

Resumen general del documento “Gamificación como gestión de aula”

1. Enfoque y finalidad

El sistema propone una **gestión integral del aula basada en la gamificación**, entendida no como entretenimiento, sino como una **estructura de motivación, esfuerzo, cooperación y sentido del aprendizaje**.

Su finalidad es **mejorar la convivencia, la implicación del alumnado y la autonomía**, a través de mecánicas de juego aplicadas al día a día del aula.

2. Contexto

- Aula ordinaria de 6.º de Primaria con **heterogeneidad real** y presencia de alumnado con NEE.
 - Grupo estable durante dos cursos consecutivos.
 - El juego se integra en la dinámica semanal, con una **hora y media de tutoría y valores**.
-

3. Objetivo principal

Demostrar que una gamificación **real, sostenible y aplicable** es posible sin depender de plataformas digitales.

El sistema combina elementos de **rol, azar, progreso, narrativa y cooperación**, adaptados al ritmo del aula y al estilo docente.

4. Origen del sistema

Tras experimentar con **Classcraft**, se detectaron limitaciones de lo digital (falta de contacto emocional y físico).






A partir de esa experiencia se crea un modelo **analógico, tangible y personalizado**, con materiales físicos, avatares reales y autonomía total para adaptarlo a cada grupo.

5. Estructura general del juego

- **Sin roles individuales cerrados:** los alumnos se agrupan en **gremios** (Paladinas, Bárbaros, Ilusionistas, Druidas y Metamorfos).

- Cada gremio tiene un **color, nombre e identidad visual**.
 - No hay privilegios por gremio, pero sí **beneficios colectivos** vinculados al trabajo en equipo.
 - **Avatares personalizados:** creados a partir de fotos reales con estilo medieval, dentro de un marcador circular.
-

6. Tipos de gemas y su significado

Gema	Significado	Se obtiene por...
 Roja (Experiencia)	Esfuerzo, progreso y constancia.	Cumplir tareas, cargos, tutoría, retos, agenda firmada, cuños.
 Azul (Magia)	Poderes, autonomía, planificación.	Cartas de sabiduría, retos, cuños, azar positivo.
 Amarilla (Oro)	Logros extraordinarios.	Cuño rosa, retos personales, eventos aleatorios, cofres.
 Rosa (Vida)	Convivencia y respeto.	Se empieza con 4; se pierden por conductas negativas y se pueden recuperar semanalmente.
 Verde (Nivel)	Avance y superación.	Completar marcador de experiencia.

7. Conductas reforzadas (ganancia de gemas)

- Agenda firmada por la familia.
- Plantilla de deberes completada.
- Cumplimiento de cargos.
- Buenas calificaciones o mejora (cartas de sabiduría).
- Cuño rosa (mejora personal).
- Cuño negro (mejor equipo semanal).
- Retos personales superados.
- Eventos aleatorios o azar educativo.
- Vinculación con otras áreas (Educación Física, Inglés, Música...).

8. Conductas sancionadas (pérdida de vidas)

- Agresión o lenguaje violento.
- Vandalismo o hurto.
- Desinterés continuado.
- Comportamientos discriminatorios.
- Acumulación de tres **cartas “corazón roto”** (faltas leves).
- Reincidencia tras aviso o falta de compromiso.

9. Poderes desbloqueables (por niveles)

Cada nivel desbloquea poderes con valor pedagógico o simbólico:

- **Nivel 1:** Entregar una tarea tarde, o consultar si una respuesta es correcta.
- **Nivel 2:** Recibir pistas o bloquear maldiciones.
- **Nivel 3-5:** Cambios de asiento, ruletas del azar, pistas ampliadas, consulta breve de apuntes, “chuleta” simbólica o sanación.
- **Nivel 6-8:** Aumentar nota, cambiar de gremio o equipo, consultar con un compañero fuera del aula.

Los poderes **no rompen la dinámica académica**, sino que la complementan con estrategia y motivación.

10. Azar y evento diario

El **evento aleatorio diario** introduce sorpresa, cohesión y emoción.

Puede implicar recompensas, maldiciones, retos o actividades expresivas.

Enseña a **aceptar la frustración y celebrar el éxito ajeno**.

11. Sesión de tutoría (núcleo semanal)

Duración: 1h 30m (valores + tutoría).

Fases:

1. Autoevaluación y coevaluación con códigos de color.
2. Valoración de cargos.

3. Reparto de cuños (rosa y negro).
 4. Intercambio de cartas y canjeo de gemas.
 5. Apertura de cofres y cierre emocional.
-

12. Materiales del sistema

- **Cartelería visible** con normas, avatares, niveles y gemas.
 - **Cartas físicas** (sabiduría, gremio, reto, azar, etc.).
 - **Gemas adhesivas** para marcadores individuales.
 - **Sobres personales** donde el alumnado guarda su material.
 - **Uso de ClassroomScreen** como apoyo visual digital (ruletas, temporizadores, sorteos, panel de normas).
-

13. Filosofía educativa

- Se prioriza la **motivación intrínseca** sobre la recompensa material.
 - El azar, la reflexión y el reconocimiento social son herramientas educativas.
 - Se busca **dar sentido al esfuerzo, al error y a la cooperación**.
 - La gamificación se convierte en un **sistema de gestión emocional y de aula**, no en un juego aislado.
-

Conclusión

El modelo demuestra que una gamificación **estructurada, física y significativa** puede:

- Mejorar la convivencia y la implicación.
- Favorecer la autorregulación y el trabajo cooperativo.
- Hacer visible el progreso y dar sentido al aprendizaje.

El sistema se adapta cada dos años, manteniendo su base:

cooperación, progreso, azar, motivación y presencia constante en el aula.