



José Luis  
Redondo.  
@jlred1978

**Taller de Gamificación.  
La Fuerza grande en ti es.  
II Congreso Aragonés de NeuroeducAcción**

**Este soy yo**



# ¿QUÉ HA PASADO?

~

Has despertado en un lugar que no conoces.

No sabes quien eres, ni como te llamas.

A tu alrededor se agolpan personas que parecen tan desorientadas como tu. Es curioso

todos poseen en sus cuerpos unos tatuajes. Tatuajes que nunca habías visto antes.

La sala está llena de unas cabinas de las que siguen emergiendo personas. Esto es muy extraño.

Intentas recordar que pasó, pero no lo consigues. Así que decides preguntarle a los demás.

¿Quién eres? - le preguntas a una chica que está a tu derecha -.

No lo sé. ¿Sabes tú quién eres y que hacemos aquí?. - te responde -.

No, yo tampoco se quien soy y no recuerdo que hago aquí.

Unos altavoces empiezan a emitir sonido...

**Y esto es lo  
que yo hago**



# Fundamentos neuroeducativos de la Gamificación



---

**Esencial.  
Neuroeducación para  
ser, no solo para hacer**



# Código Jedi de la Gamificación

Gamificar no es crear juegos

La gamificación no es una metodología activa

Cuidado con el brócoli cubierto de chocolate

Puntos, insignias y clasificaciones es puntificar



# Toolkit de Gamificación

Niveles de dificultad





Nivel. Muy fácil.  
Una sesión o menos.





Nivel. Normal.  
Una sesión o más.



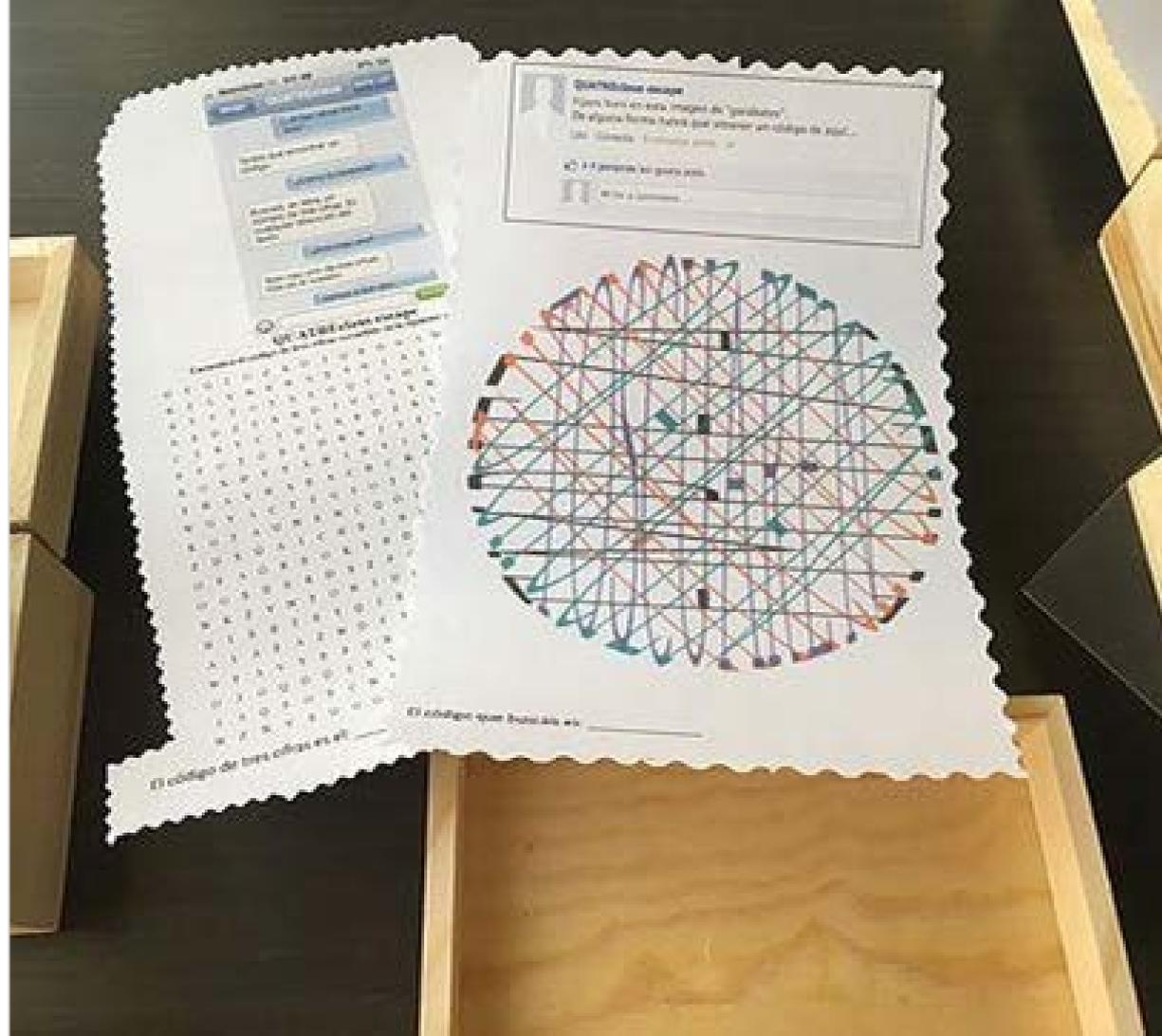
It's time for something different.

