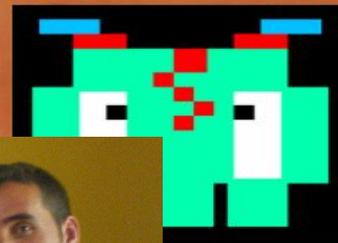


### Colonizadores de Marte

January 1, 2014

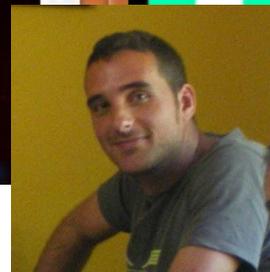


### Saludos Terrícolas!



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.

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

## CONVOCATÒRIA OFICIAL DE CONTRACT DE NOUS AGENTS PEL MINISTERI DEL T

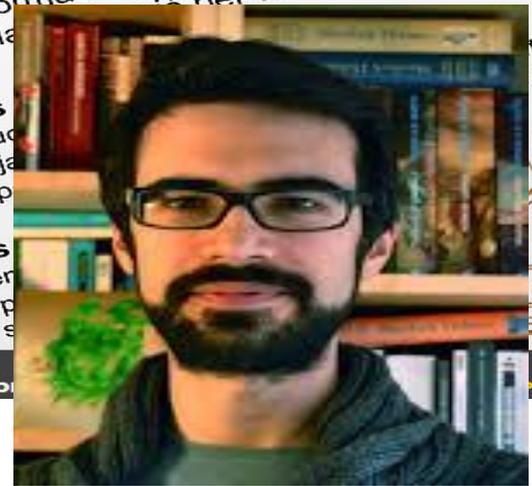
El programa de formació de nous agents temporals i  
que està oberta la per a futurs agents del

### 1. Destinataris

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

### 2. Requisits

Tenir coneixer  
Entusiasme p  
avalorà s



@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

# LA RUTA DE TU TALENTO

TALENTO  
COMIENZA AQUÍ



COMENZAMOS

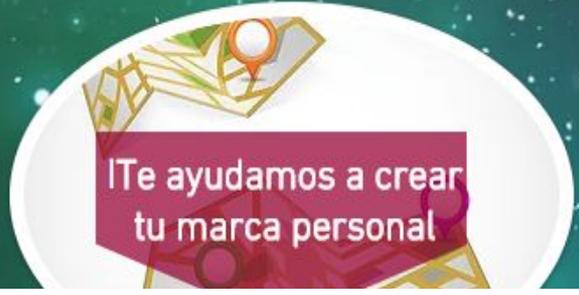
TE BUSCAMOS A TI

PERSIGUE TU SUEÑO

CONTACTO



Buscamos los  
mejores  
candidatos



¡Te ayudamos a crear  
tu marca personal



Descubre tu talento

Elena Rodríguez @iElenaR



# SPACE EXPLORERS



"Press any key to start"

HOME

ASTRONAUTS TRAINING

MISSIONS

IMAGES

EXPERIMENTS



## 8 ASIGNATURAS



## 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.

# E-Star Epress

Conoce el proyecto

Participantes

Intantil

Primaria

Secundaria

Contacto



Blogs de los  
participantes en el  
proyecto.

@joanfelizz

@reketepatri81

@elenagongar

@MariquillaMlg

@DavidPinclan

@davidpal5

@gvegash

@LolaAlcantara2

@MemeMartinPul

@CarlosPerez81

@rafaleiva82

@agalamo

@fernandomolrojo

@franso8

@arivgal

@ManoliFM

@manuroca03

@Noelia\_Cava

@eusebiocordoba @pepmurciano

@CarlosGTurillo

Mi vida de  
**FARAON**

**INFANTIL**



**EL FUTURO DEPENDE DE VOSOTROS!**



**PRIMARIA**



**ESPAÑA EXPRESS**

**Salfumán**  
The Wizard

**LA CLASE DE LOS HÉROES**

# CÓMO GAMIFICAR

# PROCESO



**ANÁLISIS  
Y  
OBJETIVO**

**NARRATIVA  
Y  
ESTÉTICA**

**DINÁMICAS**

**MECÁNICAS**

# Crear una historia



PERSONAJES  
=  
ALUMNOS



LUCAS

Soy un niño activo deportista fuerte travieso estudiante muy muy muy sensible y divertido

Me gusta la comida sana los estudios lo que más el deporte el amor ser feliz mi gente

Me gusta educación física mucho y las clases de Chema y Mónica lo q más este apoyo el mis profesores me gusta mucho

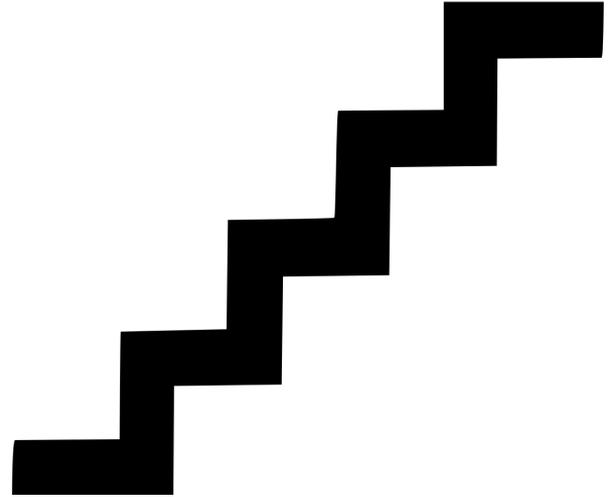
The Pirate Class

# CICLOS DE ACTIVIDAD

Bucles de compromiso



Escala de progreso



# INFANTIL

- **NARRATIVA Y VISUAL**
- **MOTIVADORES: AUTONOMÍA, SOCIAL**
- **MUY POCOS ELEMENTOS DE GAMIFICACIÓN**
- **LOGROS = RECOMPENSAS INTANGIBLES GRUPALES**

# PRIMARIA

- **NARRATIVA Y POCOS ELEMENTOS**
- **MOTIVADORES: AUTONOMÍA, SOCIAL**
- **LOGROS = RECOMPENSAS INDIVIDUALES, GRUPALES**
- **ELEMENTOS DE GAMIFICACIÓN**

# MODELOS DE DISEÑO



MUNDO ESTÁTICO  
CON PROGRESO



MUNDO TIPO  
SANDBOX

VIAJE



PAISAJE DE  
APRENDIZAJE

# TIEMPO NARRATIVO



**3 DÍAS**

PLANTEAMIENTO-NUDO-DESENLACE  
Protagonista – Obstáculo – Conflicto – Objetivo.

PERSONAJES  
Y  
ESCENARIO

ACERCAMIENTO - ONBOARDING. CÓMO SE LO PRESENTAMOS  
A LOS ALUMNOS

CONFLICTO

ACCIONES A REALIZAR POR LOS ALUMNOS

SOLUCIÓN

SOLUCIÓN

# 3 MODELOS EN INFANTIL/PRIMARIA PARA UN APRENDIZAJE BASADO EN RETOS CON NARRATIVA



## PRODUCCIÓN

Resuelven el reto en primera persona a través de una **producción**. Cada reto es independiente entre sí, pero es sumativo de cara al reto final.

## DEDUCCIÓN

Resuelven el reto ayudando a otra persona resolviendo un reto de pistas a través de la deducción. Cada Reto es independiente entre sí.

## PLANIFICACIÓN

Resuelven el reto ayudando a otra persona a través de una planificación, donde cada uno de los retos están relaciones entre sí para completar el reto final.

# MODELO 1. PRODUCCIÓN



Resuelven el reto en primera persona a través de una **producción**. Cada reto es independiente entre sí, pero es sumativo de cara al reto final.



