



AUTOFORMACIÓN CURRÍCULO LOMLOE

2023-2024



GAMIFICACIÓN / LUDIFICACIÓN

DINÁMICAS

EN MARCHA



En este bloque, presentamos una serie de dinámicas para trabajar individualmente y en equipo, para comprobar si hemos conseguido las ideas planteadas en el bloque *Ens Inspirem* y para comenzar a diseñar Gamificaciones / Ludificaciones.

ÍNDICE





IDEAS PREVIAS



Para empezar,
OS PROPONEMOS PARTICIPAR EN UNA
DINÁMICA LÚDICA

Si queréis iniciaros o profundizar en el mundo de la gamificación/ludificación, primero **ES NECESARIO QUE VIVENCIÉIS EL JUEGO.**

Y que os pongáis en una situación mínimamente similar a la que crearéis para vuestro alumnado.

El nombre de esta es
**"GANAR LO MÁXIMO
POSIBLE"**

Adelante!



IDEAS PREVIAS



MECÁNICA DE LA DINÁMICA "GANAR EL MÁXIMO POSIBLE"

- Dividir al grupo en cuatro subgrupos.
- Describir la técnica a las personas participantes.
- Repartir las hojas de la actividad i comentar mínimamente el sentido de lo que se persigue (sin nombrar nada en relación con la cooperación ni la competitividad). Éstas son:
 1. La tabla de pago: donde aparecen las posibles combinaciones, (elecciones que ha hecho cada subgrupo) y las consecuencias (en términos de ganancia o pérdida).
 2. La tabla de jugadas: donde cada subgrupo anota sus elecciones y los resultados que obtiene.
 - Cada subgrupo **tiene que elegir en cada ronda entre la letra "X" o la letra "Y"**.
 - Cada subgrupo tiene el **objetivo de ganar el máximo posible**.



IDEAS PREVIAS



MECÁNICA DE LA DINÁMICA "GANAR EL MÁXIMO POSIBLE"

- Elegir la estrategia que se utilizará en cada jugada, con el fin de conseguir el máximo posible de ganancias en el conjunto de las 10 rondas de juego.
- Para conseguirlo, cada subgrupo tiene que orientarse leyendo atentamente la "**Tabla de pagos**". En ésta, aparecen las posibles combinaciones que puede haber en una jugada dependiendo de las decisiones que tome cada subgrupo. (Ej.: si los 4 subgrupos eligen "Y", cada subgrupo ganaría 1000 puntos). Es decir, que la ganancia depende de la elección que se haga y de las realizadas por los otros subgrupos.
- Cada subgrupo deberá actuar, desde el punto de vista de la decisión, como un/a jugador/a únic/a.
- Las personas de **diferentes subgrupos, como norma general, no pueden comunicarse**. Además, ninguna persona sabe con certeza cuál ha sido la elección del resto de subgrupos.
- Excepcionalmente, **se puede hablar en las jugadas 5, 8 y 10**, donde sí se permite la negociación. La 5 y la 8 multiplican su valor por el doble. La 10 por el triple.



IDEAS PREVIAS



MECÁNICA DE LA DINÁMICA "GANAR EL MÁXIMO POSIBLE"

- Como refuerzo visual, cada persona que dinamiza la técnica, escribirá en la pizarra la tabla de juego y se irán anotando los resultados.
- Puede haber personas observadoras que vayan anotando la clase de relación que se produce en cada jugada sobre la actitud cooperativa o competitiva de las personas participantes.



IDEAS PREVIAS



TABLA DE PAGOS		
POSIBILIDADES		CONSECUENCIAS
4X	4 GRUPOS ESCOGEN X	CADA GRUPO PIERDE 1000 puntos
3X 1Y	3 GRUPOS ESCOGEN X 1 GRUPO ESCOGE Y	CADA GRUPO GANA 1000 puntos ESTE GRUPO PIERDE 3000 puntos
2X 2Y	2 GRUPOS ESCOGEN X 2 GRUPOS ESCOGEN Y	CADA GRUPO GANA 2000 puntos CADA GRUPO PIERDE 2000 puntos
1X 3Y	1 GRUPO ESCOGE X 3 GRUPOS ESCOGEN Y	ESTE GRUPO GANA 3000 puntos CADA GRUPO PIERDE 1000 puntos
4Y	4 GRUPOS ESCOGEN Y	CADA GRUPO GANA 1000 puntos



