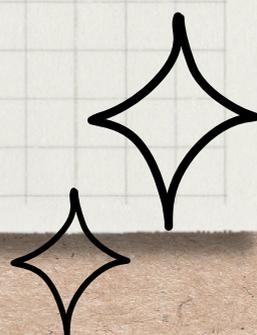


# **GUÍA PARA GAMIFICAR**

CONSTRUYE TU PROPIA AVENTURA

Isaac J. Pérez López  
Carmen Navarro Mateos







---

*Isaac J. Pérez López*

*Carmen Navarro Mateos*

# GUÍA PARA GAMIFICAR

CONSTRUYE TU PROPIA AVENTURA

*by Paranoias Production*



Publicado en: marzo de 2023

Título: Guía para gamificar: construye tu propia aventura

Isaac José Pérez López y Carmen Navarro Mateos (autores)

ISBN: 978-84-124441-2-4

Editorial: CopiDeporte - Servicio de Reprografia S.L.

**"Tu locura es mi ciencia"**  
**(Disfruto -Carla Morrison-)**



10-40

Modelo





Lo que tienes entre tus manos (o frente a ti en la pantalla) es el fruto de 12 años llevando a la práctica diferentes experiencias de gami\* (desde la primera en 2012 –"La profecía de los Elegidos"- hasta la última que estamos desarrollando en la actualidad –"Harry Potter: el legado de Dumbledore"-). En total han sido hasta el momento 19 proyectos en esta línea de trabajo, en asignaturas del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y del Máster de Profesorado.

Ha sido un arduo trabajo de síntesis, las cosas como son, pero lo mucho que hemos disfrutado del proceso supera con creces las numerosas horas invertidas, pues no sabríamos vivir sin **actitud lúdica**. Puede que haya quien se esté preguntando por qué hemos decidido compartir todo el material que a continuación encontrarás. La respuesta es muy sencilla, por un acto de **coherencia** con nuestro alumnado, a quienes siempre nos proponemos hacerles descubrir el valor de una de nuestras frases de cabecera: "Compartir es vivir". Esta creencia vital (principal caldo de cultivo de nuestras propuestas), ha hecho inevitable mostrarte cómo la gami se ha convertido en nuestra "piedra filosofal" (que dirían en "Harry Potter").

Gracias a ella tenemos la fortuna de disfrutar a niveles galácticos de la maravillosa y mágica profesión que es la docencia, siendo testigos de cómo el aprendizaje puede generar felicidad en el alumnado.

Al igual que sucede en muchas películas y series de televisión (nuestra mayor fuente de inspiración y gran maestra), todo lo que encontrarás en las próximas páginas está **basado en hechos reales**, y desarrollado teniendo como marco de referencia lo que denominamos "**modelo 10-40**", que incluye:

- ➔ Los 10 pilares básicos sobre los que construir una gami.



- ➔ Los 40 desencadenantes que barajamos habitualmente a la hora de diseñar nuestras intervenciones, y que la experiencia nos ha demostrado que ayudan a enriquecer no solo proyectos de gami, sino cualquier otro planteamiento lúdico en el aula. Es importante que te cuestiones cuáles incluir y por qué. Que no se te vaya la mano con la "sal"...

\* gami = gamificación y gamificación





En definitiva, el modelo 10-40 es el resultado de la siguiente "ecuación":

$$\text{Modelo 10-40} = (D+A+D+O)^{HP} \cdot 12XP$$

En ella, las "incógnitas" hacen referencia a los juegos de rol, pues consideramos que son una de las principales fuentes de inspiración de la gamificación, y se interpretarían del siguiente modo:

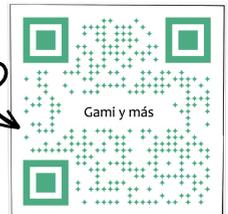
El "modelo 10-40" es el resultado de 12 años de **eX**periencia, **D**iseñando y **A**plicando proyectos en esta línea, mientras que leíamos mucho sobre gamificación (**D**ocumentándonos), a partir de autores de referencia. A ello debemos sumar el hecho de **O**bservar y analizar los resultados que íbamos obteniendo durante todo este tiempo. Y, lo más importante, desde una perspectiva crítica, puesto que han sido innumerables las **H**oras de **P**oner en duda cada una de las intervenciones realizadas, desde una perspectiva de investigación-acción.

Como somos del ámbito de la educación física y el deporte, y nos encantan los juegos de palabras, esos 10 pilares podríamos decir que son el mejor modo de incrementar el IMC (Índice de Masa Corporal) de nuestro alumnado. Pero no ese que le preocupa a mucha gente con respecto a su peso, sino el IMC que debe tener como referencia todo docente, es decir, la Implicación, Motivación y Compromiso del alumnado con la aventura (y, en definitiva, con su formación).

Por otro lado, los 40 desencadenantes poseen un potencial enorme a la hora de favorecer lo que se conoce como ZAS (Zona Aeróbica Saludable), es decir, propiciar que el alumno salga de su Zona de confort, incrementar el Aprendizaje (significativo, pues va arraigado a la emoción que provocan) y potenciar las Soft skills.

El principal aval de este modelo, sin duda, son los resultados que ha generado y que han superado, con mucho, nuestras expectativas. Buena parte de ellos los puedes encontrar en

\* Por ejemplo: referencia número 11, 12, 33, 34, 63 y 65.



Pero los resultados más importantes son indescriptibles, y los "verdaderos culpables" de que se hayan convertido en experiencias memorables, no solo para el alumnado, sino también para nosotros.

Un primer paso fue establecer una definición que recogiera del mejor modo posible la esencia de la gamificación, y ayudara a diferenciarla de un ABJ, un PBL, un punto lúdico, etc.\*, dada la enorme confusión que existe aún en la actualidad:

*"Cautivar al alumnado para sumergirlo en una aventura que le permita alcanzar una finalidad educativa que trascienda el final de la experiencia, a partir de un propósito apasionante y donde los retos y recursos que plantee el docente (guía pero no protagonista) deberán estar coherentemente integrados en la narrativa que haya construido"*

(Pérez-López, 2020)

En la referencia 35 del QR anterior puedes encontrar esta definición, en la 61 su justificación (a partir de autores de referencia en este ámbito de estudio) y en la número 72 explicamos las 7 ideas clave que incluye.

\*



Dicha definición se conecta, además, con la segunda parte del título de esta obra, a través de una palabra fundamental: **AVENTURA**, pues consideramos que es el mejor sinónimo de gami. Sin todo lo que la define (incertidumbre, sorpresa, toma de decisiones, gestión emocional, crecimiento personal, etc.) un proyecto no puede (debe) considerarse de gami. Se trata de un aspecto diferenciador.

En estrecha relación con ello, la segunda parte del título es también un guiño (por el valor sentimental que tiene para nosotros) a los famosos libros de "Elige tu propia aventura" (que tanto nos hicieron disfrutar en nuestra infancia).

Al mismo tiempo es también una declaración de intenciones, pues no pretende ser una guía que deba seguirse paso a paso, de manera inalterable, sino que serás tú quien vaya decidiendo, en función de tu contexto, tu alumnado, la inspiración que tengas en ese momento, etc., qué paso antecede al siguiente, pues no se trata de una recomendación cerrada.