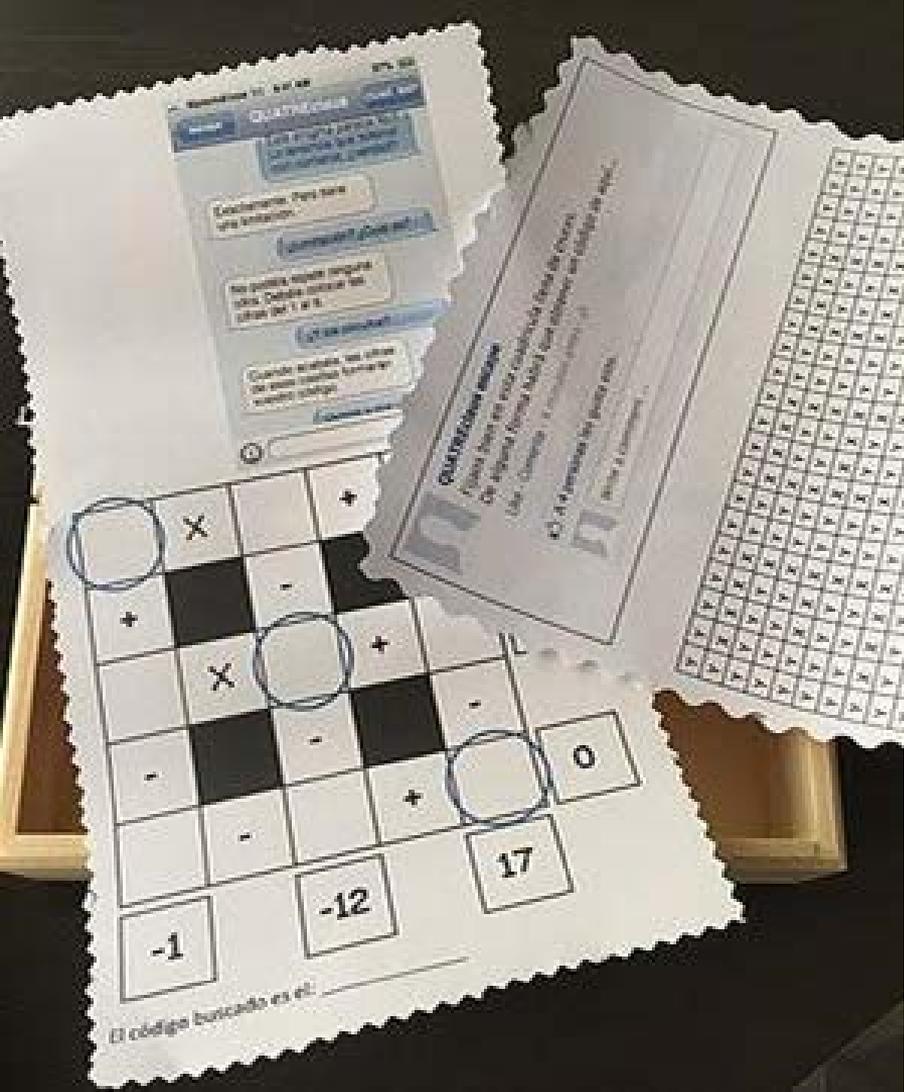
# Ejemplo de Breakout EDU

No necesita red

Imaginación al poder

Sencillo





Ximo Bonet  
@xiriximo  
Quatre Claus

---



**Christian Negre**  
**[www.applejux.org](http://www.applejux.org)**

# Nivel. Difícil.

## Varias sesiones, semanas, meses.



MA(I)NDALA

ÚNICOS SUPERVIVIENTES    GUÍA DE BÚSQUEDA    EVOLUCIÓN    AUTORÍA

### ¿QUÉ HA PASADO?

~

Has despertado en un lugar que no conoces.  
No sabes quien eres, ni como te llamas.  
A tu alrededor se agolpan personas que parecen tan desorientadas como tu. Es curioso todos poseen en sus cuerpos unos tatuajes. Tatuajes que nunca habías visto antes.  
La sala está llena de unas cabinas de las que siguen emergiendo personas. Esto es muy extraño.