IDEAS PREVIAS



TABLA DE JUGADAS

JUGADA	VALOR	EQUIPO A			EQUIPO B			EQUIPO C			EQUIPO D		
		OPCIÓN ELEGIDA	VALOR DE LA JUGADA	VALOR ACUMULADO	OPCIÓN ELEGIDA	VALOR DE LA JUGADA	VALOR ACUMULADO	OPCIÓN ELEGIDA	VALOR DE LA JUGADA	VALOR ACUMULADO	OPCIÓN ELEGIDA	VALOR DE LA JUGADA	VALOR ACUMULADO
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													



IDEAS PREVIAS



A continuación recordaremos los pasos de la Gamificación/Ludificación:

RECORDEMOS

PASOS PARA LA GAMIFICACIÓN / LUDIFICACIÓN

1. ESTABLECER
OBJETIVOS DE
APRENDIZAJE

2. ATENDER A TODAS
LAS TIPOLOGÍAS DE
JUGADORES/AS

3. CREAR LA
NARRATIVA

4. ELEGIR
UNA
ESTÉTICA

5. ESTABLECER
LAS MECÁNICAS

6. TENER EN
CUENTA LAS
DINÁMICAS

7. ELEGIR LOS
COMPONENTES

8. ESTABLECER
OBJETIVOS DE
APRENDIZAJE

COMPARTIMOS EN GRUPO

Comentamos en grupo si hemos gamificado/ludificado alguna vez. Cuáles de estos pasos hemos seguido. Y cuáles han sido los beneficios, cuáles las dificultades...



IDEAS PREVIAS



A continuación, vamos a construir en el claustro o con el equipo docente un ejemplo de cada paso. Tendremos en cuenta que el alumnado puede participar también en cualquier fase del proceso de diseño, si así lo decidimos.

PASOS PARA LA GAMIFICACIÓN/LUDIFICACIÓN

1. ESTABLECER OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Para comenzar la aventura, **elegid un objetivo/competencia profesional, etc.** que queráis que el alumnado logre.

A continuación, pensad **a través de que prácticas**, ejercicios, tareas, actividades, trabajos, APS, etc. **podrían conseguirlo.**

Elegid uno de ellos e iniciad la gamificación/ludificación...



IDEAS PREVIAS



A continuación, vamos a construir en equipo un ejemplo de cada paso:

PASOS PARA LA GAMIFICACIÓN/LUDIFICACIÓN

2. ATENDER A TODAS LAS TIPOLOGÍAS DE JUGADORES/AS

Tened presente para el diseño de todos los pasos, que las personas tienen preferencias diversas y les motivan cosas diferentes.

Será imprescindible que **elaboréis actividades, pruebas, etc. que impliquen acciones que generen** socialización, superación, cooperación, misterio...



IDEAS PREVIAS



Continuamos construyendo en equipo un ejemplo de cada paso:

PASOS PARA LA GAMIFICACIÓN/LUDIFICACIÓN

3. CREAR LA NARRATIVA

¿Qué **ambientación/ relato/ hilo conductor** vamos a construir para invitar y motivar a entrar en el juego, en el mundo, en el universo que hemos creado?

Seleccionad una **narrativa** (por ejemplo: de ciencia ficción, fantástica, de aventuras, mitológica, de misterio...).

Arrancad con **un elemento enigmático o sorprendente** que haga de disparador (como puede ser un vídeo con un personaje que pide ayuda, una caja cerrada, una puerta entreabierta, un sobre dirigido a la clase, un telegrama con un mensaje encriptado...) y llame a la acción.



IDEAS PREVIAS



Continuamos construyendo en equipo un ejemplo de cada paso:

PASOS PARA LA GAMIFICACIÓN/LUDIFICACIÓN

Tiene que ir en consonancia con la narrativa. Pensad y decidid:

4. ELEGIR UNA ESTÉTICA

¿Qué queréis que perciban los/las jugadores/as?

¿Qué **sensaciones y emociones queréis que provoque la inmersión?**

¿Cuál será el **diseño visual de la experiencia**: imágenes, música, ambientación, caracterización de los personajes y del sistema de recompensas?