En este sentido, aunque nosotros propongamos una posible secuencia lógica, te confesamos que en diversas ocasiones la hemos modificado, por lo que siéntete libre de aplicar sus 10 pasos (pilares) al más puro estilo de la serie "Caleidoscopio".

Por último, te vamos a hacer un pequeño spoiler, aunque es posible que ya te hayas percatado de ello. Este modelo tiene una peculiaridad, y es que no incluye (de manera intencionada) el pilar clave en cualquier proyecto de gami: la **NARRATIVA\***. El motivo es muy sencillo: nos resulta tan evidente que se trata de la piedra angular en torno a la cual debe construirse cualquier proyecto de gami, que hemos decidido no incluirla (pues ha de estar "omnipresente"), y darle el protagonismo a esos otros aspectos sobre los que no suele ponerse tanto el foco. Es más, con lo mucho que nos gustan los números, y que estos cuadren, nos terminó de convencer el hecho de que NARRATIVA se componga de 9 letras, que es el mismo número de pilares que esta debe iluminar o, dicho de otro modo, el número de pilares que deben construirse en torno a ella, es decir, todos menos el primero (objetivo trascendente).

En todo momento hemos querido que esta guía sea intuitiva, visual y sencilla (aunque en potencia contenga una enorme complejidad). Te vamos a describir, a modo leyenda, la estructura e iconos que hemos incluido para explicar el modelo.

## ¡Sácale todo el jugo!

En el caso de los **pilares** la estructura es muy sencilla: una carta de color con el nombre del pilar, una breve definición que incluye alguna frase o reflexión de un personaje de ficción (de ahí el funko que aparece), una síntesis de la esencia en la parte del centro y un ejemplo real de alguno de los proyectos que hemos llevado a cabo.

Hemos querido abrir al máximo el abanico de ejemplos, por lo que nos hemos propuesto no repetir ninguna narrativa (verás por tanto 10 logos de 10 proyectos diferentes). En el dorso de cada pilar aparece una página para empezar a construir tu propia aventura (¡qué emocionante!). Está deseando que la garabatees y apuntes multitud de ideas. Hemos querido aprovechar para cuestionarte algunos aspectos relevantes relacionados con ese pilar, y guiarte para que no te enfrentes en solitario al síndrome del folio en blanco.

\* La principal diferencia entre gamificación y gamificación se encuentra, precisamente, en ella. En la primera la narrativa nos la inventamos y en la segunda la adaptamos de una referencia fílmica existente.

Con los desencadenantes hemos presentado otra estructura, algo más compleja. En el centro de la página encontrarás una carta (con el desencadenante y un dibujo, que refleja su esencia). El resto se divide en tres apartados con nombres muy de cine: "lucos, cámara... ¡acción!"



Los focos pretenden "alumbrarte" el concepto, es decir, aclararlo a través de una definición muy casera. En la parte inferior de la definición te encontrarás 4 iconos que te dan información sobre aspectos a tener en cuenta a la hora de implementarlos\*.



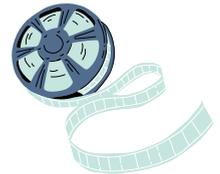
En este apartado, previo a ponernos en acción, hacemos referencia a diversas cuestiones que pueden ser de interés, o recomendaciones, a la hora de incluir ese desencadenante en una propuesta.

Con ello, nuestra idea es focalizar la atención en aquello que la experiencia nos ha enseñado (tras revisar y analizar nuestras "grabaciones" -propuestas-).



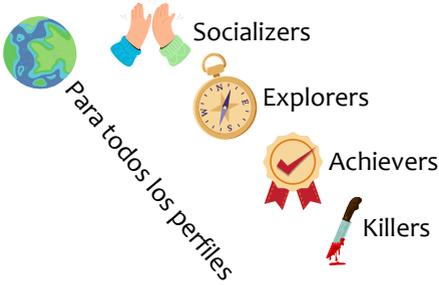
¡Nos vamos "al directo"!, a una toma real en la que puedas ver el desencadenante en acción. Para ello te indicamos primero el logo del proyecto del que te vamos a compartir el ejemplo en cuestión.

Por último, en el dorso de cada página también te planteamos diferentes retos y preguntas, para que empieces a cuestionarte diversos aspectos importantes que te ayudarán a ir dándole forma a ese desencadenante antes de ponerlo en acción. Pinta, garabatea, anota ideas..., ¡que sea un boceto vivo!



\* Hemos diferenciado 4 variables, divididas en diferentes categorías:

→ Perfil de jugador:



→ Personas implicadas:



→ Tiempo de implementación:



→ Tipo de motivación:



Nuestra intención con ello no es determinar que esos desencadenantes se deban ubicar exclusivamente en esas categorías, ni que solo debas plantearlos bajo esas condiciones (;ni mucho menos!).

Se trata simplemente de una referencia que compartimos contigo, a raíz de nuestra experiencia en su implementación, ya que consideramos que te puede servir de ayuda. De hecho, habría muchos asteriscos que nos gustaría incluir para profundizar en diferentes matices que pueden hacer que algunos de ellos se encuadren en otra categoría. Sin embargo, nos parece mucho más enriquecedor que te cuestiones tú ese tipo de preguntas, puesto que te ayudará a conocer mucho mejor la esencia de cada uno de ellos.

Por ejemplo, "eventos aleatorios" lo hemos relacionado con la motivación extrínseca. Sin embargo, surge un debate muy interesante a raíz de ello, pues al ser una recompensa seduce a nuestra motivación más material. Ahora bien, si el alumnado no supiera que existe la posibilidad de obtener recompensa, y al hacer algo la recibe de manera aleatoria, ¿sigue considerándose extrínseca? Con este ejemplo en la mesa te animamos a que reflexiones acerca de lo mucho que recogen cuatro iconos tan pequeñitos.





**Rezaremos a los dioses antiguos y los nuevos para que esta guía te sirva de ayuda e inspiración, si eliges la pastilla roja (y, de este modo, decides quedarte en el país de las maravillas, a pesar de las adversidades que dicha circunstancia conlleva -damos fe de ello-). Sin embargo, parafraseando también a Morfeo, nosotros solo podemos mostrarte "la puerta", pero tú eres quien la tiene que atravesar...**



**Por último, durante la lectura ten de referencia a Arya Stark:  
-¿Qué le decimos a los pensamientos boicoteadores?  
-"Not today"...**



# 10 Pilagers





## OBJETIVO TRASCENDENTE

1 de 10

Uno de los principales motivos por los que los proyectos de gamificación requieren **tiempo** es que estos nacen ante la necesidad de lograr objetivos complejos, **ambiciosos**, competenciales... En definitiva, deberemos apostar por objetivos que **trasciendan** las 4 paredes del aula, conectando el aula como su cotidianidad. Es más, una vez que termine el proyecto deberían "dejar un eco en la eternidad" ("Gladiator" -sí, nos hemos puesto intensos-). ¿Hay algo más bonito que poder dejar huella formativa y personal en nuestros alumnos?

Para lograr objetivos más concretos, que no requieren de tanto tiempo, y que se basen fundamentalmente en la repetición, hay muchas otras opciones lúdicas que se adecúan más y que, bien planteadas, te pueden dar resultados estupendos. Como solemos decir, para aprender a leer es muy probable que un sistema PBL sea más apropiado que una gamificación. Sin embargo, si lo que pretendemos es generar el gusto por la lectura en nuestros alumnos, y que adopten el hábito de leer en su tiempo de ocio, entonces aprovechar el potencial de una gamificación cobra mucho más sentido.