# EJEMPLO 1. La Galería de Arte

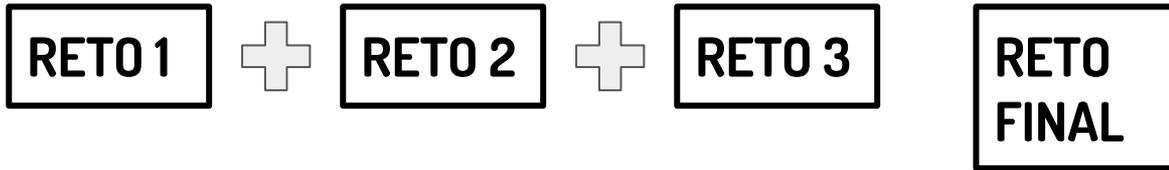


La Galería de Arte (R1)	Un famoso coleccionista de arte Expone la mayor de sus colecciones durante el presente trimestre. Recorrerá un viaje a través de grandes obras pictóricas, fascinantes esculturas y misteriosas antigüedades.	Pinturas	Esculturas	Antigüedades	Con cada uno de los elementos de los retos, realizan una exposición de arte, propia.
-------------------------	---	----------	------------	--------------	--

## MODELO 2. PLANIFICACIÓN



Resuelven el reto ayudando a otra persona a través de una **planificación**, donde cada uno de los retos están relaciones entre sí para completar el reto final.



# MODELO 2. Preparamos la pócima

<p>(R2)</p>	<p>El gnomo del bosque todos los años hace su pócima curativa, que utiliza para curar las heridas de los animales del bosque que lo necesitan durante todo el invierno. Se ha puesto manos a la obra, pero ¡oh sorpresa! Le faltan ingredientes. Necesita nuestra ayuda para poder hacer la pócima porque él no puede salir a buscarlos.</p>	<p>Escocia: agua del lago Ness</p>	<p>Hawaii: una piedra de lava del volcán Maunaloa</p>	<p>Polo Norte: cuatro pelos de un zorro artico</p>	<p>Recopilar los ingredientes que necesita el gnomo para hacer la pócima curadora para los animales del bosque.</p> 
-------------	--	------------------------------------	---	--	---

## MODELO 3. DEDUCCIÓN.



Resuelven el reto ayudando a otra persona resolviendo un reto de pistas a través de la **deducción**. Cada Reto es independiente entre sí.

RETO 1

RETO 2

RETO 3

NO RETO  
FINAL

# MODELO 3. El misterio en el museo

<p>El Investigador DeCo especialista en la resolución de misterios en museos necesita la ayuda de un grupo de aprendices de investigadores para resolver el caso: ROBO EN EL MUSEO. Donde han desaparecido diferentes piezas del museo arqueológico y es urgente resolver el caso antes que sigan desapareciendo piezas y el problema vaya a más. ¿Resolvemos el misterio? Entregamos una lupa. Y el portador de personaje es una insignia donde viene su nombre y cargo.</p>	<p>Reto 1: pergamino egipcio que se llevó el de seguridad a guardar a una caja fuerte</p>	<p>Reto 2: un cuadro que se llevó la restauradora para arreglar</p>	<p>Reto 3: una silla modernista que se la llevó la de la limpieza creyendo que no era una obra de arte</p>	<p>RETO FINAL: No hay</p>
---	---	---	--	-------------------------------



## 2. NARRATIVA

**MEDIO -> 1 UNIDAD DIDÁCTICA- MISIONES**

**MISIÓN 1  
ACERCAMIENTO  
ACEPTO EL RETO**

**MISIÓN 2  
RETOS INDIVIDUALES Y GRUPALES**

**MISIÓN 3.  
FINAL  
RESOLUCIÓN**

**CUIDADO**

**<http://bit.ly/SegoviaRules>**

**javier.espinosa.gallardo@hotmail.com**

## 7 RETOS PARA SER UN NINJA DE LA GAMIFICACIÓN



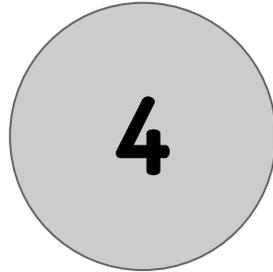
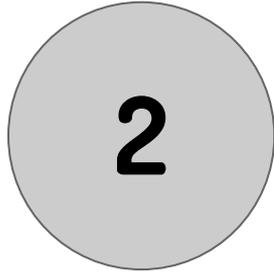
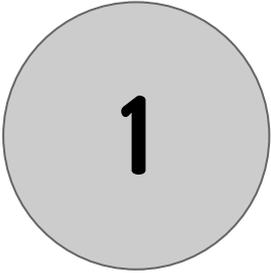
# PLATAFORMAS YA CREADAS



CLASSCRAFT



# ***RETO 1. CREA UN AVATAR***



## ***RETO 2. CREA UNA INSIGNIA***

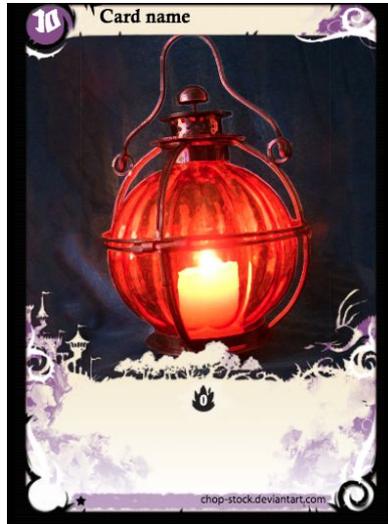


**Makebadges**

 BadgeBuilder

[INSIGNIAS PARA DESCARGAR](#)

# RETO 3. CREA UNA CARTA DE RECOMPENSA



## ***RETO 4. CREA UN TABLERO***



deck•toys

# RETO 4. CREA UN MAPA



## ***RETO 6. CREA UN REGISTRO DE INSIGNIAS***



flippity

EN EQUIPO. TENÉIS 15 MINUTOS PARA  
RESOLVER EL MISTERIO.

¿QUIÉN MATO A SALVADOSTKY?

<http://bit.ly/Mecanicassegovia>



[LINK](#)

Estimado estudiante,



te escribo para solicitarte ayuda. Has sido elegido por sus

conocimientos y habilidades de entre todos mis humildes

aprendices para ayudarme en un asunto personal que me desvela

por las noches.

Hace meses un estimado amigo de la infancia Salinger se

contactó conmigo y me dijo que había llegado a una revelación

que cambiaría el curso de la humanidad. Toda la vida se había

dedicado a investigar sobre los descubrimientos y

avances de ciertas organizaciones clandestinas como los

Médecis, Yffici...



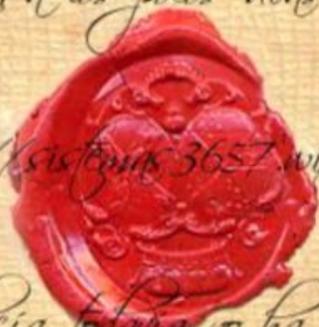
Ultimamente estaba muy centrado en La Logia, una hermandad a  
la que han pertenecido algunos renombrados científicos,

investigadores o premios nobel como Raman y Cajal. Sin

embargo a los pocos días de acceder a esta página

<https://xsis3657.wixsite.com/cajallogia>, apareció muerto y

la policía todavía no ha sido capaz de resolver el crimen..



Necesito tu ayuda para resolver el caso...

Siento presencias oscuras que me vigilan día y noche...

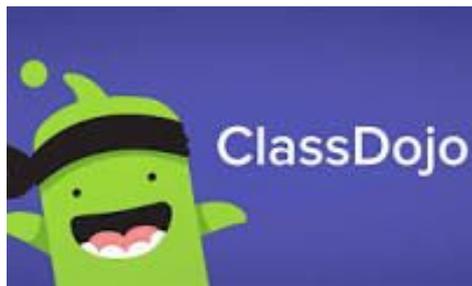
Aquí te dejo la dirección y las llaves para que

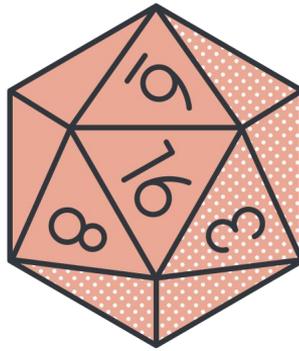
accedas a la casa de Salinas y...

¡Suerte!



# CREADAS





## SESIÓN 2.

**MODELO MDA Y  
PLATAFORMAS**

**PLATAFORMAS Y  
MODELO MDA**

# BLOQUES:

---

SESIÓN 1

1. Bases del juego, ABJ y gamificación.  
Diseña un juego: Dobble.

RETO 1.

