



METAS DE APRENDIZAJE / COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Comprender en qué consiste la gamificación.
- Conocer los elementos constitutivos de un videojuego.

LECTURAS

LECTURA 1: LA GAMIFICACIÓN

La gamificación, no es otra cosa que “tomar prestados” elementos típicos de los juegos y llevarlos de la mano a un entorno que por lo general busca algo más que la pura diversión.

Un ejemplo clásico es una materia del colegio. Allí el profesor busca que los alumnos consigan adquirir unos conocimientos, por ejemplo. La idea es, entonces, llevarme ciertos elementos de los juegos y videojuegos para potenciar esa motivación a adquirir conocimientos. Es importante aclarar, que los participantes NO juegan, sino que la experiencia se basa en ciertos elementos que hacen querer a los participantes superarse y crecer a través de un sistema creado. Esto es gamificar.

LECTURA 2: LOS ELEMENTOS DE UN JUEGO BALANCEADO.

Todo juego puede llegar a tener en mayor o menor medida alguno de estos 30 elementos:

- **Búsqueda:** Misiones repartidas con unos objetivos concretos. Es la base de muchos (o casi todos) los diseños gamificados que podemos conocer.
- **Puntos de experiencia:** A todos nos gusta ver como nuestros esfuerzos son recompensados, y no únicamente en el mundo real, sino también dentro de una experiencia. Los XP nos muestran la forma en la que avanzamos (o retrocedemos) dentro de una experiencia, y se pueden asignar conforme a muchas variables tales como comportamientos y actuaciones.
- **Monedas Virtuales:** La gestión también forma parte de los juegos y las monedas virtuales nos sirven mucho para que los participantes puedan gestionar sus ganancias en ambientes controlados para comprar materiales, utensilios e incluso habilidades.
- **Eventos Especiales:** ¿Te imaginas un juego que es siempre igual? ¡Qué cosa tan aburrida! A todos nos gustan las sorpresas, y este tipo de eventos consiguen sorprender y profundizar en placeres sobre el descubrimiento y la narrativa.
- **Área Social:** Los juegos son elementos sociales. Las mejores experiencias que hemos vivido, en muchas ocasiones, han sido alrededor de una mesa, compartiendo momentos y viviendo épicas aventuras. ¿Y si nos llevamos todo esto a un entorno un poco más masivo? (entendiendo masivo como algo más de 15 personas en un lugar en tiempo real).
- **Desafío Épico:** Un desafío que está por encima de las búsquedas clásicas (retos). ¿Nadie se ha preguntado el motivo por el que existen los “jefes finales” en los videojuegos? Pues por varios motivos, pero el principal es para separar “bloques” de dificultad (niveles) y hacer que llegar al final de cada uno, pueda convertirse en algo realmente memorable.
- **Tutorial:** Ya hemos hablado de esto. Y los videojuegos tienen la clave. La inclusión de tutoriales “in game” es la clave para conseguir que los usuarios pueden aprender de un modo inclusivo y cercano cómo funcionan las experiencias en las que participan.



