

I Congreso de Digitalización Educativa de Castilla-La Mancha

#DigEduCLM

25 de Marzo 2023

Taller

Título: Aprende como en Hogwarts

Autora: Miguel Galán Vega

Centro: CEIP San Blas, Arcicóllar

¿QUÉ ES GAMIFICAR?

- Gamificar consiste en poner en práctica elementos del juego y del videojuego en contextos no lúdicos (educativos), que mejoren el compromiso de los participantes (estudiantes) en la actividad que se realiza (tareas escolares).



Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

DIFERENCIA ENTRE JUEGO Y GAMIFICACIÓN

- El juego o ABJ: utilización o adaptación del juego en el aula.
- Gamificación: uso de mecánicas del juego en elementos educativos.



Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

¿POR QUÉ HARRY POTTER?

- Siempre tener en cuenta los gustos de tus estudiantes.
- Consulta vs decisión.
- Encuesta.
- Perfil de jugadores.



DINÁMICAS

Hacen referencia a los aspectos genéricos del juego, para considerar o administrar, pero sin entrar directamente en este.

- Narrativa: contarle a los participantes qué está ocurriendo.
- Emoción: atención, participación y motivación.



[Esta foto](#) de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-NC](#)

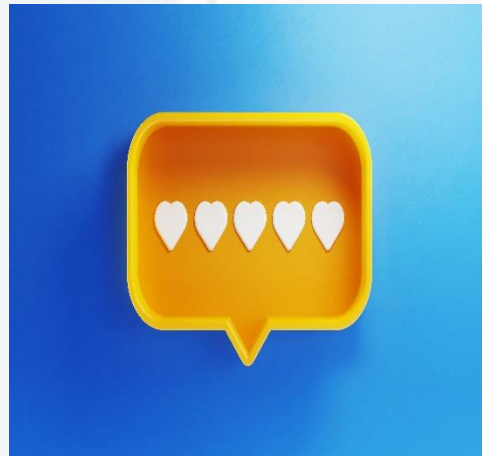
MECÁNICAS

Impulsan la acción de la experiencia gamificada generando un compromiso del participante con el juego.

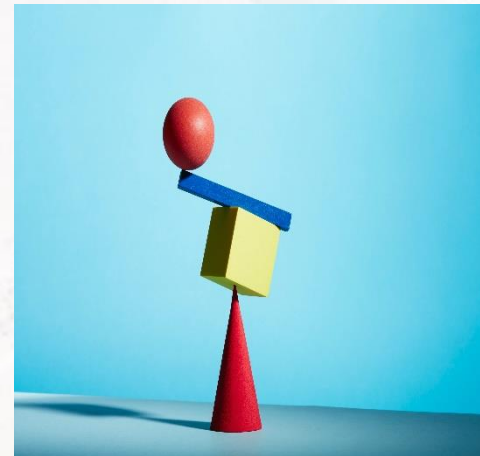
DESAFÍOS



FEEDBACK



COOPERACIÓN



RECOMPENSA



COMPONENTES

PUNTOS, INSIGNIAS, LOGRO Y AVATARES



PODERES, NIVELES, MISIONES Y BATALLAS



¡COMIENZA LA PRÁCTICA!

- ¿Qué vamos a elaborar?
 - La narrativa de nuestra experiencia gamificada.
 - Creación de avatares.
 - Crear tarjeta de poderes.
 - Crear una misión.
 - Como manejar My Class Game.



[Esta foto](#) de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](#)

LA NARRATIVA

- Completamos la plantilla para crear nuestra propia narrativa sobre Harry Potter.
- ¿Qué sucede?
- ¿Qué deben hacer nuestros estudiantes?
- ¿A quién se enfrentan?
- ¿Qué obtienen al final de la experiencia?