*La denominación "tarea o actividad gamificada" es errónea. Los objetivos de una gamificación nunca se podrán lograr con actuaciones puntuales. En su lugar será más apropiado decir: tarea o actividad lúdica*



En el caso del contexto en el que nosotros trabajamos nos parece fundamental promover y mejorar los hábitos de vida saludables de nuestros estudiantes e, incluso, lograr que se conviertan en promotores de salud de su entorno cercano. Pues bien, este fue el objetivo trascendente sobre el que se articulaba "La amenaza de los Sedentaris".

Para ello, además de propiciar el conocimiento y adquisición de los principales aspectos a tener en cuenta en la promoción y adquisición de hábitos saludables de vida y actividad físico-deportiva, también se tuvo presente la importancia del desarrollo de competencias como, por ejemplo, su capacidad creativa o el acceso y gestión de la información, mejorando su capacidad de análisis y síntesis mediante el uso de las TIC.





Pon tres objetivos que te parezcan relevantes:

1 .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Puntúalos en la primera casilla del 1 al 3 en función de su importancia. En la segunda vuelve a darles puntos del 1 al 3, pero esta vez en función de su viabilidad. Anota al lado de la diana el que haya obtenido la mayor puntuación:



¿Con qué competencia/s específica/s se relaciona?

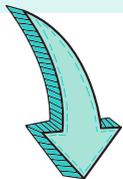
¿Qué saberes básicos o contenidos pueden ser un buen medio ("vehículo") para alcanzarlo?







Tu temática es... (redoble de tambores)



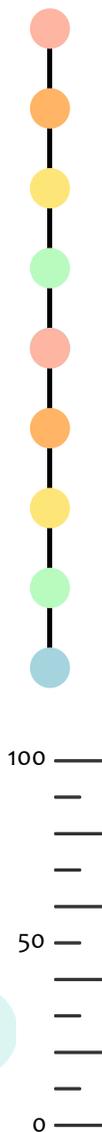
Lista de cosas que se me vienen a la cabeza propias de esa temática

Yo, como docente, adoptaría el papel de:

.....  
.....

Y mis alumnos:

De 0 a 100, cuadra con mi objetivo trascendente:



## PROPÓSITO APASIONANTE

3 de 10

Tu reto como docente está en convertir tu objetivo trascendente en un **objetivo narrativo** realmente **significativo** y **atractivo** para tus alumnos, que sea retador, **épico** y les mueva a la acción. En definitiva, en un propósito apasionante para ellos. Por tanto, tu objetivo como docente no debe ser el objetivo de tus alumnos, sino el medio que dé lugar a que ellos logren aquello que les motiva, despertando el espíritu aventurero que todos llevamos dentro, y los saque de su zona de confort.

En el caso de que te bases en una narrativa ya existente, el propósito apasionante no deberás crearlo de cero, sino identificarlo. Suele ser el motor de la película o la serie de televisión en cuestión, y tiende a dar bastante juego (que se lo digan a Ragnar Lodbrok -Vikingos- y su incansable afán por ir más allá y establecer nuevos límites en lo desconocido, donde pocos hombres habían llegado).

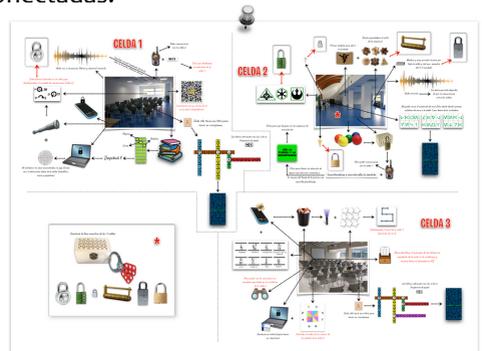


*Este pilar se relaciona directamente con el sinónimo que hemos señalado de gamificación. Piensa en Indiana Jones, Katniss Everdeen, Frodo... ¡Ese es el camino!*



En el proyecto basado en la mítica saga cinematográfica de "Star Wars", en concreto en la precuela educativa que diseñamos, el propósito que dio lugar a incrementar de manera galáctica la motivación de sus participantes fue el hecho de tener que liberar al maestro Yoda, que había sido capturado por el Lado Oscuro. La aventura concluyó, tras cuatro meses, teniendo que superar un escape room triple, con salas interconectadas:

Dicha circunstancia, además, requería que ellos, previamente, formaran parte de la Alianza rebelde (teniendo que formarse convenientemente, para desarrollar al máximo la Fuerza), obtener apoyos de otros planetas y descubrir la ubicación en la que tenían retenido al maestro Yoda para, de este modo, tener opciones de liberarlo.



Haz un breve resumen de tu narrativa, modo sinopsis:



Remarca, bien grande, tu propósito apasionante



Una breve checklist para que te plantees cositas:

¿Tiene sentido, narrativamente hablando?

¿Te da suficiente juego para vertebrar todo el proyecto en torno a él?

¿Es motivante? ¿Mueve a la acción?



## ACCIONES Y EMOCIONES

4 de 10

¿Te acuerdas con qué otro pilar hemos dicho que se vinculan directamente las acciones y emociones? Tiempo para pensar...

¿Qué **verbos** caracterizan al universo temático elegido? ¿Avanzar en el territorio? ¿Batallar? ¿Conseguir recursos? Una vez que los tengas será fundamental identificar las **emociones** que estas acciones provocan en quienes las llevan a cabo. El reto (nunca mejor dicho) está en plantear retos que generen al alumnado emociones lo más similares posibles a las que experimentarían los **protagonistas** de ese universo temático. Obviamente, conseguir aliados (que requiere capacidad de convicción y habilidades de negociación) no puede producir en los alumnos las mismas emociones que avanzar por el mapa (que supone tiempo, esfuerzo físico y diversos riesgos en el camino).

Si este pilar tambalea la credibilidad de tu propuesta también será inestable. Como diría Yoda ("Star Wars"):

"Que la Coherencia te acompañe..."

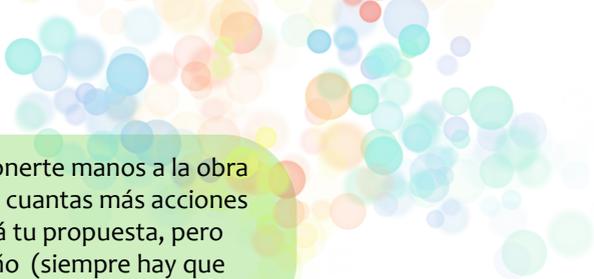
*¿Una tirada de dados, por ejemplo, generaría sensaciones similares a las de un desplazamiento entre reinos en "Juego de Tronos"? Ni de broma. Ten esto muy presente para aumentar la credibilidad de tu propuesta*



En la película "In Time" (sobre la que se construimos el proyecto "Sin Time") las acciones de sus protagonistas tenían como finalidad tratar de sobrevivir, pues tenían una cuenta regresiva en su antebrazo que les marcaba el tiempo de vida que les quedaba antes de morir. Ante esta circunstancia, el estrés y ansiedad por acumular tiempo de vida era permanente a lo largo de toda la película. Para recrear estas emociones, la aplicación que utilizamos para gestionar todo el proyecto (diseñada ad hoc) tenía una cuenta regresiva que le indicaba a cada alumno el tiempo de vida del que disponía antes de "morir".