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

- **Personalización:** Es una realidad que a todos nos encanta dejar huella. Y si nos ofrecen participar en una experiencia de aprendizaje (por ejemplo), en la que podemos personalizar elementos para poder adecuarlos a nuestras características reales, sentiremos que un trocito de nosotros ha traspasado ese mundo imaginario.
- **Ítem de Acceso:** Objetos especiales que consiguen desbloquear contenido exclusivo. Hay una historia fija y lineal, con tramas repartidas por todo el mundo que hemos diseñado. Y encontrar ciertos ítems de acceso, nos permite consumir nuevos contenidos añadidos que amplían la historia y el mundo.
- **Sistema de Comercio:** Y claro, si creamos un entorno ficticio donde queremos motivar a los usuarios, ¿qué mejor que generar un sistema de comercio propio! Lo mejor de este tipo de sistemas es la permisibilidad que nos ofrecen a la hora de gestionar la economía sin que un error nos lleve a una repercusión real. La mejor forma de aprender es fracasando. Fracasa mucho, fracasa rápido y sobre todo, fracasa jugando.
- **Niveles:** Se encargan de mostrarnos una evolución en la aventura y en los propios personajes. Y con cada nivel una recompensa. La inclusión únicamente de niveles no asegura una experiencia gamificada de éxito.
- **Medallas:** Gano puntos, subo de nivel, me dan una medalla y luego me ubican en una clasificación. La medalla está bien como reconocimiento, pero por sí sola es complicado que mantenga una atención a largo plazo.
- **Ranking Absoluto:** Una clasificación con TODOS los usuarios que participan en una experiencia, reconociendo a los primeros. Pero, ¿qué pasa con los últimos?
- **Ranking Relativo:** Normalmente los rankings absolutos sirven para ubicar en un contexto las actuaciones de los primeros, pero tienen el hándicap de que los últimos pueden ir descolgándose si el máster (o dinamizador) de la experiencia no sabe equilibrarlo. Además, a nadie le gusta verse el último muchas semanas. Por ello existen las clasificaciones relativas. Muestra únicamente un grupo de cabeza, y no muestres al resto.
- **Ranking Social:** Una alternativa al problema del ranking absoluto y los últimos lugares, es generar varios tipos de rankings en función de diversas variables. La clasificación social es la que premia la participación por interacción entre los usuarios por encima de la puntuación de conseguir retos. Porque hay personas que disfrutan mucho más navegando por una experiencia, que yendo directamente a superar retos.
- **Equipamiento:** Ya que dejamos a los usuarios personalizar ciertos apartados, tampoco está del todo mal que permitamos que consigan equiparse con herramientas que les permitan tener poderes especiales. Conocida mundialmente por muchos es esa carta de magia arcana que nos permite no contestar una pregunta de un examen. Eso es equipamiento.
- **Chat:** Los videojuegos persiguen algo que consiguen muy bien los juegos de mesa y que es complicado de replicar en experiencias masivas: la interacción entre personas. Los chats para comunicarse son un elemento que muchas experiencias gamificadas usan para poder generar canales de comunicación.
- **Mundo:** "La narrativa es lo que separa una experiencia memorable de una buena". La capacidad de generar un mundo (con su mapa y sus zonas) imaginario o real donde los usuarios puedan moverse, es una de las claves para crear proyectos gamificados de éxito. Además, la posibilidad de que ese mundo sea cambiante, nos permite dilatar enormemente la experiencia en el tiempo. El mundo y su evolución es el eje vertebrador de muchas experiencias gamificadas de éxito.
- **Habilidades:** Una cosa es el equipamiento, y otra las habilidades. Nuestros personajes deben tenerlas para definirlos y clasificarlos. Además, y con la progresión de niveles, es posible mejorarlas, dando la sensación de progreso EN PRIMERA PERSONA.
- **Recompensas Aleatorias:** Repito, a todos nos encanta una sorpresa. Repartir recompensas por un mundo y toparnos con algunas que no nos esperamos, es una sensación muy buena y diferente. ¿Cuál es el motivo por el que a todos nos ha encantado o encanta abrir sobres con cartas? (digitales o



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

analógicos), pues muy sencillo, porque no sabemos lo que hay dentro y estamos expectantes a lo que pueda pasar.

- **Recompensas de Grupo:** Las recompensas por cumplir unos objetivos son necesarias, sí. Pero lo mejor es cuando consigues aplicar y combinar de una manera efectiva recompensas individuales con grupales, e incluso cruzadas.
- **Recompensas Fijas:** La secuencia de: "comienzo-progreso-supero nivel-obtengo recompensa-subo de nivel" es algo infaltable dentro de estos sistemas. Las recompensas fijas son una de las características más visibles de los sistemas gamificados y a la vez uno de los elementos que suscita mayor número de críticas (por aquello de la "zanahoria del burro"). Las recompensas son necesarias, pero basar un sistema únicamente en ellas lo que genera son mercenarios y no jugadores inspirados.
- **Embajadores:** Personas que ayudan a otras personas a acceder al sistema. El poder de la manada, de igual a igual. No hay mejor opinión que la de alguien que ya ha participado en el proyecto y nos ayuda a meternos. Vídeos de antiguos participantes explicando reglas, ayudas de usuarios más antiguos, cualquier fórmula es buena para facilitar el abordaje de nuevos usuarios.
- **Avatar:** ¡Quiero verme representado en la experiencia! ¡pero no como soy en la realidad, sino como un Elfo Silvano o mejor, ¡como un Enano Barbudo! Los avatares son representaciones especiales de los participantes que los definen en un primer vistazo dentro del proyecto.
- **Power Up!** ¿Recuerdan cuando Mario saltaba para coger un hongo que le hacía doblar su tamaño o lanzar bolas de fuego durante un periodo corto de tiempo? ¡Esto son los powerups!, pequeños beneficios que se dan a los usuarios para que los usen durante un corto periodo de tiempo y ¡de uso inmediato! (si no, sería un equipamiento).
- **Huevos de Pascua:** Y seguimos con las sorpresas. Hay pequeños elementos que no tienen que ver con la trama principal (o de pronto sí), que se encuentran repartidos por todo el mundo/experiencia y están esperando a ser descubiertos.... ¡Esos son los huevos de pascua!
- **Equipos:** Es la mejor solución cuando hay grupos grandes que debemos manejar en el cara a cara: generar grupos. Con avatares, con nombres especiales.
- **Duelos:** Al anochecer o al amanecer. Sólo puede quedar uno. Tú contra mí. Los juegos de confrontación siempre son un imprescindible. Pero ojo con la forma de gestionar la competición, porque es muy fácil que se nos vaya de las manos.
- **Salvavidas:** Cuando todo parece perdido, cuando no hay salida.... ideamos un pequeño giro que nos permite dar aire a los usuarios. Elementos externos que metemos dentro de la experiencia y que no siguen la lógica de los acontecimientos, pero que nos ayudan a continuar. Abusar de ellos, puede generar una falta de complicidad ("Si siempre me van a salvar cuando las cosas vayan mal, entonces para que me esfuerzo").
- **Gremios:** La línea que separa a los equipos de los gremios la definen los propósitos y los oficios/habilidades. Los equipos pueden definirse por imposición desde un inicio, pero lo más bonito de los gremios es que los propios jugadores pueden unirse entre sí para generar gremios con unas características muy claras: especialistas en habilidades comunes (gremios de cazadores, de magos, de guerreros) y propósitos idénticos o similares. Y luego pueden buscar nuevas adhesiones. Un gremio es algo que está por encima del equipo, más grande.

