

GAMIFICACIÓN:

CÓMO LLEVAR LOS EVENTOS DE LOS VIDEOJUEGOS A TU AULA

Beatriz Cánovas y David Marín



@Beateaches

@anarquintel



DRTNITE®

CORAZONES SALVAJES

DEL 9 AL 16 DE FEBRERO



FORTNITE

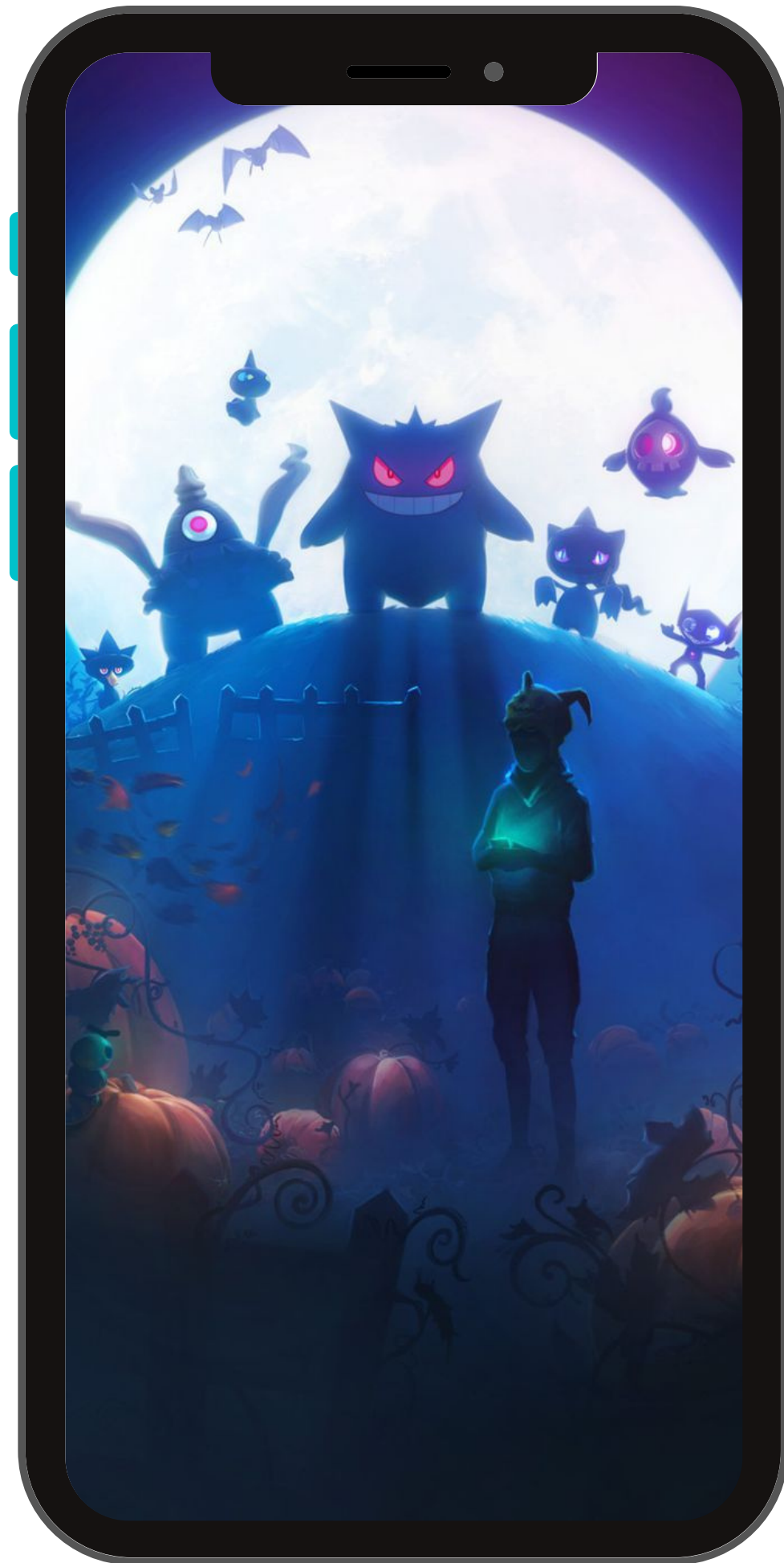


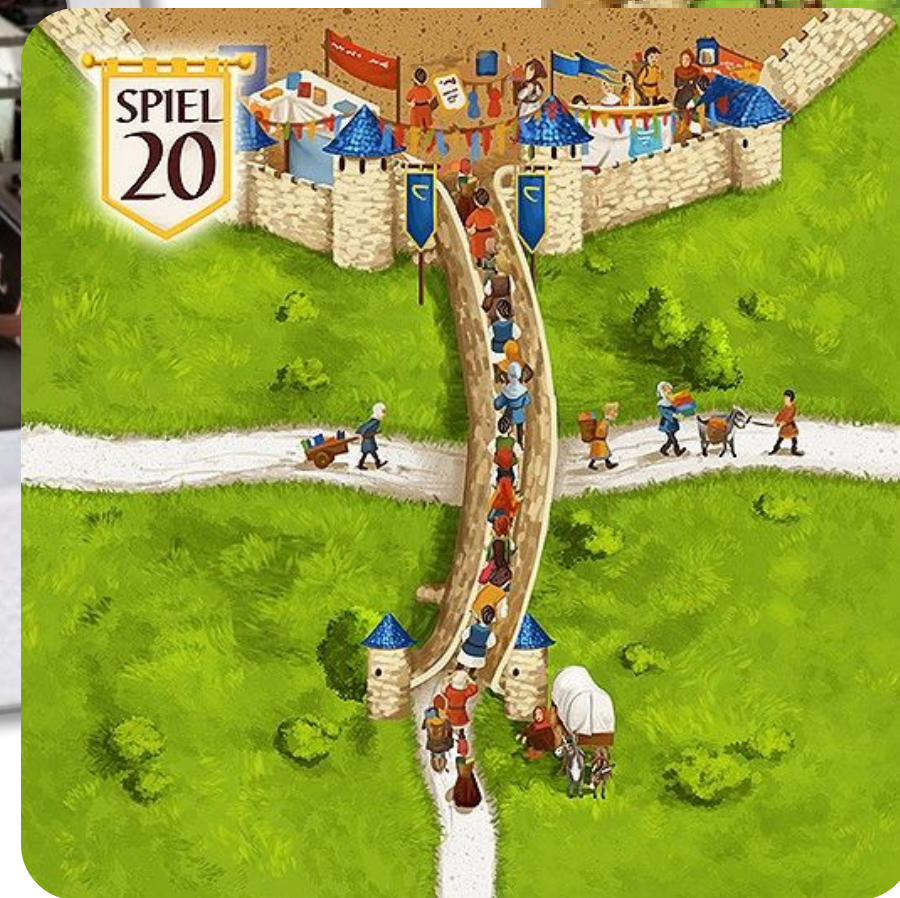
09 DE FEB

COPA CORAZONES SALVAJES