Intentas recordar que pasó, pero no lo

Crea un sitio WIX

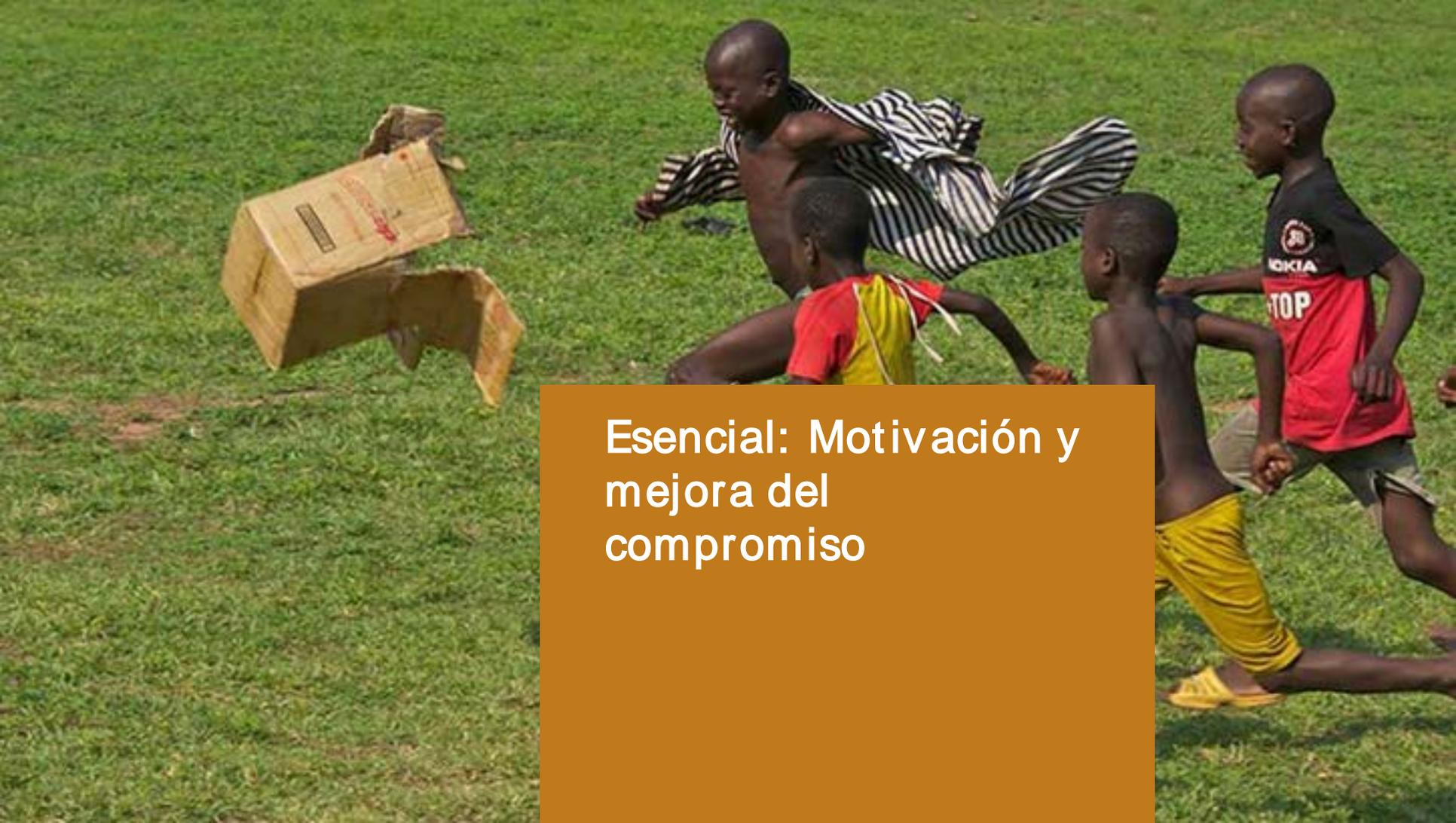
# Pregamificación

Objetivos

Contexto

Perfiles





Esencial: Motivación y mejora del compromiso

# Motivación intrínseca. RAMP

Daniel H. Pink

author of The *New York Times* bestseller

*A Whole New Mind*



DRiVE

The word "DRiVE" is rendered in a large, bold, red, sans-serif font. The letters are three-dimensional, with a grey shadow cast beneath them. The shadow of the letter 'i' is shaped like a person running, suggesting motion and energy. The entire graphic is set against a white background with a grey diagonal line running from the bottom left to the top right.