IDEAS PREVIAS



Continuamos construyendo en equipo un ejemplo de cada paso:

PASOS PARA LA GAMIFICACIÓN/LUDIFICACIÓN

5. ESTABLECER LAS MECÁNICAS

Redactad las normas en función de la mecánica o mecánicas que elijáis:

Acumulación de puntos, escalonado de niveles, obtención de premios, regalos, clasificaciones, desafíos, misiones o retos, reto/s y niveles, feed-back inmediato, evolución...



IDEAS PREVIAS



Continuamos construyendo en equipo un ejemplo de cada paso:

PASOS PARA LA GAMIFICACIÓN/LUDIFICACIÓN

Las dinámicas emergen de las mecánicas.

6. TENER EN CUENTA LAS DINÁMICAS

Hay que **tener en mente las características del alumnado** con el que vamos a poner en marcha la gamificación/ludificación, para saber cuáles son las diferentes motivaciones que tienen, y así jugar y continuar adelante con la consecución de los objetivos. En función de ello, diseñaremos las tareas, pruebas, etc., relacionándolas con el deseo de recompensa, estatus, logro o progresión, competición, relaciones, emociones, descubrimiento comunitario...



IDEAS PREVIAS



Continuamos construyendo en equipo un ejemplo de cada paso:

PASOS PARA LA GAMIFICACIÓN / LUDIFICACIÓN

7. ELEGIR LOS COMPONENTES

Señalad los recursos y herramientas, a modo de ingredientes, que se introduzcan para motivar a los/as jugadores/as:

Mundo/s, avatar, customización, personalización del entorno, reglas, misión, nivel, batalla con un/a jefe/a: oportunidad para consolidar todo lo aprendido, retos épicos, secretos o huevos de Pascua, contenido desbloqueable, recompensa, bonus o subvenciones, impuestos, recarga de habilidades o de potencia, puntos, medallas, insignias, ranking, tabla de clasificación, regalos...



IDEAS PREVIAS



Continuamos construyendo en equipo un ejemplo de cada paso:

PASOS PARA LA GAMIFICACIÓN / LUDIFICACIÓN

8. EL APOYO DE LAS TIC

No son imprescindibles para gamificar/ludificar. Si creéis que las TIC pueden añadir aprendizajes, motivación, entretenimiento, aventura, misterio, etc., podéis utilizarlas en esta o en otra ocasión.

Citamos algunas herramientas TIC que dan apoyo a los diferentes elementos de la ludificación (mecánicas, componentes...):

- ▶ Gestión o apoyo de la actividad: Wix, Genial.ly.
- ▶ Creación de actividades interactivas: Kahoot, Socrative, Mentimeter, H5P, Quizizz, EducaPlay.
- ▶ Creación de insignias: Openbadges.me/designer, Makebadg.es
- ▶ Diseño de cartas: Hearthcards, MTGcardsmith.



Infografía
recordatorio

PROPUESTA DE RECURSOS





RECURSOS EN ABIERTO



370 IDEAS DE GAMIFICACIÓN:

<https://www.pinterest.es/mcastiella/gamificacion/>

CORONA + INSIGNIAS IMPRIMIBLES:

<https://eleinternacional.com/blog/gamificacion/>

JUEGO DE DETECTIVES PARA IMPRIMIR:

<https://aprendiendoconjulia.com/2019/08/primos-s-a-agencia-de-detectives-y-con-juego-para-imprimir/>

PLANTILLAS DE GENIALLY:

<https://genial.ly/es/plantillas/gamificacion/>

CREACIÓN DE TARJETAS PARA GAMIFICAR:

<https://edit.org/es/blog/tarjetas-gamificacion-aula>



ADAPTACIÓN AL AULA



Ahora ya tenéis todas las herramientas para comenzar a trabajar, para crear vuestras propuestas lúdicas y adaptarlas a las preferencias de vuestro alumnado.

PREPARÁOS PARA ADENTRAROS EN UNA METODOLOGÍA MUY DINÁMICA CON LA QUE EL ALUMNADO APRENDERÁ DE UNA MANERA MUY PRÁCTICA Y DIVERTIDA.



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



GENERALITAT
VALENCIANA

Conselleria de Educació,
Universitats y Empleo



cefire