COMPETICIÓN DE DÚOS Y LA OPORTUNIDAD DE DESBLOQUEAR A AMOROSA









EVENTO ESPECIAL

¿Qué es?

Experiencias puntuales y exclusivas desarrolladas en un tiempo limitado



EL DESAFÍO

¿Por qué jugamos?

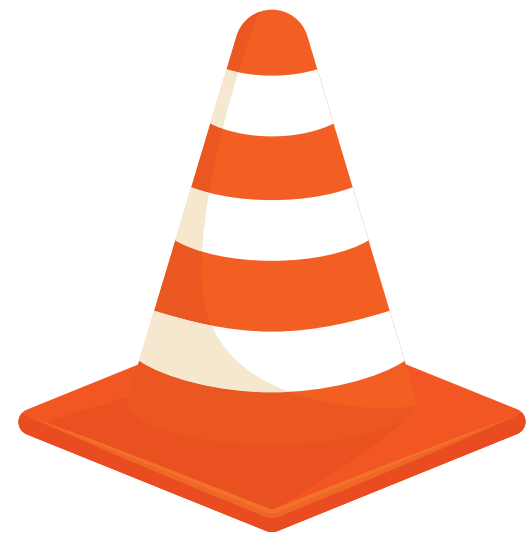
Círculo mágico

Inmersión y Flow



EL DESAFÍO

¿Cómo alcanzamos ese Flow?