A large group of ants, likely a species of leafcutter ant, are arranged in a dense, circular pattern on a vibrant green leaf. The ants are reddish-brown with dark abdomens. In the center of the circle, there is a large, solid black circle. Overlaid on this black circle is the text "Relatedness o Interrelación" in a white, sans-serif font. The background is the textured surface of the green leaf.

**Relatedness o  
Interrelación**



# Autonomy o Autonomía



# Mastery o Maestría



Purpose o  
Propósito



# Motivación Extrínseca

SAPS





## Status o Estatus

---

---

Access o  
Acceso



---

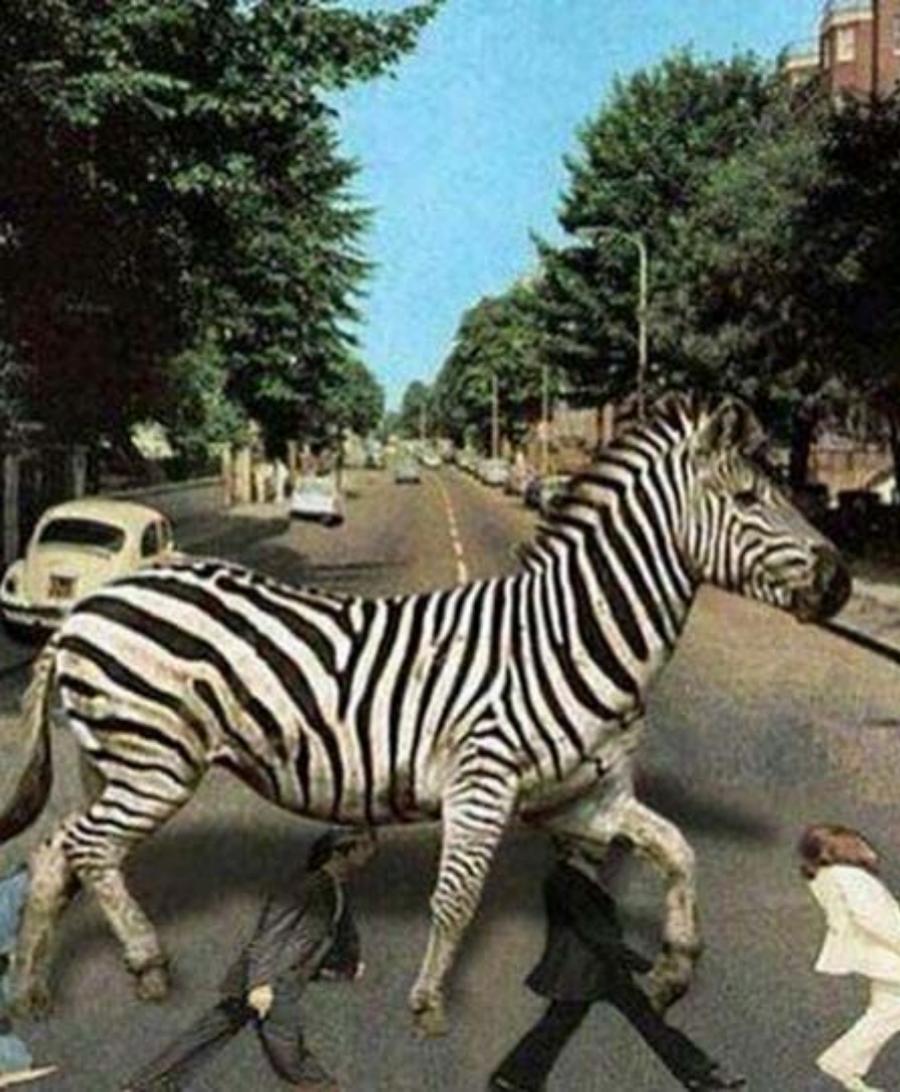
## Power o Poder



---

# Stuff o Equipamiento





Ambas motivaciones son complementarias

---

# Gamificación. El meollo

Narrativa

Mecánicas

Dinámicas

Componentes



# Narrativa

Darle sentido al curriculum, a través de una historia que encadene las unidades didácticas



# Narrativa

El Ciclo del Héroe/Heroína



# Storytelling Design Board



Escrito por \_\_\_\_\_

Revisado por \_\_\_\_\_

Visión	
<b>Conflicto</b>	<b>Desafío</b>
¿Quién es nuestro antagonista?	¿Cuál es la meta que persigue nuestro protagonista?
¿Cuáles son sus características?	¿Qué debe cambiar o mejorar para alcanzar su meta?
¿Qué miedos, fobias o comportamientos nos impiden avanzar?	¿De quién puede aprender, para superar sus obstáculos?
¿Qué personajes o situaciones no nos permiten progresar?	¿Por qué el protagonista debe marchar para cambiar su destino?