2. La gamificación. Psicología y ejemplos.

RETO 2.

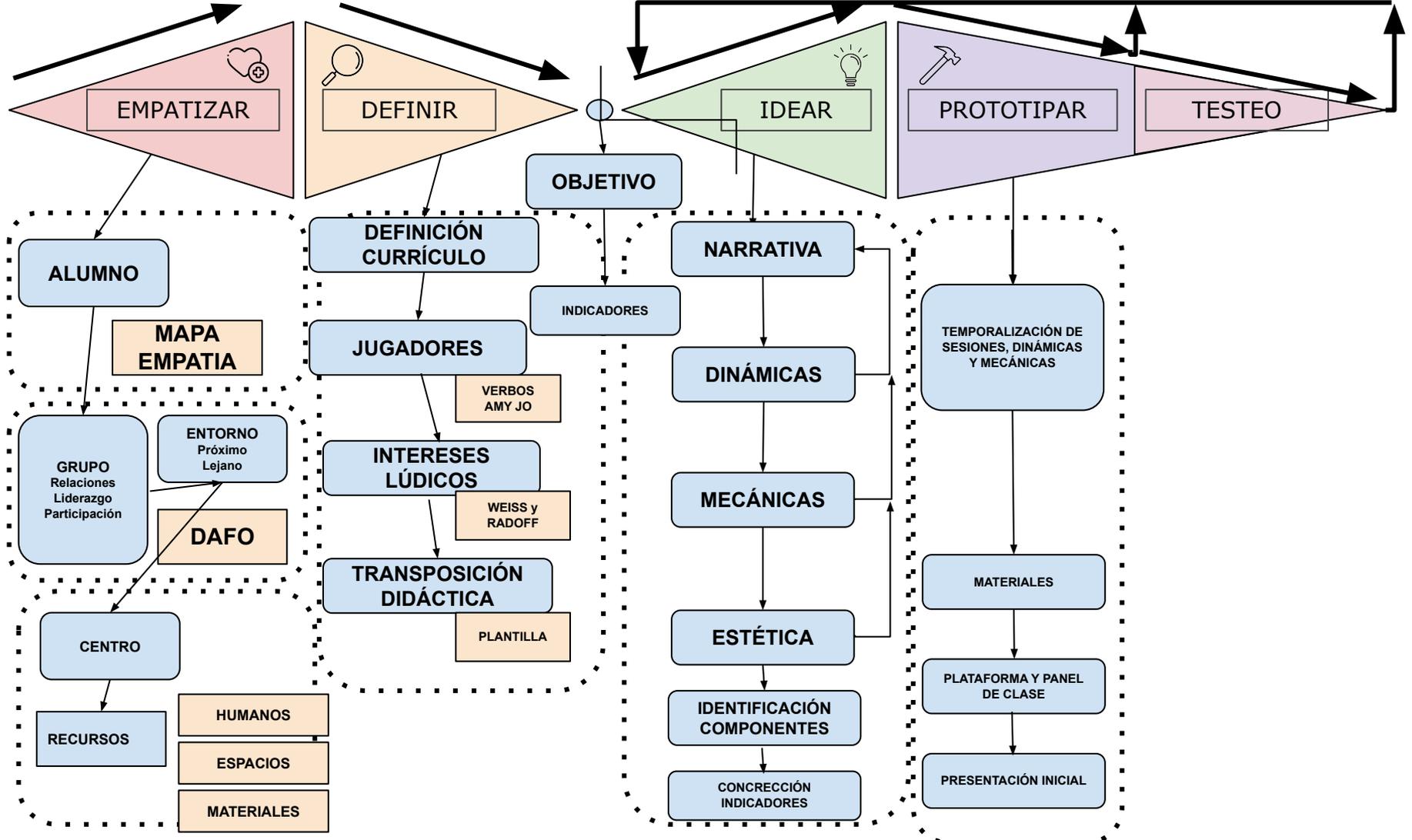
SESIÓN 2.

3. El modelo MDA. Estética..  
4. Herramientas TIC.  
5. Proceso de diseño de gamificación

RETO 3.

RETO 4.

RETO 5.



**UDD:**

CURSO

Nº ALUMNOS

MATERIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

INTERESES

OBJETIVO

**¿QUÉ AVENTURA VAN A VIVIR TUS ALUMNOS?**

COMPLETA CADA PREGUNTA

EXPERIENCIA DEL PARTICIPANTE. ¿QUÉ CUENTAN CUANDO LLEGAN A CASA?

**COOPERAN O COMPITEN**

¿SE IDENTIFICAN CON LOS PERSONAJES?  
¿EN PRIMERA O TERCERA PERSONA?

¿RECEPTORES O CREADORES DE LA NARRATIVA?

¿QUÉ TIPO DE ACCIONES TENDRÁN QUE HACER?

¿QUÉ COMPORTAMIENTOS SON LOS ESPERADOS?

ELIGE SOLO 4. LAS MÁS APTAS PARA TU SISTEMA

NARRATIVA.

DINÁMICAS

MECÁNICAS

# PROYECTO RESILIENCIA





# Mathémov



@GabrielHBST



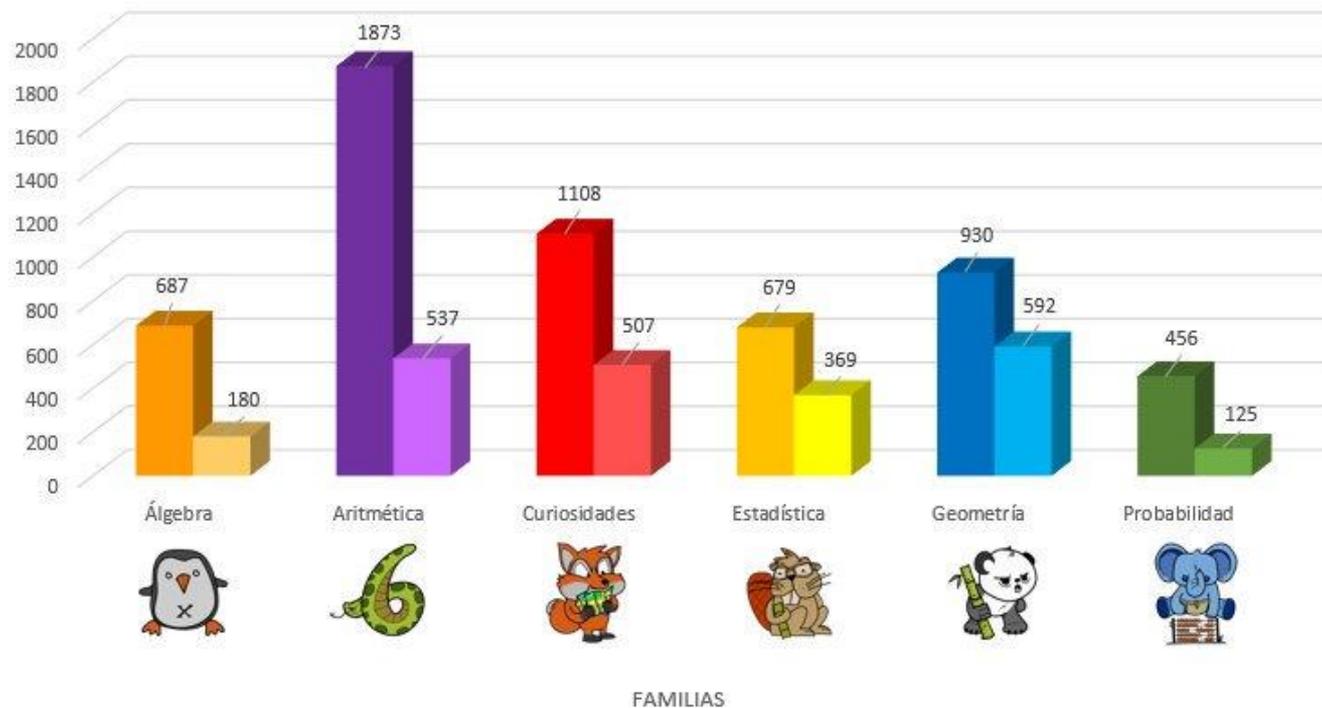
LarradHumanita

@LarradHUM



## ¿UN CONTENIDO Y ACTIVIDADES EXTRA?

## Problemas cazados/Problemas resueltos



[www.ludomath.es](http://www.ludomath.es)

[MathemonGO](http://MathemonGO)

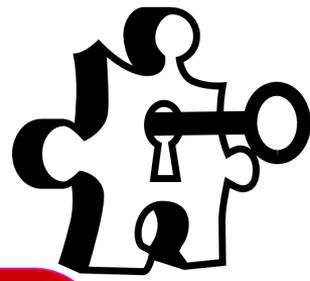
Resumen de los datos obtenidos en el proyecto [MathemonGO](http://MathemonGO) (NOTA: Todos los ejercicios eran voluntarios).