Obstáculos "ordenados"

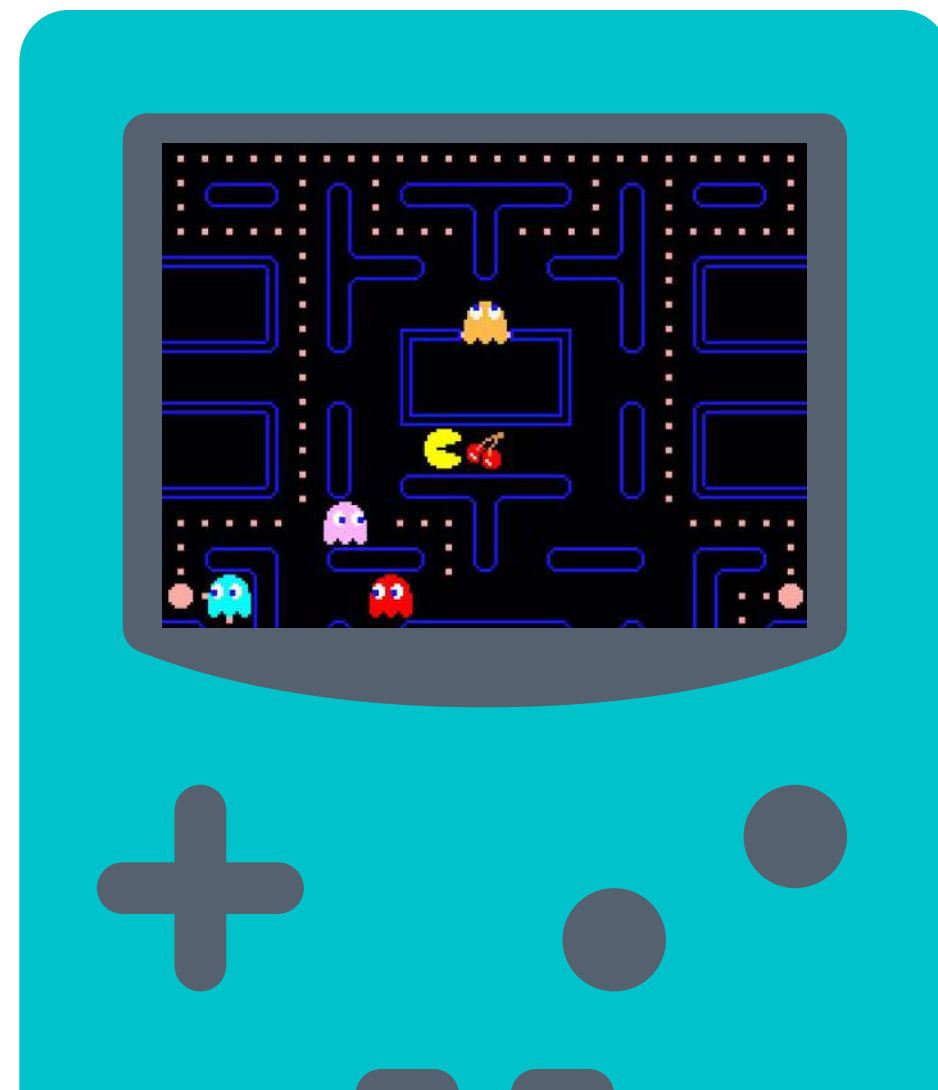