**Empatía**

Arquetipos
¿Qué personajes o el nuestra historia.
El Héroe
La Sombra
El Heraldio
El Guardian del Umbral
El Embaucador
La Figura Cambiar
Mentor

---

Emociones
¿Qué tipo de usuario aventura?
¿Qué emociones qu nuestros usuarios?
¿Hay elementos que: - Secreto - Suspense - Misterio
¿Hay moraleja?

## Narrativa



Storytelling Design Board

Pepe Pedraz

¿Personaje en primera o en tercera persona?

¿Cuántas etapas o sólo por alguna de ellas?

¿Viaje?

¿Cuándo regresó?

¿Otras?

# Mecánicas

Diferenciadas según estadio del proyecto

Descubrimiento	Inicio	Mitad	Final
Reto, Puntos de Experiencia	Reto, puntos de experiencias	Bienes virtuales, Eventos especiales	Desafío épico, área social
Tutorial, Barra de progreso	Barra de progreso, Tutorial	Personalización, Item de acceso	Sistema de Intercambio, Item de Vanidad
Niveles, Insignias	Niveles, insignias	Equipamiento, Sistema de regalos	Ranking social, Sistemas de conversación
Mundo, Ranking absoluto	Mundo, Ranking absoluto	Habilidades, Recompensas Aleatorias	Recompensas por acciones de otros, Embajadores
Avatar, Recompensas fijas/variables según ratio	Avatar, Recompensas fijas/variables según ratio	Power-up, Secretos especiales (Easter Egg)	Equipo, PvP competición directa
Chaleco salvavidas, Clasificación en relación a otros,	Tasa de cambio del juego, Límites del juego	Equipos por intereses comunes	Equipos por intereses comunes

# Dinámicas

Buscan generar emociones, sentimientos, y fomentar valores. Se consiguen mediante el empleo de las mecánicas.

## Dinámicas\*

---

- Evolución
- Limitaciones
- Vinculos emocionales
- Identificación
- Dificultad progresiva
- Sencillez
- Cooperación
- Prestigio social y reconocimiento
- Involucración
- Sensación de triunfo
- Curiosidad
- Emulación
- Misterio
- Superación
- Aversión a la pérdida
- Creatividad
- Retención del Interés.

# Componentes

Parte física de la gamificación. Pueden ser objetos (cartas, dados, tableros..), aplicaciones o webs.