# STAR MATHS



**Jose Carlos**  
@josecarranzr

# PROCESO



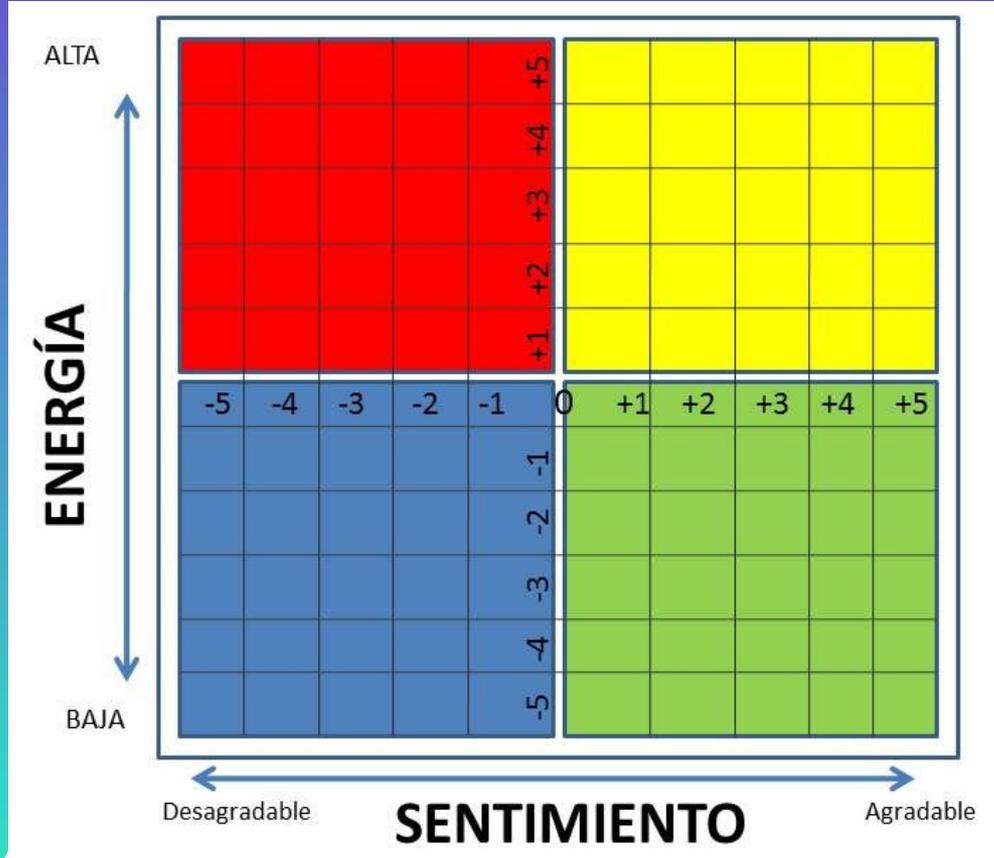
**ANÁLISIS,  
OBJETIVO  
E  
INDICADORES**

**NARRATIVA  
Y  
ESTÉTICA**

**DINÁMICAS**

**MECÁNICAS**

# ¿CÓMO TE ENCUENTRAS AHORA MISMO?



<http://bit.ly/midetuestado>

**E  
N  
E  
R  
G  
Í  
A**

**ENFURECIDO-A  
FURIOSO-A  
ANSIOSO-A  
ASUSTADO-A  
PREOCUPADO-A  
NERVIOSO-A  
IMPACTADO-A  
MOLESTO-A  
TENSO-A  
INQUIETO-A**

**R  
O  
J  
O**

**SORPRENDIDO-A  
HIPERACTIVO-A  
ENERGIZADO-A  
CONTENTO-A  
ALEGRE  
EMOCIONADO-A  
ORGULLOSO-A  
CONCENTRADO-A  
OPTIMISTA  
MOTIVADO-A**

**A  
M  
A  
R  
I  
L  
L  
O**

**INDIGNADO-A  
PESIMISTA  
MISERABLE  
DEPRIMIDO-A  
DECEPCIONADO-A  
SOLO-A  
CANSADO-A  
ABURRIDO-A  
FATIGADO-A  
TRISTE**

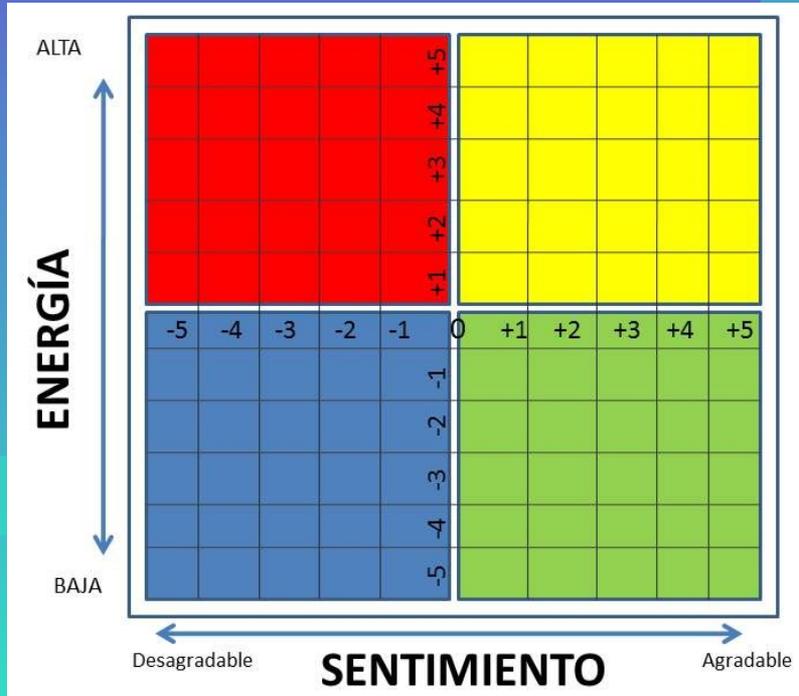
**A  
Z  
U  
L**

**CALMADO-A  
RELAJADO-A  
CON SUEÑO  
TRANQUILO-A  
CONTENTO-A  
AMOROSO-A  
EQUILIBRADO-A  
AFORTUNADO-A  
CÓMODO-A  
TRANQUILO-A**

**V  
E  
R  
D  
E**

**Á  
N  
I  
M  
O**

¿DÓNDE SE ENCUENTRAN TUS ALUMNOS SI LES DICES QUE VAMOS A JUGAR ...?



Kahoot!

