GUÍA:

Primeros pasos para llevar la GAMIFICACIÓN a tus clases

KUMUBOX

ÍNDICE:

1. Introducción a la gamificación
2. ¿Qué es y qué no es la gamificación?
3. Tipos de jugadores
4. Elementos de la gamificación
5. Cómo gamificar en el aula
6. Framework de gamificación

INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN:

Esta guía tiene como fin darte las pautas básicas para que entiendas qué es la gamificación y qué pasos tienes que dar para incluirla en tu aula.

Por experiencia, la Gamificación podría tener muchas definiciones pero no se entendería ninguna de ellas si antes no entramos en el concepto del juego.

No hace falta que te diga que **jugar es básico en muchos aspectos de nuestra vida**. Los juegos **dan un sentido** y ayudan a conducir la conducta con sensaciones de progreso (¡nos motiva el premio final!). Con el juego, las mentes intentan resolver problemas a través de enigmas, pruebas, retos. Y somos partícipes, **aportan control**, al hacernos sentir que nuestras decisiones son trascendentales.

Obviamente, la inclusión del juego en la educación es imprescindible. Por ello, hoy te voy a contar qué pasos has de dar para estar listo/a para hacer gamificación en tu clase.

¿QUÉ ES Y QUÉ NO ES GAMIFICACIÓN?

Importante. No debemos caer en el error de pensar que **un juego tiene un componente didáctico por esencia.** Podemos encontrar juegos de muchos tipos cuyo fin es solamente entretener u otros juegos que al tiempo que entretienen tienen como objetivo trabajar unos contenidos.

La Gamificación se diferencia de estos dos tipos de juegos de alguna manera. Para considerar que estamos ante un proyecto gamificado **debe de haber un entorno inmersivo y motivador** con una estructura que sirva de guía a los alumnos/as y un itinerario de contenidos para el aprendizaje.

Nick Pelling (2002-2003) define el concepto de gamification como:

> "La extrapolación de los elementos del juego a contextos ajenos con el fin de fomentar la motivación y comprometer al usuario"

Pero no fue hasta 2014 -2015 cuando comenzó a aplicarse el término gamificación en España.Ahora empezamos ya con lo importante. ¿Qué tendrás que tener en cuenta para hacer tu propio proyecto gamificado? **Te contamos paso a paso qué debes incluir.**

TIPOS DE JUGADORES

¿Cómo es tu aula? Esto es vital. Antes de ponerte a crear cualquier gamificación tienes que saber cómo son tus alumnos/as. De nada te servirá crear algo que no interesa o no conecta con tu clase. En este paso, tendrás que saber qué tipos de jugadores tienes en clase.

[TRUCO] También puedes utilizar esta web para conocer qué tipo de jugador eres tanto tú como tus alumnos/as: https://www.gamified.uk/UserTypeTest2016

Según la teoría de Marczewski, **existen 6 perfiles a la hora de jugar:** los socializadores, los espíritus libres, los triunfadores, los revolucionarios y los jugadores.