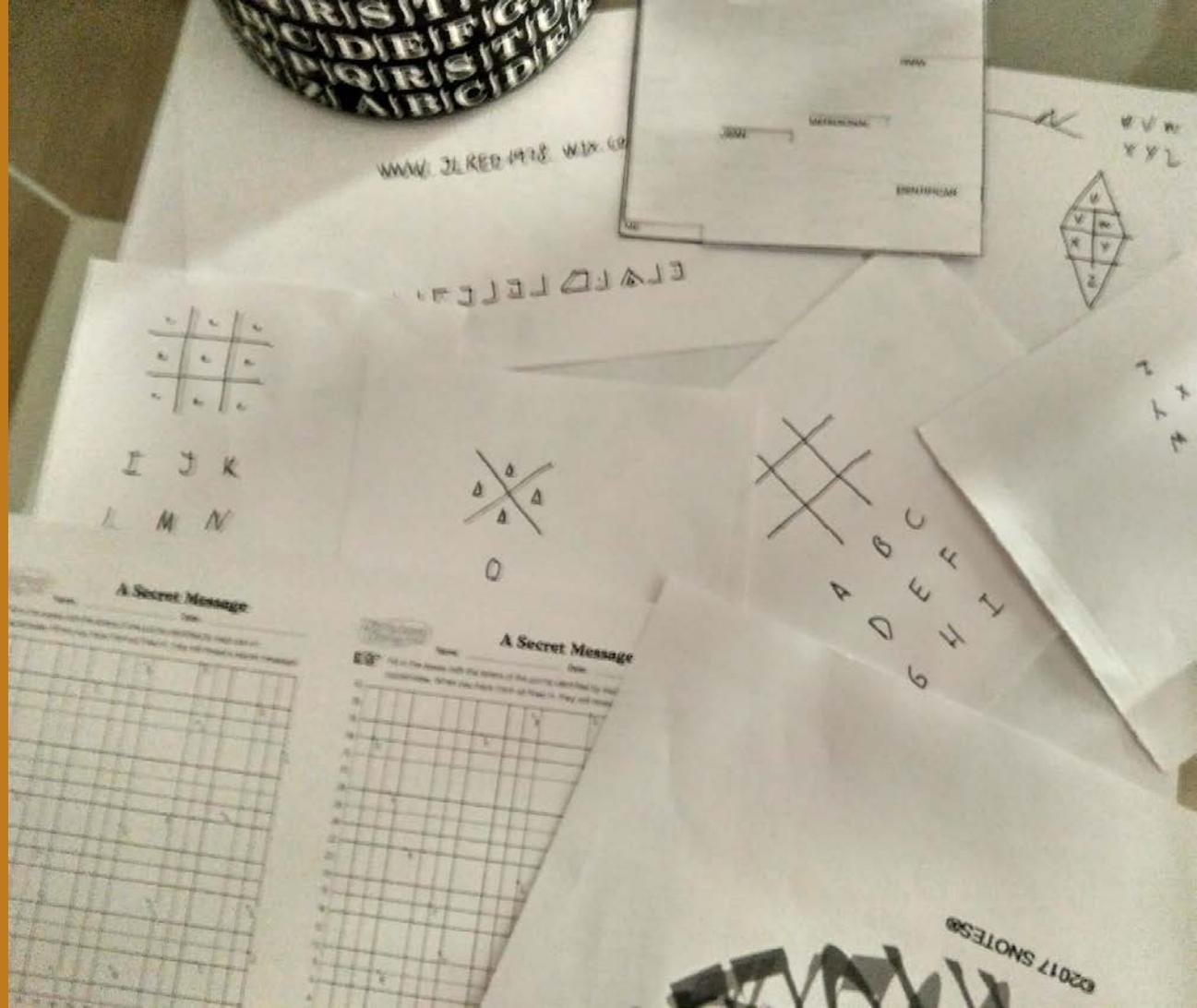
## Enchant Equipment

⊗ Coste: 3 puntos karma. Esta carta te permite protegerte del primer ataque de monstruo. Para poder usarla tienes que contar con 2000 Con / 2000 Psi, y que ninguno de los miembros de tu equipo tenga un parte o negativo

# Componentes

Enormemente variados.

No hay límites



---

# Audio



## Postgamificación

- Indicadores de éxito
- Feedback al alumnado





# LA CLASE DE LOS HÉROES



INICIO

NIVELES

VALORES

## La clase de los héroes

REGISTROS

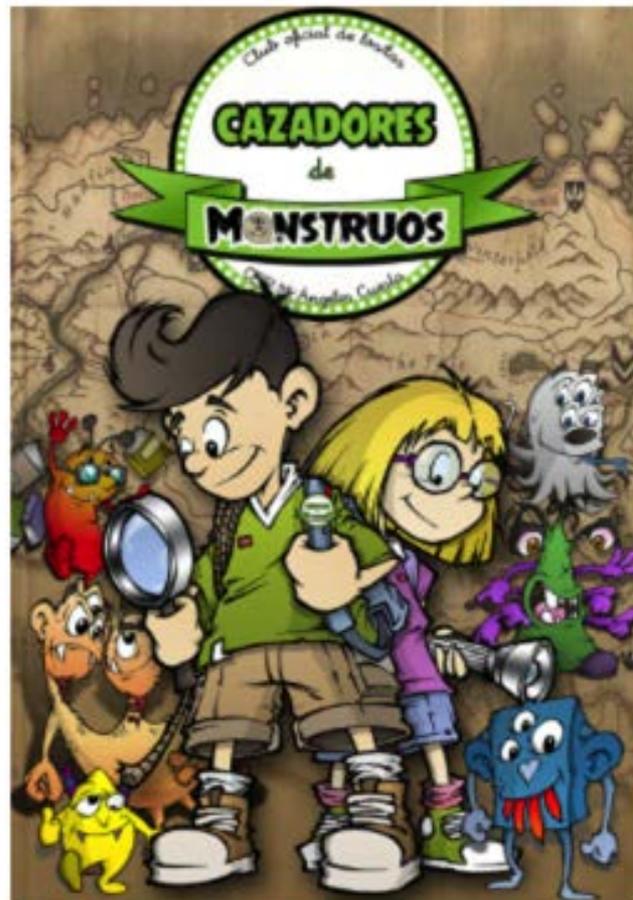
MISIONES

BLOG

De los valores depende que tengamos una vida mejor, alegre, en armonía con nosotros mismos y con los demás, una vida que valga la pena ser vivida y en la que podamos desarrollarnos plenamente como personas.