**SERENIDAD**

**“¿Cuál crees que es el estado  
mental/emocional ÓPTIMO para el  
aprendizaje?”**

**PREGUNTA**

**EXCITACIÓN**

**INCERTIDUMBRE**

# FLUJO DE DISEÑO

COHERENCIA

ANÁLISIS  
CRÍTICO DE LOS  
PARTICIPANTES

OBJETIVO  
E  
INDICADORES

NARRATIVA

Y

ESTÉTICA  
(RESPUESTA  
EMOCIONAL)

DINÁMICAS

MECÁNICAS  
Y  
COMPONENTES

RIGOR



+

# MDA

# WERBACH

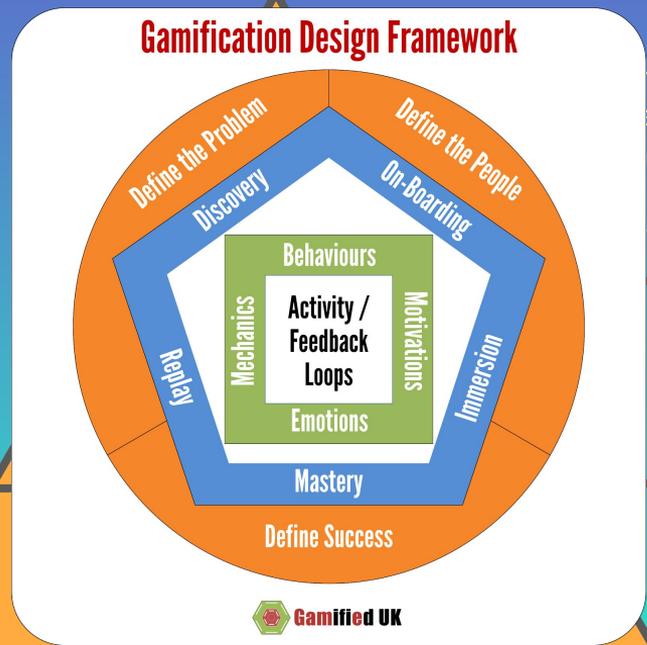
# MARCZEWSKY

⚡

## MDA: Un enfoque formal sobre el diseño y la investigación de juegos

Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek

hunicke@cs.northwestern.edu, marc\_leblanc@alum.mit.edu, rob@cs.northwestern.edu



nes  
es  
s

- Retos
- Competición
- Cooperación
- Feedback
- Recompensas

- Logros
- Avatares
- Niveles
- Rankings
- Puntos





LEBLANC

MDA

MECÁNICAS

DINÁMICAS

ESTÉTICA

# MODELO GAMIFICADO M.D.A



DISEÑADOR



JUGADOR

## MECÁNICAS

SON LOS MECANISMOS QUE NOS TRAEMOS DE LOS JUEGOS Y QUE NOS PERMITEN EJECUTAR ACCIONES DENTRO DE NUESTRO PROYECTO.

COMPARTIR	CONSTRUIR	COMPRAR
ENCONTRAR	VOTAR	OCULTAR
AYUDAR	DESTRUIR	CORTAR
COLECCIONAR	ORDENAR	VENDER
IDENTIFICAR	ELEGIR	PAGAR
COMENTAR	PREGUNTAR	RECORDAR
COMPETIR	DESCUBRIR	INTERCAMBIAR
COOPERAR	EXPLORAR	RETAR
DISEÑAR	MODIFICAR	COMPARAR
COMPLEMENTAR	INDAGAR	

## COMPONENTES

TUTORIAL  
SISTEMA COMERCIO  
RECOMPENSAS  
HABILIDADES  
AVATAR  
EMBAJADORES  
EQUIPOS  
POWER UP  
SORPRESA  
GREMIOS  
DUELOS  
SALVAVIDA

NIVELES  
MEDALLAS  
RANKINGS  
BÚSQUEDA  
XP  
MONEDA VIRTUAL  
MUNDO  
DESAFIO ÉPICO  
EVENTO ESPECIAL  
PERSONALIZACIÓN  
ÍTEM DE ACCESO  
EQUIPAMIENTO  
CHAT

## DINÁMICAS

SON LAS FORMAS EN LAS QUE LOS USUARIOS QUE PARTICIPAN EN ESA EXPERIENCIA SE RELACIONAN ENTRE SÍ (Y CON EL PROPIO JUEGO) CON UN OBJETIVO DETERMINADO.

COOPERACIÓN  
COMPETICIÓN  
COCREACIÓN  
EXPLORACIÓN

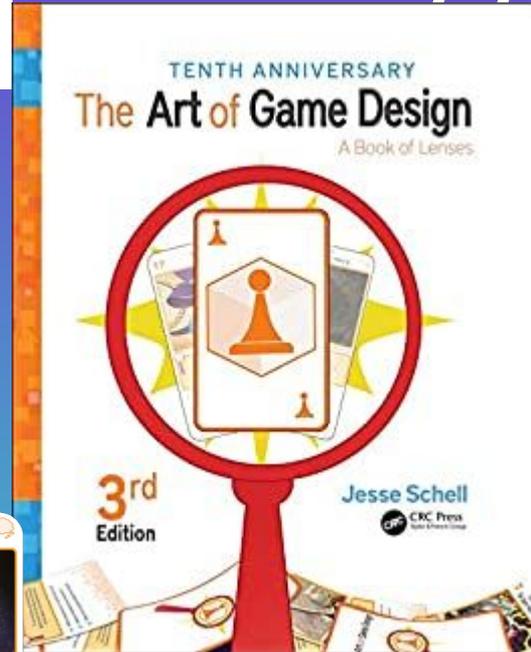
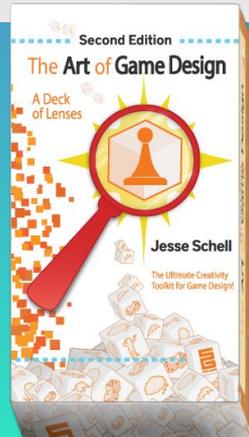
## ESTÉTICA

LAS RESPUESTAS EMOCIONALES DESEABLES EVOCADAS EN EL JUGADOR, CUANDO INTERACTÚA CON EL SISTEMA DEL JUEGO

SENSACIÓN EL JUEGO COMO PLACER SENSORIAL  
FANTASÍA JUEGO COMO FANTASÍA  
NARRATIVA JUEGO COMO DRAMA  
DESAFÍO JUEGO COMO CARRERA DE OBSTÁCULOS  
BECA JUEGO COMO MARCO SOCIAL  
DESCUBRIMIENTO  
JUEGO COMO TERRITORIO DESCONOCIDO  
EXPRESIÓN JUEGO COMO AUTODESCUBRIMIENTO  
SUMISIÓN JUEGO COMO PASATIEMPO

# ESTÉTICA

LAS RESPUESTAS EMOCIONALES  
DESEABLES EVOCADAS EN EL  
JUGADOR, CUANDO INTERACTÚA  
CON EL SISTEMA DEL JUEGO



# ESTÉTICA

LAS RESPUESTAS EMOCIONALES DESEABLES EVOCADAS EN EL JUGADOR, CUANDO INTERACTÚA CON EL SISTEMA DEL JUEGO

**SENSACIÓN** EL JUEGO COMO PLACER SENSORIAL

**FANTASÍA** JUEGO COMO FANTASÍA

**NARRATIVA** JUEGO COMO DRAMA

**DESAFÍO** JUEGO COMO CARRERA DE OBSTÁCULOS

**BECA** JUEGO COMO MARCO SOCIAL

**DESCUBRIMIENTO**

JUEGO COMO TERRITORIO DESCONOCIDO

**EXPRESIÓN** JUEGO COMO AUTODESCUBRIMIENTO

**SUMISIÓN** JUEGO COMO PASATIEMPO

# P

**Organizador del día** 2



**— Misión 26**

Serás el encargado de colgar la agenda, recordar lo que tenemos que hacer o de aquellos aspectos que nos quedan por hacer. Apuntar exámenes, excursiones, fiestas ¡TE AMAMOS!



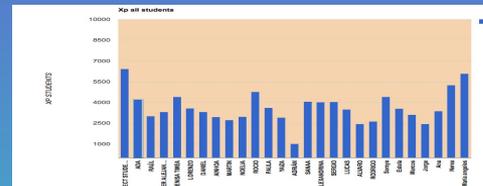

**TAREAS/ RETOS**  
**PUNTOS XP**

# B



**INSIGNIAS**

# L



**CLASIFICACIONES**

## COMPONENTES

NIVELES  
MEDALLAS  
RANKINGS  
BÚSQUEDA  
XP  
MONEDA VIRTUAL  
MUNDO  
DESAFIO ÉPICO  
EVENTO ESPECIAL  
PERSONALIZACIÓN  
ÍTEM DE ACCESO  
EQUIPAMIENTO  
CHAT

TUTORIAL  
SISTEMA COMERCIO  
RECOMPENSAS  
HABILIDADES  
AVATAR  
EMBAJADORES  
EQUIPOS  
POWER UP  
SORPRESA  
GREMIOS  
DUELOS  
SALVAVIDA

¿Qué estados  
emocionales estamos  
produciendo en nuestros  
alumnos usando estos  
componentes?