Con los elementos descritos anteriormente, Debemos intentar buscar un sistema balanceado. Y para esto debemos tener en cuenta los placeres del jugador. Cada uno de los 30 elementos, incide directamente sobre los placeres de las personas, como lo podemos ver en la siguiente tabla:



	Reto	Comunidad	Exploración	Historias	Expresión	Sumisión	Sensación
Niveles	1				1	1	
Medallas	1					1	
Ránking Abs	1						
Ránking Rel	1	1					
Ránking Soc	1	1	1	1		1	
Búsqueda	1	1	1	1			
Puntos Exp	1	1					1
Monedas Virt			1			1	
Eventos Esp	1		1	1			1
Área Social		1			1		
Desafío Épico	1		1	1			
Tutorial		1				1	
Personalización		1			1		
Ítem Acceso			1	1			
Sist. Comercio						1	
Equipamiento		1	1		1	1	
Chat		1				1	
Mundo	1	1	1	1	1	1	1
Habilidades		1	1		1		
Recomp Aleat	1					1	
Recomp Fijas	1						
Recomp Grupo	1						
Embajadores		1					
Avatar				1	1		
Power Up!			1				1
Huevos Pascua			1	1			
Equipos		1			1		
Duelos	1					1	
Salvavidas				1		1	
Gremios		1		1	1		



¿Hacia que quieres orientar tu sistema? ¿Será un juego orientado al reto o a la comunidad? ¿Quieres privilegiar la exploración o darle más importancia a las historias? ¿Quieres equilibrarlo con un poco de todo? Eso depende de tus objetivos y de lo que quieras lograr más allá del juego. ¡Bienvenido al mundo detrás de los juegos!

Tomado y adaptado de: <https://www.alaluzdeunabombilla.com/2017/07/25/30-elementos-para-gamificar-y-un-sistema-balanceado/>

ACTIVIDADES (EN GRUPOS DE 2 O 3 PERSONAS)

ACTIVIDAD 1

NOTA: Para los estudiantes con estrategia de guías físicas, este mismo trabajo se debe resolver de manera individual.

Después de realizar las lecturas correspondientes, responde en un documento:

1. ¿Qué entienden por Gamificación?
2. Expliquen tres ejemplos de usos o aplicaciones que ustedes le encuentren a la gamificación.



INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CALDAS

"Dignificando la escuela transformamos el mundo"

GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

3. Diseñen la mecánica de un juego balanceado (Uno donde se satisfagan proporcionalmente los placeres del jugador), con el cual puedan conseguir apoyar la educación en cualquiera de sus áreas y niveles. Describa cada uno de los elementos que quiera utilizar (Al menos 10) con el mayor nivel de detalle posible y usando ilustraciones.

EVALUACIONES

EVALUACIÓN 1

A través del correo electrónico del docente entregando un informe en formato PDF.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PLAZOS DE ENTREGA

Los documentos deben ser enviados desde el correo de uno de los estudiantes del equipo de trabajo.

Recuerden agregar en el asunto del correo: nombres, apellidos y grado para una mejor identificación y posterior calificación del trabajo enviado.

INFORMACIÓN DE CONTACTO

DOCENTE

- Nombre: Juan Manuel Henao
- Grupos: 10.1
- Correo: juanma1715@hotmail.com
- Teléfono: 3117009715