Por ello los alumnos de la clase de los héroes cada semana serán entrenados en un valor diferente y los alumnos que reciban mayor poder de reconocimiento obtendrán las siguientes cartas de valor:

# Cazadores de Monstruos





# ESPAÑA EXPRESS



Objetivos / Evaluación TIC ¿Cómo viajaremos? Antes del viaje Durante el viaje Destinos Express Rutas 6A Rutas 6B Contacto/Créditos Otros trabajos

INICIO

Objetivos / Evaluación

TIC

## España Express

Antes del viaje

Durante el viaje

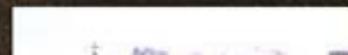
Destinos Express

Rutas 6A

Rutas 6B

Contacto/Créditos

Otros trabajos



# CAZADORES DE MITOS

## Cazadores de Mitos

GAMIFICACIÓN EDUCATIVA CON REALIDAD AUMENTADA



Localiza los mitos  
liberados en el centro



Resuelve la prueba  
propuesta por el mito



Completa tu colección  
de mitos



Elige tu equipo y juega  
con otros cazadores

---

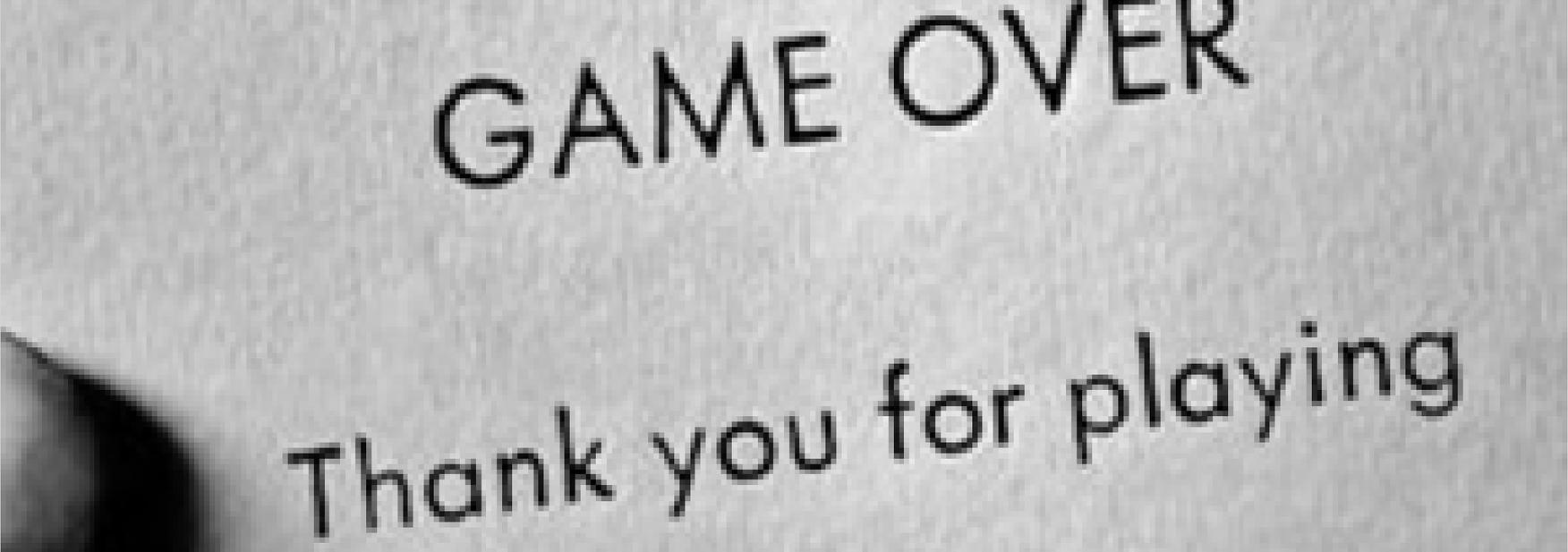
# La Fuerza reside en cada uno de vosotros

Hattie. Visible Learning.