Por tanto, el tiempo fue la variable clave. Este contador no se detenía en ningún momento, por lo que los estudiantes veían reducido el tiempo de vida de sus dispositivos en 24 horas cada día, siempre y cuando no fueran mostrando evidencias de su aprendizaje, lo que les permitía sumar tiempo de vida a sus contadores. Todo ello, además de hacerles conscientes de la importancia de aprovechar al máximo la experiencia, les requirió una considerable gestión emocional.





Te damos algunas pautas para ponerte manos a la obra con este pilar. Ten en cuenta que cuantas más acciones pretendas recrear más rica será tu propuesta, pero también más complejo su diseño (siempre hay que respetar la coherencia narrativa)

### VERBOS

(que caracterizan al universo temático)



### EMOCIONES

(vinculadas a esos verbos)



Plantea retos que generen en tu alumnado emociones similares a las que esas acciones producen en los protagonistas de la ficción de referencia



## RETOS Y MISIONES

5 de 10

Es un pilar esencial en todo proyecto, puesto que nos permitirá **concretar la narrativa**, y al alumnado avanzar en la aventura y tener sensación de progreso (un desencadenante de gran valor, como veremos más adelante). Sería la "**gasolina**" de la que se abastece la narrativa (el "motor" de una gami). En función de las demandas y necesidades de tus alumnos, si "les gusta la gasolina", ya sabes, "dales más gasolina". Sí, no digas nada, ya nos lo decimos nosotros, jejejeje.

Para lograr su propósito apasionante los alumnos se enfrentarán a diferentes desafíos: las **misiones** tienen un mayor **componente narrativo** (conectando esta con los contenidos y competencias a desarrollar) y suelen estar formadas por varios **retos**. En cambio, estos últimos se vinculan más con lo **formativo**, y requieren de un menor tiempo. No obstante, lo formativo no tiene por qué dejar de ser atractivo, por lo que poniéndole "un poco de azúcar", que diría la gran Mary Poppins, podemos integrar aprendizaje y diversión.



Para aprovechar todo el potencial de este pilar habrá que tener en cuenta, por ejemplo: el concepto de flow, los diferentes perfiles de jugador y, evidentemente, la coherencia narrativa

## LA CÁRCEL DE PAPEL

Un claro ejemplo de este pilar sería "La cárcel de papel" (la secuela educativa de la serie española de mayor éxito a nivel mundial "La casa de papel"). Un aspecto identificativo de la serie original es la puesta en marcha de diferentes misiones para lograr su objetivo de robar la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre. Por tanto, al igual que sucede en ella, este proyecto se construyó en torno a diversas misiones, y también le dimos un nombre llamativo (en nuestro caso aprovechamos títulos de películas y personajes de ficción).

Una de ellas fue la misión "Mr. Robot", en la que tuvieron que superar un breakout digital para infiltrarse en el sistema informático de la facultad. En el caso de lograrlo tendrían la posibilidad de subir al servidor un video, que previamente habíamos grabado (a modo de presentación en sociedad y declaración de intenciones), que se proyectaría en las pantallas de todos los televisores que hay en la entrada de las aulas.





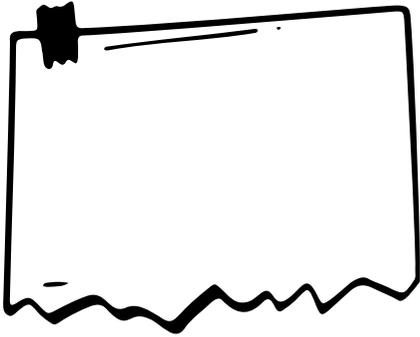
Vamos manos a la obra. Piensa diferentes tramas narrativas que se puedan relacionar con misiones:

-----

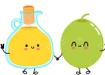
-----

-----

Ideas de misiones extra:



Ideas de retos formativos:



¡No te olvides de "alifiarlos" (conectarlos) con tu narrativa!



## FEEDBACK

6 de 10

Es muy importante que el alumnado sepa los aspectos en los que centrarse para seguir **aprendiendo** y **mejorando**. Existen algunos desencadenantes como los niveles o los puntos que pueden complementar el feedback que se le otorga al alumnado. Un buen progreso en la narrativa suele ir de la mano de un progreso personal y formativo. En un proyecto de gami, es decir, donde hay una narrativa que articula y justifica los diferentes retos y misiones de manera coherente, el reto está en **incorporar** el propio feedback dentro de ella, de esa manera el componente formativo y narrativo se fusionarán (al más puro estilo "Dragon Ball").

Utiliza el lenguaje del universo narrativo para las valoraciones de los retos, lo que ayudará a la inmersión del alumnado en la aventura. Los "pequeños" detalles marcan la diferencia



GAME OF THRONES  
THE END IS COMING...



En este proyecto detectamos personajes y momentos clave de la serie de referencia ("Juego de tronos") para elaborar las cartas que los habitantes de Poniente recibían como feedback inicial tras la elaboración de un reto formativo. De mayor a menor valor (de izquierda a derecha y de arriba a abajo), estas cartas eran:

Me flipa casi más que el capítulo de la Boda Roja



Mola tanto como los dragones de Daenerys



Casi tan reconfortante como una venganza de Arya



El mismo valor que la palabra de Mefiique



Igual de emocionante que un día cualquiera en el Muro

Este feedback nos permitió transmitir a los estudiantes una primera valoración (que luego podían ampliar en tutoría) muy significativa (dado el atractivo que la serie tenía para ellos). Además, no les dejaba ninguna duda de la calidad del trabajo realizado (es pensar en el capítulo de la Boda Roja y se nos ponen los pelos de punta). De hecho, tras enviar un reto eran muchos los que nos comentaban: "Creo que voy a conseguir a Khaalesi" o "Daría lo que fuera por lograr a Tywin Lannister".

Lluvia de ideas de frases identificativas de tu temática/referencia fílmica, momentos clave, personajes...:



Establece 4 valoraciones diferentes coherentes con tu narrativa. ¡Cuida el lenguaje y los detalles estéticos!

¿Vamos de menos a más?



## CUIDADO DE LOS DETALLES

7 de 10

Procura que todo el **material** que uses o construyas (cartas, pruebas de un escape room, etc.) esté en sintonía con la estética del universo temático, o referencia fílmica en cuestión, así como las ubicaciones y el **lenguaje** que utilices a la hora de comunicarte con tus alumnos o en el planteamiento de los retos y misiones. De esta manera lograrás aumentar su inmersión y credibilidad (damos fe). En el caso de la gamificación tendrás gran parte del trabajo ya hecho, pues contará con un vocabulario concreto, objetos con los que se identifica, etc.

Ponte en la piel de El Profesor ("La casa de papel") y trata de cuidar hasta el último detalle para que tu "plan" tenga tanto éxito como los suyos.

*Con este pilar también queremos llamar la atención sobre el ENORME valor de preocuparte por tus alumnos, dando muestra de que los priorizas mucho más que a los contenidos*



En el caso de la propuesta basada en "MasterChef", nombrábamos los platos (retos formativos) como si de los platos de un restaurante con Estrella Michelin se trataran, incluyendo los ingredientes (contenidos) que los acompañan. Por ejemplo, cuando trabajamos la legislación educativa, uno de los entrantes era "chuletilla con aroma gráfico en cama de whatsapp-bi y curriculumama". En él tenían que resumir los principales aspectos del currículo mediante el uso de emojis de Whatsapp.