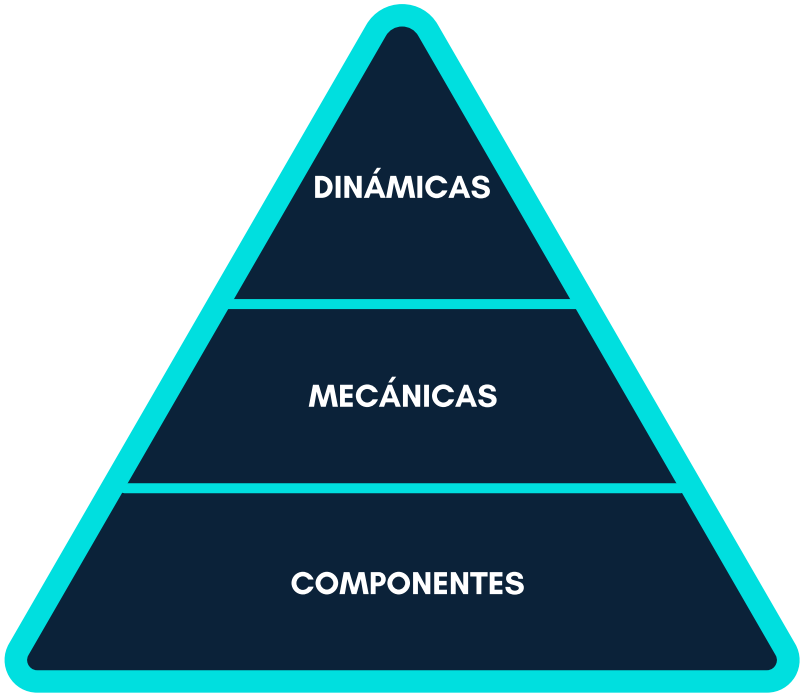
© Andrzej Marczewski 2014

Aquí tienes la definición de cada tipo de jugador y **con qué elementos puedes motivarlos:**

TIPO DE JUGADOR	CÓMO MOTIVARLOS
Socializador: Son aquellos que quieren interactuar con otros y crear conexiones sociales. Motivados por la relatividad.	Equipos, redes sociales, estatus sociales, descubrimientos sociales, competición...
Espíritus libres: Motivados por la autonomía. Necesitan crear y explorar.	Diversión fácil, explorar, diferentes opciones, huevos de pascua, contenidos desbloqueables, herramientas de creatividad...
Triunfadores: Les motiva el dominio y buscan aprender y mejorar mediante nuevos retos.	Diversión difícil, retos, certificados, nuevas habilidades, misiones, niveles, progresión...
Filántropos: Motivados por propósitos y significados. Están interesados en complacer y enriquecer a otras personas sin buscar recompensa.	Propósitos, cosas profundas, coleccionar e intercambiar, regalar y compartir, compartir conocimiento...
Jugadores: Les motiva la recompensa y ser reconocidos de cualquier forma. Buscan ganar y ser mejores. Estarán contentos por jugar.	Puntos, experiencia, premios, medallas, logros, lotería, juegos de azar, economía...
Revolucionarios: Motivados por el cambio, buscan revolucionar el sistema mediante otros usuarios o el sistema en sí. Creando cambios positivos o negativos. Les gusta hacer trampas.	Plataformas innovadoras, votos, anonimato, anarquías, diferentes opciones, huevos de pascua...

ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

Ya conocemos los tipos de jugadores que hay en clase. El siguiente paso para saber cómo gamificar en nuestra aula es escoger las actividades didácticas. Werbach y Dan Hunter, dividen los elementos en tres: **dinámicas, mecánicas y componentes.** Lo más importante no es la cantidad de elementos que usemos, sino la conexión que le demos.



Clasificación de los elementos (Werbach y Hunter, 2012)

Clasificación de los elementos y ejemplos:

ELEMENTOS:	EJEMPLOS:
Componentes: Son los recursos que tenemos y las herramientas que vamos a utilizar para el diseño de una actividad en la práctica de la gamificación. Son los elementos tangibles de la gamificación. Sirven para guiar y motivar al alumnado	Avatares, colecciones, combates, desbloqueo de contenidos, equipos, gráficas sociales, huevos de pascua, insignias, límites de tiempo, regalos, niveles, puntos, tablas de clasificación, misiones, bienes virtuales o tutoriales, etc.
Mecánicas: Es el desencadenante de la acción. Es decir, el elemento que lleva al usuario a actuar. Werbach y Hunter las entiende como el verbo de la gamificación, ya que pueden ser identificadas con verbos como: crear, construir, explorar, vencer, recolectar, correr, etc.	Colaboraciones, competiciones, desafíos, recompensas, retroalimentación, suerte, transacciones entre jugadores, turnos, etc.
Dinámicas: Consideradas por Werbach como la gramática de la gamificación. Es una estructura oculta que le da coherencia a todo el proceso. Tiene el objetivo de satisfacer las motivaciones intrínsecas del alumnado. Conecta los componentes y la mecánica a la estructura gamificada.	Emociones, narrativa, progresos, relaciones, restricciones, estética, reglas, relaciones, etc.

CÓMO GAMIFICAR EN UN AULA

Podemos decir que ya tenemos sobre la mesa todos los tipos de jugadores y elementos básicos para crear una gamificación. Ahora es momento de llevarlo a la práctica. Aquí tienes seis consejos básicos que debes tener en cuenta a la hora de poner en marcha tu proceso de gamificación en el aula.