LOGRAR  
PUNTOS  
EXPERIENCIA

LOGRAR  
INSIGNIAS

TENER BUENA  
CLASIFICACIÓN

# MODELO GAMIFICADO M.D.A



DISEÑADOR



JUGADOR



# MODELO GAMIFICADO M.D.A.



DISEÑADOR



JUGADOR



## COMPONENTES

NIVELES  
MEDALLAS  
RANKINGS  
BÚSQUEDA  
XP  
MONEDA VIRTUAL  
MUNDO  
DESAFIO ÉPICO  
EVENTO ESPECIAL  
PERSONALIZACIÓN  
ÍTEM DE ACCESO  
EQUIPAMIENTO  
CHAT

TUTORIAL  
SISTEMA COMERCIO  
RECOMPENSAS  
HABILIDADES  
AVATAR  
EMBAJADORES  
EQUIPOS  
POWER UP  
SORPRESA  
GREMIOS  
DUELOS  
SALVAVIDA

¿Qué estados  
emocionales estamos  
produciendo en nuestros  
alumnos usando estos  
componentes?

NO LOGRAN  
PUNTOS  
EXPERIENCIA

NO  
LOGRAR  
INSIGNIAS

NO  
TENER BUENA  
CLASIFICACIÓN

**MUNDO**  
Donde tiene lugar el sistema gamificado

NIVEL 1

**RECOMPENSAS FIJAS Y VARIABLES**  
Se adquieren según una condición fija conocida o desconocida.

NIVEL 2

**EQUIPAMIENTO**  
Items que tiene el jugador

NIVEL 3

**RECOMPENSAS ALEATORIAS**  
Recompensas que se dan de forma aleatoria.

NIVEL 4

**EQUIPOS**  
Grupos de jugadores con identificación

NIVEL 5

**RETO EPICO**  
Reto especial solo para pros

NIVEL 6

**TUTORIAL**  
Aprendizaje donde el jugador desarrolla habilidades iniciales

NIVEL 1

**PUNTOS XP**  
Puntos que aumentan el nivel del jugador

NIVEL 2

**BIENES VIRTUALES**  
Bienes que pueden ser comprados en el juego

NIVEL 3

**ITEM DE ACCESO**  
Item que desbloquea contenido especial

NIVEL 4

**FREE LUNCH**  
Recompensas obtenidas por la acción de otros

NIVEL 5

**JUGADOR vs JUGADOR**  
Permite la competición entre jugadores

NIVEL 6

**REGLAS**  
Reglas que mantiene el sistema estable.

NIVEL 1

**MARCADOR HUD**  
Marcador muestra como le va al jugador en ese momento

NIVEL 2

**HABILIDADES**  
Mecánicas que modifican las características del jugador.

NIVEL 3

**SALVAVIDAS**  
Da a los jugadores un descanso después de un nivel difícil.

NIVEL 4

**RANKING SOCIAL**  
Ranking relativo focalizado en la parte social del jugador.

NIVEL 5

**ITEM VANIDOSO**  
Item raro que representa status o habilidad

NIVEL 6

**AVATAR**  
Representación virtual del jugador

NIVEL 1

**LEADERBOARD ABSOUTO**  
Muestra los jugadores del TOP 5-10-15

NIVEL 2

**CUSTOMIZACIÓN**  
Permite customizar su apariencia virtual

NIVEL 3

**REGALOS**  
Mecánica colaborativa que aumenta la interacción entre iguales.

NIVEL 4

**AREA SOCIAL**  
Areas que permiten la interacción social

NIVEL 5

**EMBAJADOR**  
Experto del juego actúa como mentor.

NIVEL 6

**NIVELES**  
Representación virtual del jugador

NIVEL 1

**LEADERBOARD RELATIVO**  
Muestra la posición relativa del jugador respecto al resto

NIVEL 2

**MONEDA**  
Real o ficticia que sirve como dinero en el juego

NIVEL 3

**EVENTOS ESPECIALES**  
Eventos limitados que tienen lugar una vez cada tiempo

NIVEL 4

# 35 MECÁNICAS

**RETOS**  
Misión con objetivo concreto que lleva a conseguir algún tipo de recompensa.

NIVEL 1

**INSIGNIAS**  
Logro desbloqueado bajo ciertas circunstancias

NIVEL 2

**POWER UP**  
Efecto positivo y limitado en las acciones del jugador

NIVEL 3

**HUEVOS DE PASCU**  
Secretos especiales que todavía no se han revelado.

NIVEL 4



# COLECCIÓN

POSESIÓN/ESCASEZ

- CONSIGUEN PARTES.
- ENTRE VARIOS
- LIMITADAS Y ESCASAS.

## 6 TIPOS DE RECOMPENSAS

# ACUMULADAS

AZAR / CURIOSIDAD

- LOTERIA.
- DISTINTOS GANADORES
- EVENTOS +/- .

FIJA =



- RECOMPENSA A ACCIÓN FIJA
- XP O MILLAS
- HACES ALGO CONSIGUES ALGO
- TARJETA DE LOGROS

HUEVOS DE PASCUA=

CURIOSIDAD/ IMPREDICTIBILIDAD

- REPENTINA SIN ACCIÓN FIJA
- INESPERADOS
- BUSCAR Y ENCONTRAR
- BOCA A BOCA



ALEATORIA



- IMPREDECIBLE A ACCIONES FIJAS
- NUNCA EN ACTIVIDAD CREATIVAS

TESORO SOCIAL =  
INFLUENCIA/RELACIÓN SOCIAL

- SOLO LOS PUEDEN DAR LOS PROPIOS JUGADORES.

# FLUJO DE DISEÑO

ANÁLISIS,  
OBJETIVO  
E  
INDICADORES

NARRATIVA  
Y  
ESTÉTICA  
(RESPUESTA  
EMOCIONAL)