Por otro lado, a lo largo de todo el concurso tuvimos muy presentes los elementos más característicos del programa como, por ejemplo, el uso de delantales por parte de los aspirantes (blanco en el caso de la prueba individual y negro para la prueba de eliminación), el reloj que marcaba el tiempo de cocinado, el uso de la caja misteriosa (para generar curiosidad antes de comenzar la elaboración de un plato), o el deseado pin de la inmunidad.





Piensa fuertemente en la temática de tu proyecto...

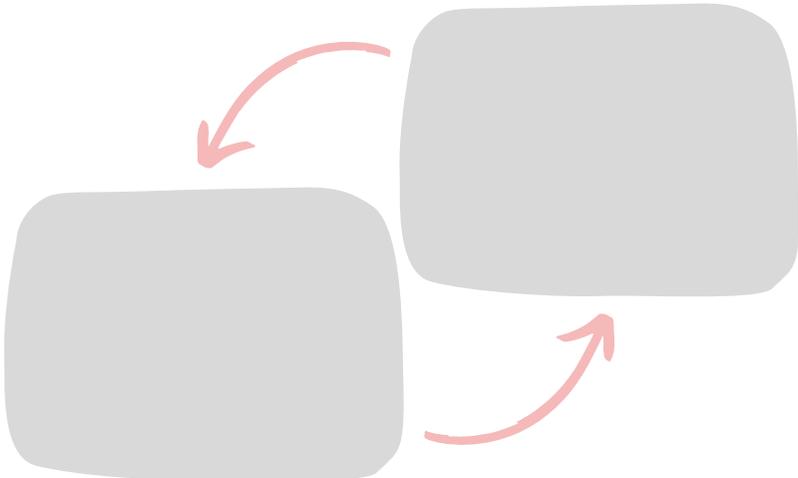
¿Qué objetos son característicos?

[Redacted]

¿Qué ubicaciones se te vienen a la mente?

[Redacted]

El lenguaje que uses será fundamental. Aprovecha este convertidor para utilizar términos propios del universo temático:



## IN & OUT

8 de 10

La experiencia nos ha dejado claro que es determinante conectar el tiempo dentro y fuera de clase. El reto es que el alumnado se sienta **24/7** en la narrativa planteada. ¿Fácil? Para nada ¿Potente? Se queda corto. Plantea propuestas que sirvan de "**pegamento**" y ayuden a hilvanar dicha conexión, para que cuando un alumno quiera pueda acudir a ellas y estar "enganchado" a la aventura, no limitando su dedicación al tiempo de clase. Para ello puedes usar desencadenantes como las redes sociales o los eventos aleatorios, que pronto te presentaremos. Que una propuesta educativa trascienda y tenga repercusión en la vida del alumnado es espectacular, llegando a mostrar una motivación digna de Premio Óscar. Acuérdate de Hulka ("Marvel") y procura atravesar la cuarta pared (en nuestro caso no limitarnos a las cuatro paredes de clase).



*La experiencia nos ha demostrado que gracias a este pilar, los niveles de motivación y aprendizaje pueden llegar a niveles galácticos*



En este proyecto, aprovechando además uno de los aspectos más característicos de esta fantástica saga (bueno, sin contar la cuarta película...), los alumnos, tras cada "incursión en Matrix" debían localizar (fuera del tiempo de clase) una determinada cabina de la ciudad de Granada, realizar una fotografía junto a ella y enviarla por correo electrónico.

Para ello, recibían una pista concreta de su ubicación (como las coordenadas que recibía Neo y el resto del equipo de Tanque en la película), lo que simbolizaba que habían logrado regresar a su "nave" y no ser capturados por el agente Smith. Y hablando de él (y el resto de agentes), gracias a muchos ex alumnos maravillosos fue posible que los "habitantes de Sion" sintieran emociones similares a las de Neo al comienzo de la primera película, cuando era perseguido por el agente Smith y compañía. De hecho, debían evitar ser capturados por ellos mientras estuvieran en el recinto de la facultad, lo que generó una inmersión (y gestión emocional) BRUTAL.





Ideas que se me ocurren para retos fuera de clase, que enganchen a mis alumnos (te ponemos alguna pista por si te sirven de inspiración):



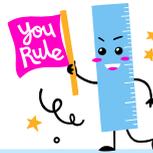
¿Cómo se relacionan de manera coherente con la temática o ficción que has elegido?  
¿Qué repercusión tienen en la misma?



## REGLAS "DE JUEGO"

9 de 10

A diferencia de lo que piensan muchos, las reglas no encorsetan, sino que delimitan todo un conjunto de **posibilidades**. Es necesario tener una adecuada estructura organizativa que permita al alumnado conocer todo lo que puede hacer dentro de la narrativa y, de este modo, poder elaborar su **estrategia** y tomar las decisiones correspondientes (con sus respectivas consecuencias). Te aconsejamos tener en cuenta dos adjetivos a la hora de presentarlas: **accesibles** (para que no se abrumen con demasiada información) y **atractivas** (para que estén deseando ponerse manos a la obra). Visualiza a Sheldon Cooper ("The Big Bang Theory") explicando todas las posibilidades del "Piedra, papel, tijeras, lagarto, spock" a Raj para poder jugar contra él.



*Al igual que cuando juegas a un juego de mesa lo primero que haces es leer las instrucciones (o ver un vídeo) en una aventura de esta magnitud deben conocer sus posibilidades para sacarle todo el jugo posible a la experiencia*



En este proyecto, diseñado a partir de los juegos de mesa y la ficción, tras presentarles de forma audiovisual y con numerosos ejemplos todas las posibilidades que tenían en la propuesta, les confeccionamos también un glosario con los verbos y términos clave la aventura para que pudieran consultarlo (cuando lo desearan en caso de necesitarlo). A continuación, te mostramos un par de ejemplos:

 **Cortesía:** llamada que la productora hace a la plataforma que posee los derechos actuales de una ficción cuando otra llega a esa localización, y la primera no está físicamente ni cuenta con un preacuerdo.

 **Viajar (en "avión"):** desplazamientos entre ciudades que se simulará corriendo al menos 30' en cada uno de los días que dure el viaje (en función de la distancia entre el aeropuerto de salida y el aeropuerto de destino) a un ritmo de carrera inferior a 6 min/km.





Es necesario que te plantees estas cosas (y muuuchas más) a la hora de presentar la estructura. No te preocupes si no sabes bien qué es un rol o un privilegio, los veremos en los pilares

¿Qué acciones pueden hacer?

¿Cómo se entregan los retos?

¿Cuáles son los beneficios de cada rol?

¿Cuándo se puede canjear un determinado privilegio?



## CAMPAÑA DE INTRIGA

10 de 10

Aprendiendo de las grandes productoras de cine y televisión, comenzar a anunciar un producto antes de su fecha de estreno favorece la curiosidad e interés de los consumidores o, dicho de otro modo, aumenta el **hype**. Esa idea la podemos extrapolar al ámbito educativo, sin duda (y con grandísimos resultados), creando una campaña de intriga que genere **curiosidad** en el alumnado antes de comenzar un proyecto (e, incluso, de conocerlos). Gracias a ello, habrá quien comience a teorizar sobre lo que está por venir, aumentando su expectativas a partir de la expectación generada. ¡Imagínate sus caras el día del estreno!