DEFINIR OBJETIVOS CLAROS:

En definitiva, qué buscas con estas dinámicas. ¿Qué quieres gamificar? Puede ser un contenido, algunas sesiones o toda la asignatura. Antes de empezar, define tus objetivos didácticos y plantéate si pueden ser gamificados al 100%. Debemos tener en cuenta que **no todo puede ser gamificado.**

CONOCER A TU PÚBLICO:

Debemos saber qué tipo de alumnos tenemos y cómo podemos motivarlos. Busca los avatares perfectos para ellos, los sistemas de puntos, las pruebas y la narrativa perfecta. Crea una historia perfecta para tu clase para conseguir que se motiven con tu proyecto gamificado.

DISEÑAR EL JUEGO:

Crea una lluvia de ideas con tu narrativa (puedes basarte en videojuegos, pelis, series de TV, lo que veas que más demandan en ese momento). Continúa con las normas del juego: ¿qué pueden hacer y qué no?

Siguiente paso: creación de unas recompensas según la narrativa que hayas elegido (medallas, puntos, niveles, premios, etc). De lo que se trata aquí es de buscar una motivación mediante la competición sana. Busca una motivación mediante la competición sana. Tiene que haber competencia por participar, por ayudarse, por resolver el siguiente logro o por mejorar las puntuaciones. Debemos establecer los niveles de dificultad de forma creciente, no podemos poner pruebas muy fáciles ni muy difíciles, siempre tenemos que intentar encontrar un estado de equilibrio. Esta forma progresiva de aumentar la dificultad es también lo que se llama la curva del flow.

TRANSFORMAR EL APRENDIZAJE EN JUEGO:

Aquí es cuando a los profes nos toca darle coherencia al juego para que haya un aprendizaje de una forma lúdica. Tendremos que fijar los objetivos didácticos vs. objetivos del juego. Os dejo un par de ejemplos:

Objetivo didáctico = objetivo del juego

Practicar los usos del futuro = juego del tarot modificado
Practicar los usos del pasado = usar dados de contar historias (StoryCubes) para crear un horóscopo.

PRUEBA TODAS LAS VECES QUE PUEDAS:

Antes de probar tu proyecto gamificado en clase, comprueba que tenga sentido y coherencia. Pide segundas opiniones, pruébalo con otros/as colegas de profesión.

FEEDBACK:

Mejora tu Gamificación según las respuestas que tengan tus alumnos/as a la experiencia de juego.

FRAMEWORK DE GAMIFICACIÓN

Último paso para echar a rodar tu Gamificación a partir de los conocimientos básicos obtenidos en esta guía: El framework de gamificación. ¿Qué es eso del Framework? **Es un marco de trabajo.**

Se compone por **una serie de procedimientos que enmarcan un proyecto gamificado.** Nos ofrecen una serie de **patrones que nos ayudarán a organizar nuestra gamificación y encontrar puntos flacos.**

Con todo esto que te he ido explicando, ya estarías listo/a para dar el paso y planear tu propio proyecto gamificado. Pero la gamificación no es algo que puedas hacer tan rápidamente, **debes formarte.** Por ello te recomendamos el curso de Beatriz y David: **"Gamificación: convierte el aprendizaje en una aventura"**

GAMIFICACIÓN: CONVIERTE EL APRENDIZAJE EN UNA AVENTURA

Con este curso de 100h conocerás los fundamentos básicos de la gamificación para diseñar e implementar tu propio proyecto gamificado en el aula. Aprenderás y serás capaz de incluir elementos que motiven a los "jugadores" de tu clase en la consecución de los objetivos de aprendizaje.

Los objetivos de este curso son:

- Conocer los fundamentos básicos de la gamificación: qué es, por qué jugamos, elementos de los juegos y tipos de jugadores.
- Conocer la evidencia que existe en psicología cognitiva en las aplicaciones de metodologías que buscan la creación de sorpresa, curiosidad y motivación en educación.
- Conocer los elementos de la gamificación (narrativa, misiones y recompensas) y su enfoque en educación.
- Diseñar un proyecto gamificado que se adapte a las necesidades de un área y contenidos concretos, aplicando los fundamentos y elementos de la gamificación.
- Emplear herramientas digitales para diseñar materiales atractivos para la puesta en práctica de la gamificación en el aula.

CLIC PARA MÁS INFORMACIÓN