DINÁMICAS

MECÁNICAS  
Y  
COMPONENTES





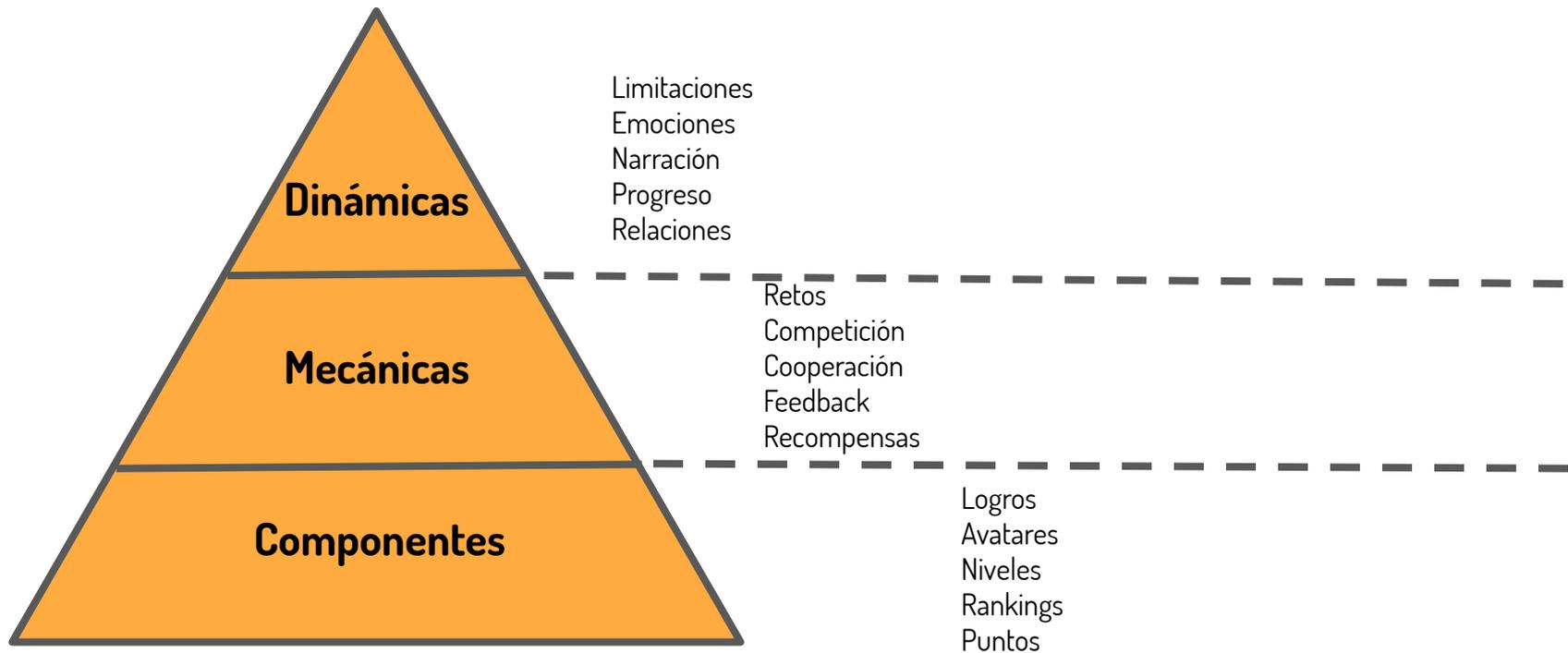
# ¿CÓMO GAMIFICAR? MODELOS

# MODELOS



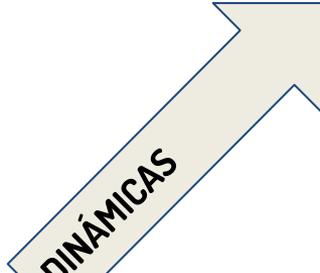
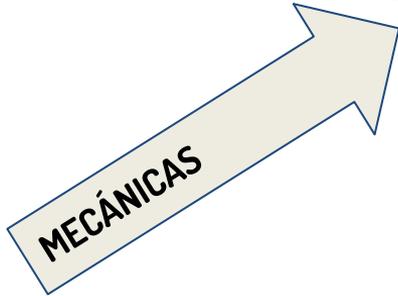
- *MDA FRAMEWORK*, de Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek
- *SIMPLE GAMIFICATION FRAMEWORK*, de Andrzej Marczewsky
- *GAMIFICATION DESIGN FRAMEWORK (6D-PJ-DMC)*, de Kevin Werbach y Dan Hunter

# Crea una experiencia



# ESTÉTICA, NARRATIVA, DINÁMICAS Y MECÁNICAS

# MDA



# MODELO GAMIFICADO M.D.A



DISEÑADOR



JUGADOR

## MECÁNICAS

SON LOS MECANISMOS QUE NOS TRAEMOS DE LOS JUEGOS Y QUE NOS PERMITEN EJECUTAR ACCIONES DENTRO DE NUESTRO PROYECTO.

COMPARTIR	CONSTRUIR	COMPRAR
ENCONTRAR	VOTAR	OCULTAR
AYUDAR	DESTRUIR	CORTAR
COLECCIONAR	ORDENAR	VENDER
IDENTIFICAR	ELEGIR	PAGAR
COMENTAR	PREGUNTAR	RECORDAR
COMPETIR	DESCUBRIR	INTERCAMBIAR
COOPERAR	EXPLORAR	RETAR
DISEÑAR	MODIFICAR	COMPARAR
COMPLEMENTAR	INDAGAR	

## COMPONENTES

NIVELES	TUTORIAL
MEDALLAS	SISTEMA COMERCIO
RANKINGS	RECOMPENSAS
BÚSQUEDA	HABILIDADES
XP	AVATAR
MONEDA VIRTUAL	EMBAJADORES
MUNDO	EQUIPOS
DESAFIO ÉPICO	POWER UP
EVENO ESPECIAL	SORPRESA
PERSONALIZACIÓN	GREMIOS
ÍTEM DE ACCESO	DUELOS
EQUIPAMIENTO	SALVAVIDA
CHAT	

## DINÁMICAS

SON LAS FORMAS EN LAS QUE LOS USUARIOS QUE PARTICIPAN EN ESA EXPERIENCIA SE RELACIONAN ENTRE SÍ (Y CON EL PROPIO JUEGO) CON UN OBJETIVO DETERMINADO.

COOPERACIÓN  
COMPETICIÓN  
COCREACIÓN  
EXPLORACIÓN

## ESTÉTICA

LAS RESPUESTAS EMOCIONALES DESEABLES EVOCADAS EN EL JUGADOR, CUANDO INTERACTÚA CON EL SISTEMA DEL JUEGO

SENSACIÓN	EL JUEGO COMO PLACER SENSORIAL
FANTASÍA	JUEGO COMO FANTASÍA
NARRATIVA	JUEGO COMO DRAMA
DESAFÍO	JUEGO COMO CARRERA DE OBSTÁCULOS
BECA	JUEGO COMO MARCO SOCIAL
DESCUBRIMIENTO	JUEGO COMO TERRITORIO DESCONOCIDO
EXPRESIÓN	JUEGO COMO AUTODESCUBRIMIENTO
SUMISIÓN	JUEGO COMO PASATIEMPO

# P

**Organizador del día**

— Misión 26

Serás el encargado de colgar la agenda, recordar lo que tenemos que hacer o de aquellos aspectos que nos quedan por hacer. Apuntar exámenes, excursiones, fiestas ¡TE AMAMOS!

#thepirateclass

3

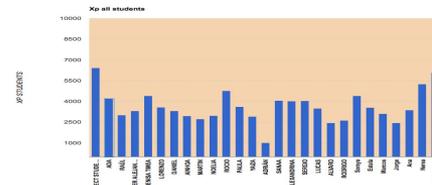
TAREAS/ RETOS  
PUNTOS XP

# B



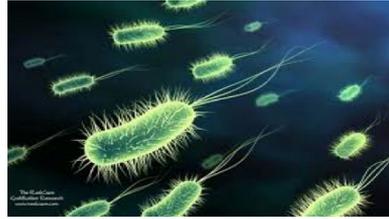
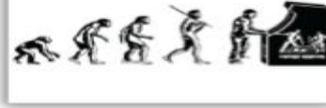
INSIGNIAS

# L



CLASIFICACIONES

# 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



**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

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

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**



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

**HEART DISSECTION**



## 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)

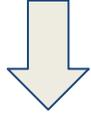
3. Brad Pitt started to have pericarditis when he was filming Troya some year ago. Draw a heart and explain the structure (chambres) : atria,





# ¿CÓMO GAMIFICAR?

**EMPEZANDO**



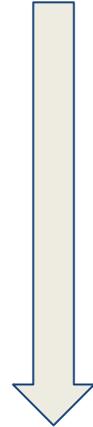
**1 SESIÓN  
1 SEMANA/MES**

**SIGUIENDO**



**PBL**

**MAS ALLÁ**



**PROYECTO GAMIFICADO  
1 UNIDAD/1 TRIMESTRE/1 CURSO**

# ATENDIENDO AL CONTENIDO (K.Kapp)

## Gamificación estructural

Esta es la aplicación de elementos del juego para impulsar a un alumno a través del contenido sin alteraciones o cambios en el contenido en sí.

**El contenido no se convierte en un juego, solo la estructura alrededor del contenido.** El enfoque principal detrás de este tipo de gamificación es motivar al alumno a revisar el contenido e involucrarlo en el proceso de aprendizaje a través de recompensas.

CLÁSICO PBL Y NIVELES

## Gamificación de contenidos

Esta es la aplicación de los elementos del juego y el pensamiento del juego para alterar el contenido y hacerlo más parecido a un juego. Por ejemplo, agregar elementos de la historia a un curso de cumplimiento o comenzar un curso con un desafío en lugar de una lista de objetivos son ambos métodos de gamificación de contenido.