Este pilar no siempre se tiene en cuenta, pero la experiencia nos ha mostrado que es una estupenda forma de cautivar a nuestro alumnado, es decir, de llamar su atención, de encender su curiosidad y aumentar su predisposición. Es más, a nosotros también nos sorprenden con su implicación, antes de ser oficialmente sus profes. Además, nos ayuda a conocerlos e, incluso, a perfilar la aventura en base a lo descubierto sobre ellos. Como diría el gran Gandalf ("El señor de los anillos"): "Solo tú puedes decidir qué hacer con el tiempo que se te ha dado".

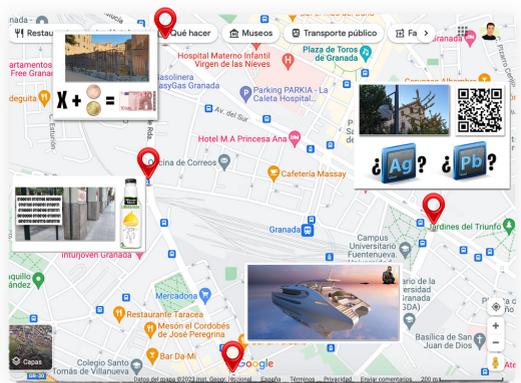


*¿Por qué empezar un proyecto el primer día de clase cuando podemos aprovechar varias semanas o meses antes para generar curiosidad y expectación, conocer a nuestros alumnos o propiciar múltiples aprendizajes?*



En pura primicia os compartimos la campaña de intriga que hemos hecho este año para la asignatura de grado (Fundamentos de la Educación Física). Como seguramente (ojalá) "te vaya la marcha", es decir, te gusten los retos, no te vamos a decir cuál es la narrativa para ver si eres capaz de adivinarla y, de este modo, puedas ponerte (mínimamente) en la piel de ellos. ¿Aceptas el desafío?

Lo primero que tuvieron que hacer fue adivinar una localización de partida (mediante la fotografía de una marquesina de Granada) para, a partir de ahí, localizar 4 códigos QR escondidos por la ciudad. Cada uno de ellos les ha permitido acceder a una pista sobre la ficción de referencia, si eran capaces (o si tú lo eres) de ver más allá... No hace falta que sepas nada de la historia de Granada, ni que conozcas la ciudad, ni sus calles para poder resolver este reto, así que no valen las excusas. Pista: no te quedes con lo "evidente".





Ideas para realizar la campaña de intriga:

- 
- 
- 

Marca en este calendario las diferentes fases y/o acciones que habrá en ella:

MONTH						
YEAR						
SUNDAY	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
●						●
	●					
		●				
			●			
				●		
					●	
	●					
						●

Y si te decimos megafonía, ¿qué se te ocurre?



¿Qué harías en cada una de las fechas marcadas?

¿Qué diferencia habría entre hacer un tráiler y un teaser?



# 40 Presença de Santos







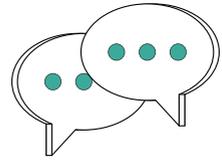
LUCES



CÁMARA

Personas ajenas al proyecto que los alumnos deben convencer ("ganarse su favor") para obtener su apoyo o colaboración en un momento puntual de la aventura.

El reto es que estén integrados de manera coherente en la narrativa, y ayuden a progresar u obtener ventajas en la aventura. A través de ellos los alumnos tendrán la necesidad de justificar ese apoyo y el proyecto, lo que les hará más conscientes de lo que están viviendo.



ALIADOS



¡ACCIÓN!

1 de 40



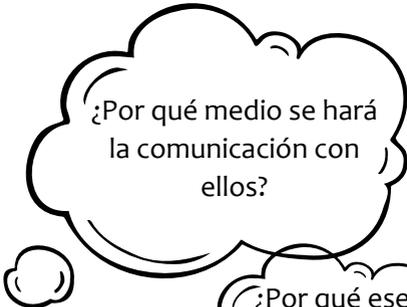
En "game of thrones: la ira de los dragones" uno de los principales retos de los habitantes de Poniente fue lograr el mayor número de aliados para incrementar las posibilidades de victoria a la hora de afrontar las batallas con el resto de reinos. Para ello debían lograr seducir a personas externas al proyecto para que subieran a Twitter una fotografía en la que mostraran una frase con valor educativo, acompañada del hashtag correspondiente al nombre de su reino. Tenían un máximo de 10 días para lograr el mayor número de apoyos, lo que se traduciría en una ventaja en las mencionadas batallas.



"Sin emoción no hay educación"



¿Qué "contactos" se te vienen a la cabeza?

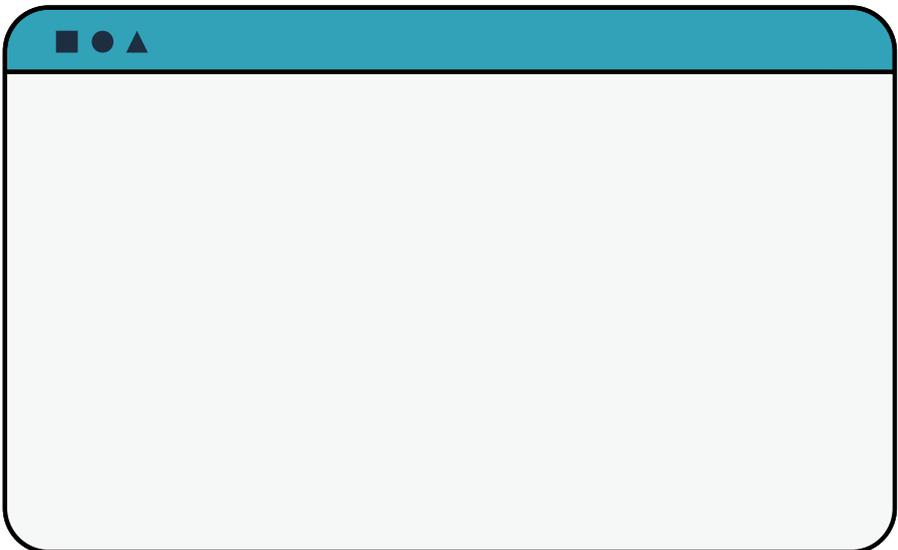


\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

¿Cómo se justifica narrativamente? ;No escatimes en detalles!  
(son lo que marcará la diferencia...)





**LUCES**



**CÁMARA**

Planteamiento de enorme valor formativo en el que se prioriza el componente **intrínseco** (sin necesidad de beneficio en la aventura) al enfocarse en ayudar al **entorno** cercano.

No hay mayor felicidad que la de hacer felices a los demás, y si, además, podemos ayudar a otros poniendo en práctica lo aprendido el beneficio será recíproco. Hacerles partícipes a la hora de decidir el colectivo con el que colaborar siempre suma.



"¡Compartir es vivir!"