[Esta foto](#) de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-ND](#)

CREAMOS EL AVATAR

- Para crear nuestro avatar tenemos que acceder a la web de [Pottertar](#).
- También podemos escanear el siguiente código para un acceso directo:



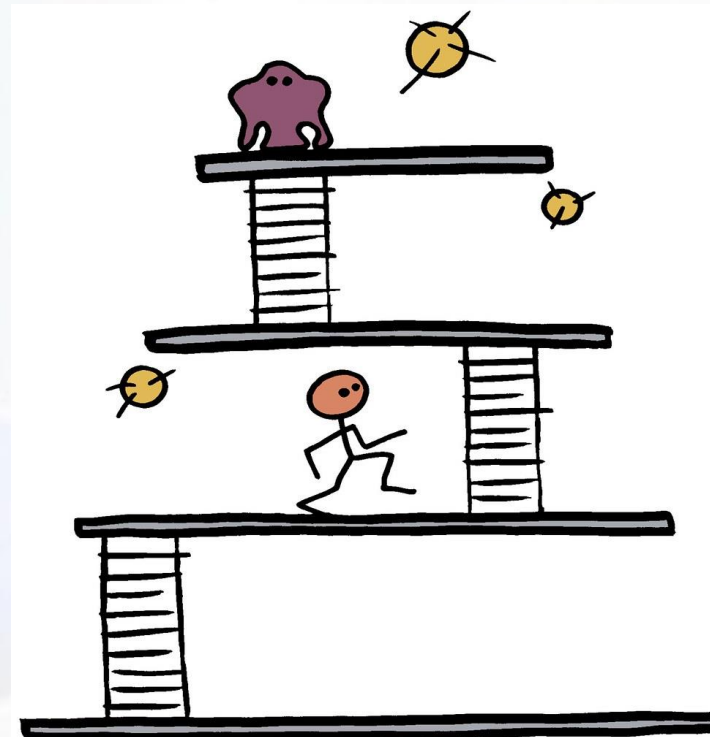
TARJETA DE PODER

- Para poder crear vuestra tarjeta de poder, accederemos a la web de [HearthCards](#).
- Escanea el siguiente código QR:



DISEÑAMOS UNA MISIÓN

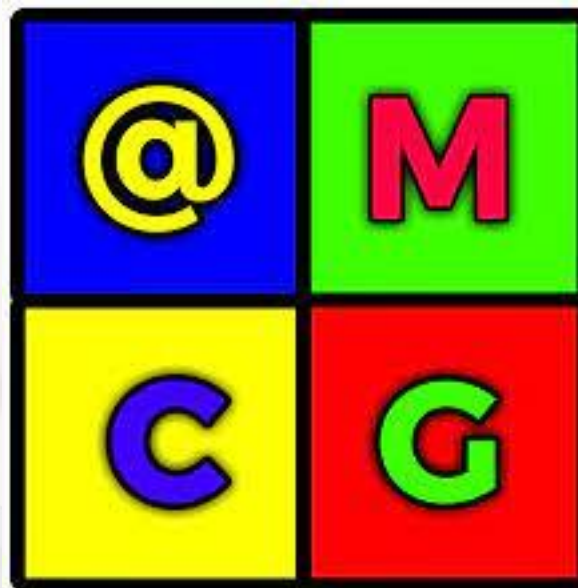
- Completa la plantilla que se ha entregado:
 - ¿Para qué área es?
 - ¿Cuál es el objetivo?
 - ¿Trabajo individual o cooperativo?
 - ¿Cuántas tareas tiene?
 - ¿Qué recompensas tiene?
 - Puntos de experiencia
 - Puntos de vida
 - Dinero



[Esta foto](#) de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY](#)

CÓMO UTILIZAR MY CLASS GAME

- My Class Game es una web desarrollada por un informático valenciano, con la que podremos diseñar experiencias gamificadas



[Esta foto](#) de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA](#)

EL MANUAL Y LOS RECURSOS

- Escanea el siguiente código para tener acceso a todos los recursos de Harry Potter para tu aula:



¡MUCHÍSIMAS GRACIAS POR VUESTRA
ATENCIÓN Y PARTICIPACIÓN!