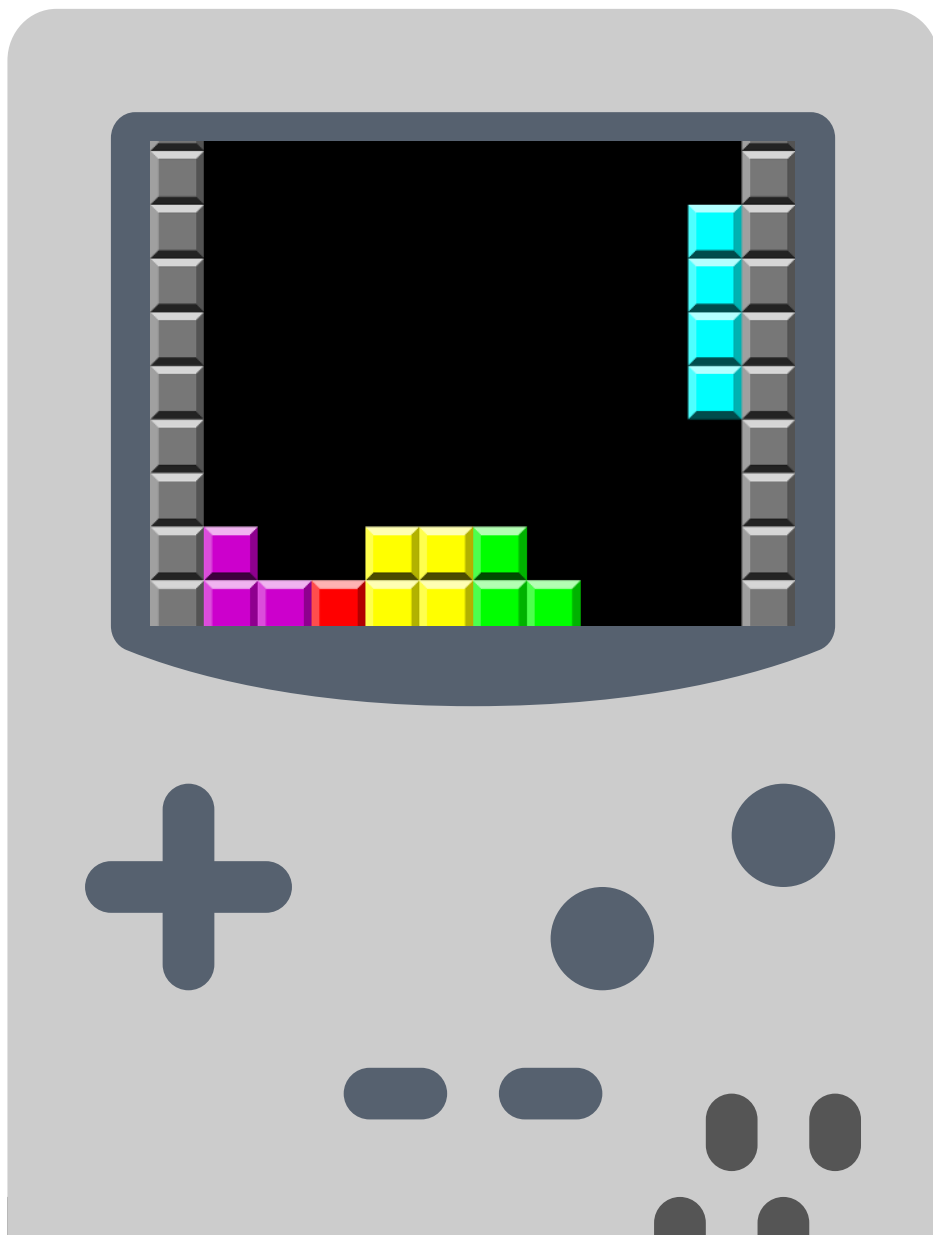
Curva del Flow