**¡ACCIÓN!**



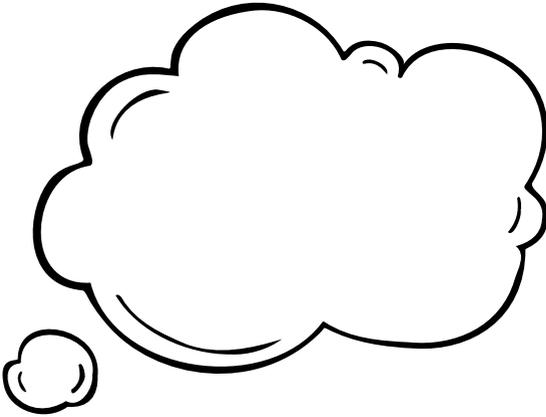
2 de 40

El proyecto de gamificación "La cárcel de papel" se caracterizó por el enfoque altruista que tuvo, dándole la vuelta a la seña de identidad de la serie de referencia, "La casa de papel", en el que el dinero (motivación extrínseca) era el motor que movía a la acción a sus protagonistas. Una de las actuaciones que llevamos a cabo para ello fue plantearle la posibilidad al alumnado de diseñar "PDFs" (Proyectos de Felicidad). Su finalidad no era otra que la de mejorar el bienestar y la felicidad de una o varias personas de su entorno, conocidas o no, al menos durante 21 días. En definitiva, una aproximación al Aprendizaje-Servicio que ayudó a reforzar y afianzar los contenidos y competencias adquiridas durante la aventura. Dentro de ella fue el paso previo a la "misión Patch Adams" y posterior a lo que denominamos "Banco de Felicidad".





¿Cómo se lo plantearías a tus alumnos?



Pon en este bocadillo aspectos a tener en cuenta en la reflexión que harías con ellos para hacerles conscientes del valor del altruismo

Vete a Google Maps y busca cerca de tu centro posibles redes para realizar un aprendizaje servicio





LUCES

Uso de **juegos** de mesa para recrear **acciones** de la narrativa, aumentar la **motivación** o trabajar **competencias** propias de la asignatura.



CÁMARA

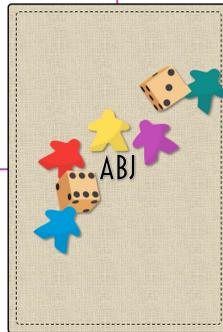
Hay juegos de tentar la suerte, de roles ocultos, cooperativos, etc. En este caso, más sí es claramente mejor, por lo que no lo dudes: ¡A jugar!



¿Tienes hambre lúdica?  
Vete al capítulo 4



¡ACCIÓN!



3 de 40



Los aspirantes a Guerreros de la Salud, de "La amenaza de los Sedentaris", vivieron una aventura que se desarrolló de forma paralela en un mundo ficticio y en la actualidad. Se simuló el proceso formativo de un guerrero medieval, entre los que se produjeron enfrentamientos con "armas" contra otros guerreros. Para ello utilizamos un juego de cartas diseñado ad hoc. En él, la baraja se componía de 40 cartas, pudiendo encontrar, por ejemplo, 7 armas de ataque diferentes, 7 protecciones de defensa o hechizos que doblan la puntuación de ataque o defensa. La lucha y, por tanto, el juego, concluía cuando alguno de los 2 jugadores dejaba "sin vida" a su rival, es decir, reducía sus puntos a 0.





Los usaría para \_\_\_\_\_

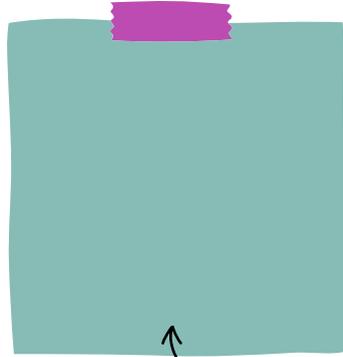
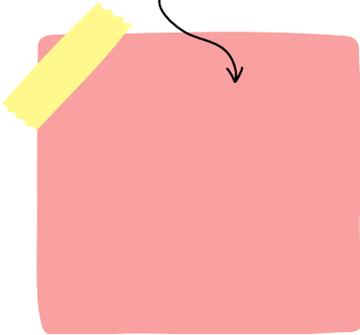
\_\_\_\_\_

porque \_\_\_\_\_

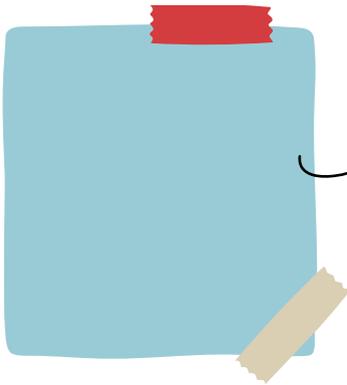
\_\_\_\_\_

\*Siéntete libre de hacer todas las líneas que te apetezca

Lista de juegos que potencian  
habilidades comunicativas



Lista de juegos para mejorar la  
resolución de problemas



Lista de juegos para...

¿Lo que sucede en la partida tiene  
consecuencias en la narrativa?

Sí

NO

¿Y te quedas tan a gusto?

¡Justifica tu respuesta!





**LUCES**



**CÁMARA**

**Tentación** que se genera en el alumnado cuando se le plantea la **imposibilidad** de hacer algo en la narrativa o que alguna misión roza lo "**prohibido**".

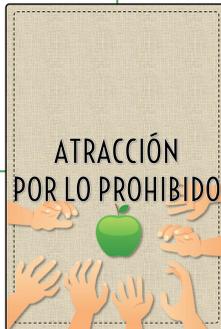
Este desencadenante funciona especialmente bien con los estudiantes que tienen perfil "explorador". Si te preocupas por generar intriga y curiosidad todo el mundo querrá saber qué hay en "la sección prohibida de la biblioteca" (y si no que se lo digan a Harry Potter...)



**#1**



**¡ACCIÓN!**



4 de 40



En una de sus misiones, la "nueva Resistencia" tenía una hora para lograr hackear los televisores de la facultad. Para ello realizaron un breakout digital para acceder al ordenador central y, desde ahí, insertar y reproducir un vídeo en el que se daban a conocer y realizaban una declaración de intenciones (como El Profesor en la serie original), en la que manifestaban que otra forma de hacer las cosas en Educación no solo era necesaria sino posible, y su intención de dar muestra de ello.

*Somos la nueva Resistencia, aquellos que nadan a contracorriente...*





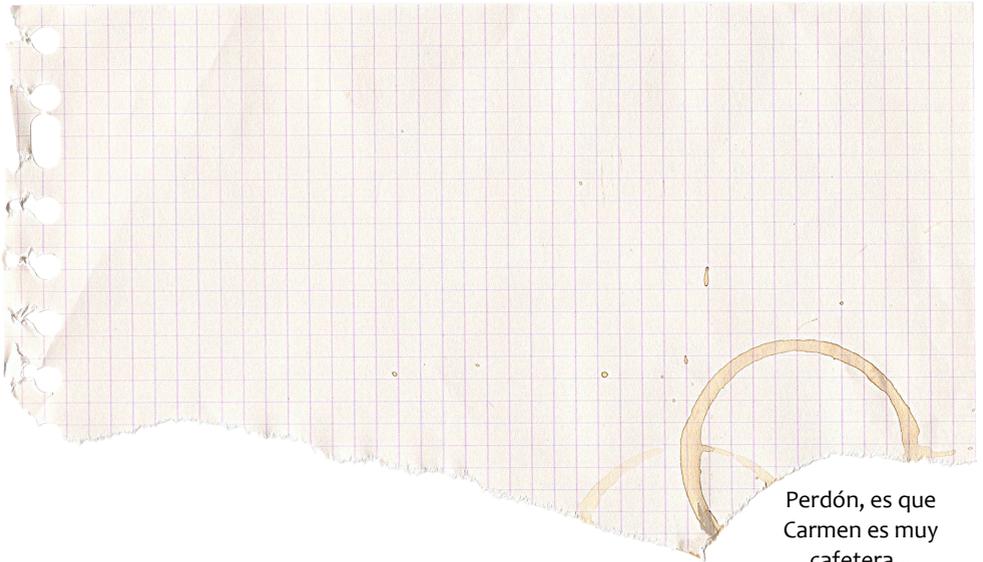
¿Qué le puede atraer a tus alumnos que esté "prohibido"?  
(conéctalo con la narrativa, por supuesto)