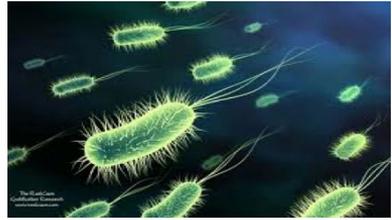
Agregar estos elementos hace que el contenido sea más parecido a un juego, pero no convierte el contenido en un juego. Simplemente proporciona el contexto o las actividades que se utilizan dentro de los juegos y los agrega al contenido que se enseña.

# Gamificación estructural

## 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



**Gamificación de  
contenidos**

**BIOLOGY 3 ESO**

**DOCTORES**

**CASOS Y DEPARTAMENTOS**

**LEADERBOARD**

**SHOP**

The logo for 'IA HOSPITAL' is displayed on a dark blue rectangular background. The text 'IA HOSPITAL' is written in a white, serif, all-caps font. 'IA' is positioned above 'HOSPITAL'. The entire text is enclosed within a white oval border.

**IA  
HOSPITAL**

# MODELOS DE DISEÑO



MUNDO ESTÁTICO  
CON PROGRESO



MUNDO TIPO  
SANDBOX

VIAJE



PAISAJE DE  
APRENDIZAJE

# MUNDO ESTÁTICO CON PROGRESO



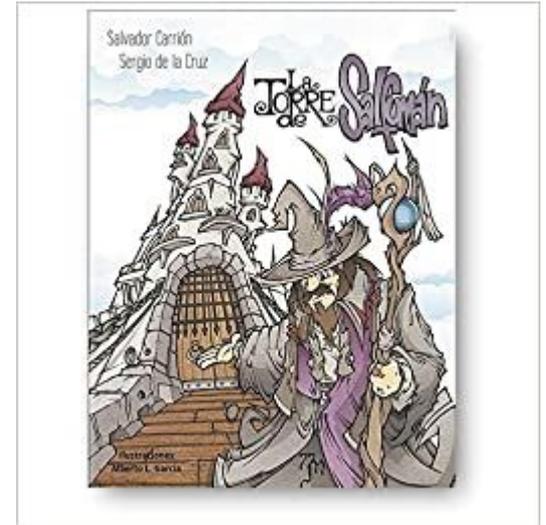
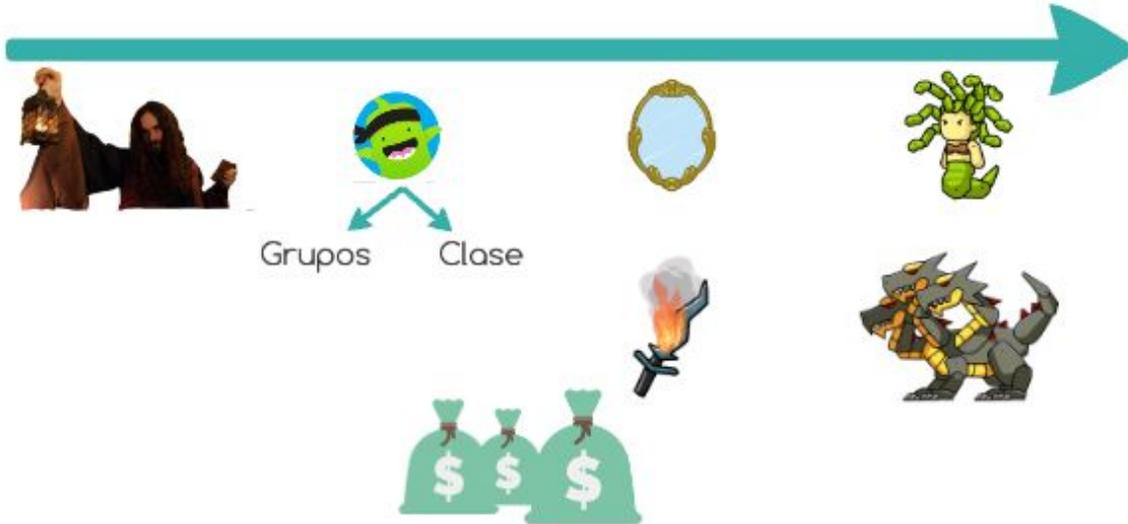
# La Torre de Salomán

Llamada

Retos

Ayuda

Desafío





## CURRICULAR

MATERIA

CURSO

Nº ALUMNOS

CONTENIDOS

ESTÁNDAR

COMPETENCIAS

## NARRATIVA

PERSONAJE

MUNDO

1. LLAMADA

2. RETOS (Individual/Grupal)

3. AYUDA

4. ACCIÓN ¿qué tienen que hacer mis alumnos?

5. RECOMPENSA

# MUNDO ESTÁTICO

(RETO, ACCIÓN, RECOMPENSA)

# MUNDO SANDOX

## CURRICULAR

MATERIA

CURSO

Nº ALUMNOS

CONTENIDOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

## NARRATIVA

MUNDO

ESCENARIOS:

PERSONAJE

RETO PROPUESTO

RECOMPENSA Y  
LOGRO

PROBLEMA

TAREA A REALIZAR

# VIAJE

## CURRICULAR

MATERIA

CURSO

Nº ALUMNOS

CONTENIDOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

## NARRATIVA

MUNDO

LUGARES

LUGAR 1

RETO PROPUESTO

RECOMPENSA Y  
LOGRO

TAREA A REALIZAR



# QUÉ TIENEN EN COMÚN

MUNDO

NARRACIÓN  
GLOBAL

MISIONES

RETOS  
INDIVIDUALES  
GRUPALES

RECOMPENSAS

TUTORIAL

# CRONOGRAMA

DESAFIO FINAL

PÓSTER DE EVENTO

MENSAJE

AVATAR

CARTA DE COMPROMISO

RETOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES DEL AVATAR (EQUIPAMIENTO)

GRUPOS

EVENTOS ALEATORIOS

RETOS INDIVIDUALES

RETOS INDIVIDUALES GRUPALES

COMERCIO

NARRACIÓN Y MUNDO

EXPECTATIVA PREVIA

APRENDIENDO A JUGAR

NIVELES DE PROGRESO

PRESENTACIÓN Y TUTORIAL

RECOMPENSAS INDIVIDUALES Y ALTRUISTAS

RECOMPENSAS GRUPALES

BUCLE DE COMPROMISO 1

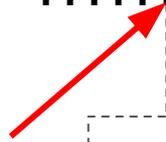
BUCLE DE COMPROMISO 2

DESCUBRIMIENTO

ONBOARDING

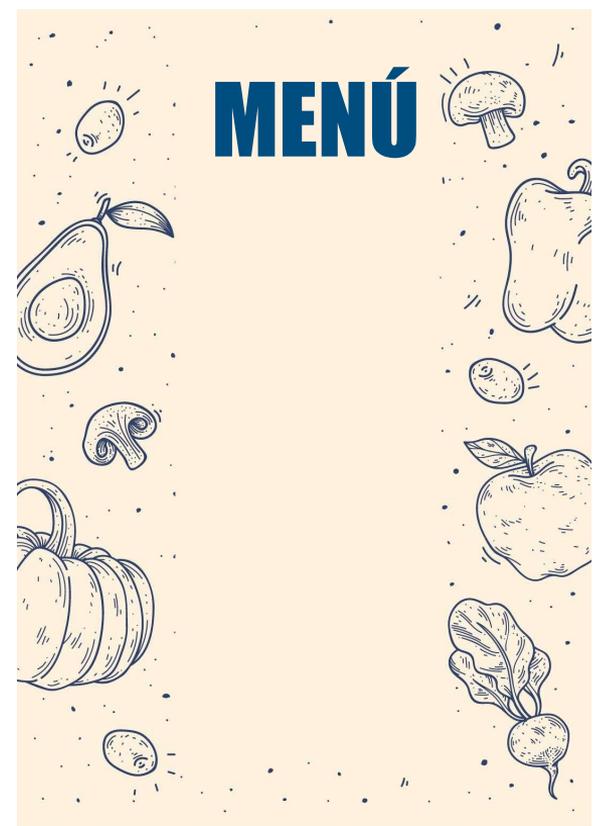
ANDAMIAJE

CAMINO A LA MAESTRIA





SI LA CLASE DE  
HOY FUERA UN  
MENÚ.  
¿QUÉ PLATOS NO  
LE FALTARÍAN?



# #Bibliografía recomendada