EL DESAFÍO

Mecánicas y acciones



TOOLKIT DE MECÁNICAS

INTERPRETAR



Representar un rol de forma dramática.

Time's up

NARRAR



Contar hechos e historias reales o ficticias.

Story cubes

ACUMULAR



Reunir una cantidad notable de algún elemento.

¡Aventureros al tren!

COOPERAR



Actuar conjuntamente con otros jugadores para conseguir un fin común.

Hanabi

ESCAPAR



Salir de un encierro o un peligro.

La Isla Prohibida

COLECCIONAR



Conseguir un conjunto ordenado de cosas con alguna característica común.

Pokemon

DEDUCIR



Sacar conclusiones a partir de unas evidencias dadas.

Cluedo

GESTIONAR RECURSOS



Administrar y organizar una serie de recursos dentro del juego.

Imperivm Civitas

DISEÑANDO EL EVENTO

Objetivos



¿Por qué vamos a hacer un evento?

¿Qué tienen que conseguir los alumnos/as?

DISEÑANDO EL EVENTO

Ambientación



Contexto espacial y temporal en el que transcurre el evento

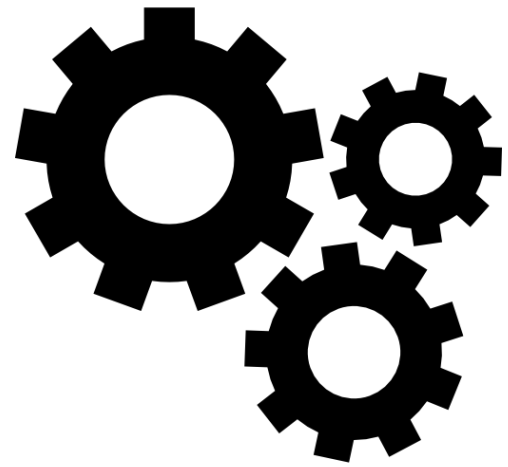
Temática

DISEÑANDO EL EVENTO



DISEÑANDO EL EVENTO

Mecánicas



¿Qué tienen que hacer los jugadores/as?

¡Utiliza el toolkit!

DISEÑANDO EL EVENTO

DESPLEGAR



Poner en juego o en práctica un elemento del juego como una loseta, un trabajador...

Carcassonne

COMPLETAR



Dar término o conclusión a una cosa o un proceso.

Super Mario Bros

COMPETIR



Enfrentarse entre sí aspirando a conseguir un objetivo antes que otro jugador.

FIFA

COMERCIAR



Vender, comprar o intercambiar productos o elementos en el juego.

Catán

AYUDAR



Prestar cooperación, auxiliar, poner los medios para que otra persona consiga algo.

Assassin's Creed

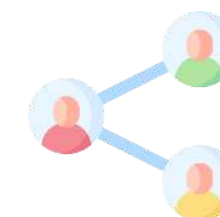
COOPERAR



Actuar conjuntamente con otros jugadores para conseguir un fin común.

Hanabi

COMPARTIR



Repartir, distribuir, dividir algo en partes o participar en una actividad conjunta.

Imperivm Civitas

DISEÑANDO EL EVENTO

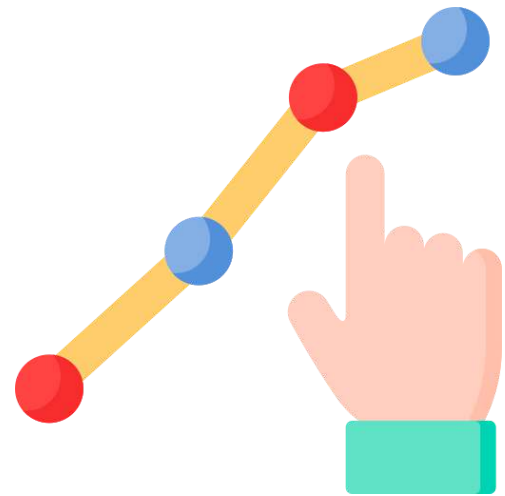
Desarrollo

¿Qué actividades vamos a hacer?

¿Qué recursos necesitamos?

¿Cuánto va a durar?

Otros elementos



DISEÑANDO EL EVENTO

Recompensas



¿Qué van a obtener los alumnos/as al finalizar/superar el evento?

GAMIFICACIÓN:

CÓMO LLEVAR LOS EVENTOS DE LOS VIDEOJUEGOS A TU AULA

Beatriz Cánovas y David Marín



@Beateaches

@anarquintel