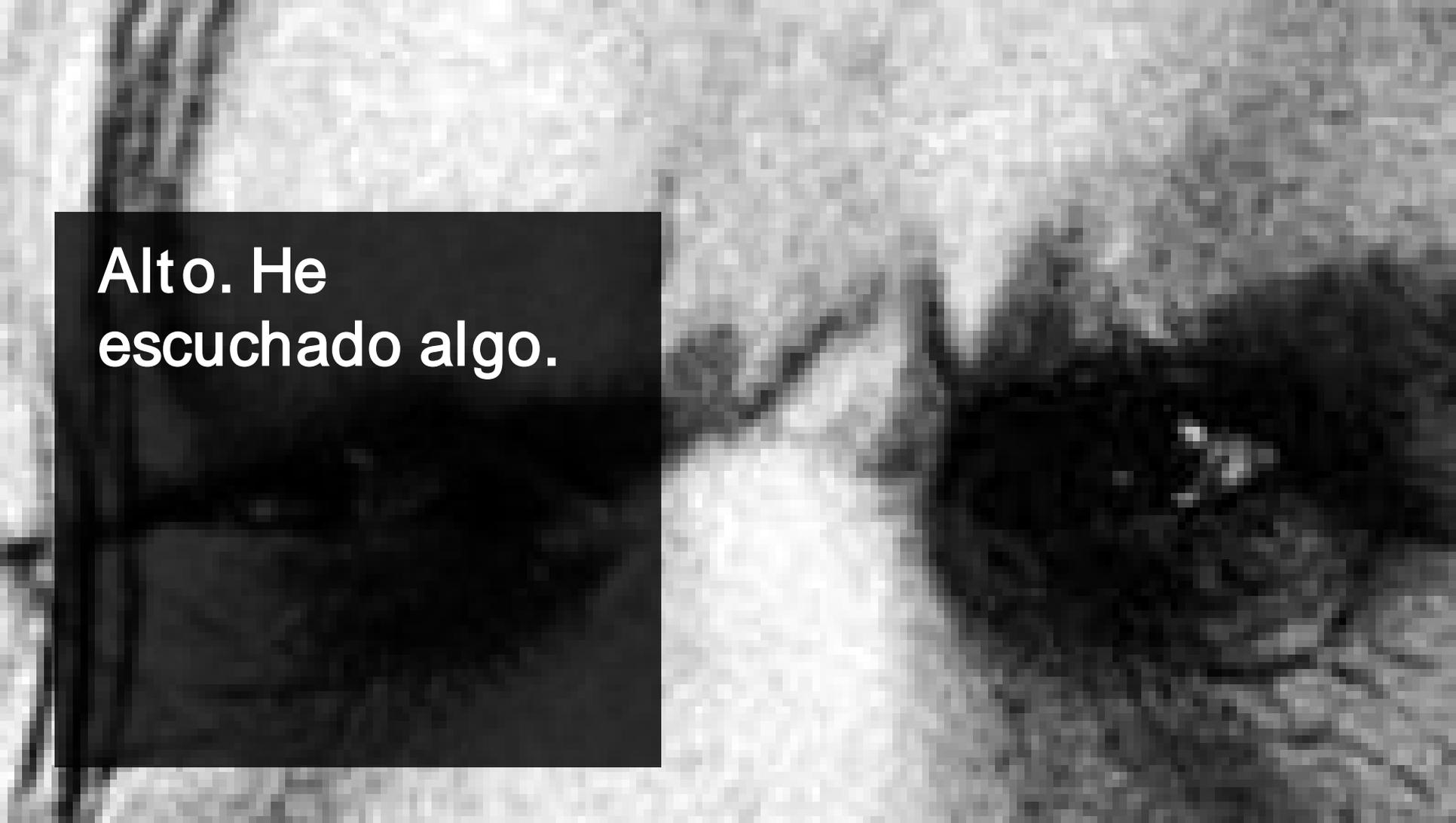
---

Gracias. Continuamos  
con el taller



GAME OVER

Thank you for playing



**Alto. He  
escuchado algo.**



Queréis acceder a mi  
web personal sobre  
gamificación.



[http://joseluisredondo.wix  
site.com/xpгамificada](http://joseluisredondo.wixsite.com/xpгамificada)



# Neuroeducación y Gamificación Edit

#Gamificación educativa y su relación con la #neuroeducación

Play ▶

Challenge 🏆

Preview 🔍

Favorite ★

Duplicate 📄

Share 📤



Or, copy & share this link: <https://play.kahoot.it/#/k/487c4395-6236-451b-8c91-b7b803ba2b4c>

Type: Quiz   Visibility: Public   Created: 4 minutes ago   By: jlred1978   Audience: School   Language: Español

4

Questions

0

Plays

0

Players

0

Favorites

0

Shares