○ \_\_\_\_\_  
○ \_\_\_\_\_  
○ \_\_\_\_\_  
○ \_\_\_\_\_

¿Cómo se lo presentarías?  
Te ponemos un bocadillo para que te metas mejor en el papel



¿Qué pasa si lo hacen?  
Descríbelo como si nos lo contaras a nosotros





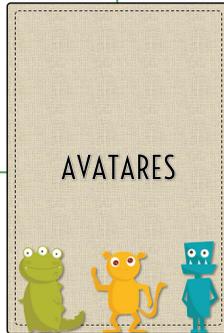
LUCES

Imagen que representa a cada alumno en el proyecto. Pueden estar definidos por distintas habilidades o características.



CÁMARA

Además del hecho de que sean personalizables, lo ideal es que tengan repercusión real en la narrativa, y que cuenten con unas características que aumenten las posibilidades del alumnado en la aventura (si logran alguna mejora como, por ejemplo, una brújula que les sirva para algo).



AVATARES

5 de 40

Acción, reacción, repercusión



¡ACCIÓN!



En el proyecto "Mortal Virus: apocalypse", llevado a cabo en el máster de profesorado, los estudiantes contaban con un avatar virtual. En su ficha de personaje, además, de una imagen que los representaba y un nombre en clave, se registraba el grado de desarrollo de las 5 características básicas de la narrativa, sus puntos de experiencia (XP) y los puntos de salud (HP). Todas esas variables podían ir mejorándolas en función de los diversos retos a los que iban accediendo, lo que les otorgaba diferentes ventajas en la aventura.

Big Bruce

XP	28	HP	-9
Agilidad	5	Percepción	10
Constitución	6	Resistencia	10

Retos	Cuestionario	Info Cuenta	Admin
XP	Monedas	Vida	Fuerza
12	28	-9	5
Se sustituirá por este valor.			
Agilidad	Constitución	Percepción	Resistencia
6	6	10	10
Se sustituirá por este valor.			



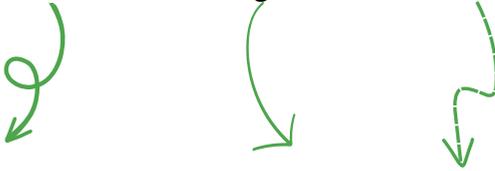
Al leer el desencadenante se me ha venido a la cabeza una estética...



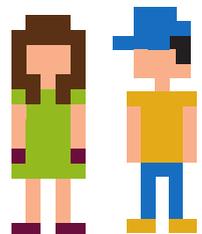
¿Qué páginas o aplicaciones puedes utilizar para generarlos?



Contarán con las siguientes habilidades



¿Cuáles serían los puntos fuertes de tu avatar si fueran un reflejo de ti mismo?





**LUCES**

**Temor** a perder lo que previamente se ha obtenido o se les ha otorgado al darles la posibilidad de ponerlo **en juego** para ganar algo mejor.



**CÁMARA**

Este desencadenante puede requerir de gestión emocional cuando el alumnado pierde aquello que ha puesto en juego. Prepárate para hacerles conscientes del enfoque positivo y formativo de ello. ¡En el dorso te ponemos a prueba!



**¡ACCIÓN!**

**AVERSIÓN  
A LA PÉRDIDA**

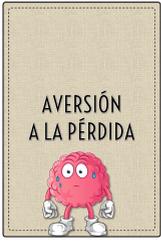


6 de 40



En este proyecto, cada 15 días las diferentes plataformas cobraban en función del número de suscriptores que tenían en ese momento, el cual variaba en función de la cantidad y calidad de las series y películas con las que contaban en su catálogo. Una de las cartas de influencia que podían comprar les daba la posibilidad de cobrar antes de tiempo. A raíz de ello, fueron numerosas las ocasiones en las que las plataformas utilizaban dicha carta nada más lograr una serie que les otorga un gran número de suscriptores. Esta circunstancia es un claro ejemplo de este desencadenante, dado que preferían asegurar lo que tenían, en lugar de esperar a la fecha de cobro, perdiendo la posibilidad de lograr más series y, por tanto, obtener un mayor beneficio.





¿En qué momentos la generarías?

A large, empty rounded rectangular box with a thick purple border, intended for the student to write their answer to the question above.

¿Qué variables pondrías en juego?

Three horizontal black lines stacked vertically, providing space for the student to list variables.A large, empty rounded rectangular box with a thick purple border, intended for the student to write their answer to the question above.

¿Por qué?

-Alumna: "Profe, yo paso de esto. Tanto trabajo para ahora perder lo que había conseguido. No voy a volver a hacer nada. Total, da igual..."

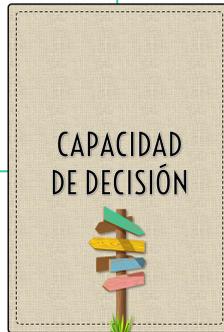
-Tú: (Sí, sí, te tienes que encargar de darle la vuelta a la 🍌 )



Posibilidad real de tomar **decisiones** que repercutan a nivel **narrativo** y/o **formativo**.



Puede abarcar desde la elección de una trama concreta sobre la que intervenir hasta el formato en el que realizar un determinado reto. Como alumno, sentir que puedes personalizar la aventura es un fuerte motivador.



*¡Yo voy a parar para hacer pis!*

*Yo quiero seguir conduciendo*

*Yo voy a disfrutar de las vistas...*

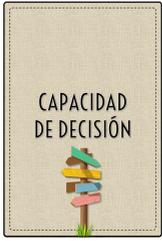


7 de 40



Una de las principales características del serious game digital "7Sins" fue la posibilidad que tenían los alumnos de personalizar su propia experiencia en el juego. Esto fue posible gracias a la libertad que tenían para decidir entre las 3 acciones posibles: mejorar una habilidad (pudiendo elegir también cuál de las 5 existentes: conciencia crítica, competencia comunicativa, competencia digital, creatividad y contenidos específicos) a través de retos formativos, obtener un bonificador (por ejemplo, planteando challenges en Instagram o a través de diferentes minijuegos) o decidir qué casilla del tablero descubrir (para lo que debían acumular un mínimo de 10000 pasos diarios) para enfrentarse a los 7 pecados capitales que tientan a todo docente.





A nivel narrativo,  
apostarí por...

A large, empty rectangular box with a dashed green border, intended for writing a response to the prompt above.A large, empty rectangular box with a dashed green border, intended for writing a response to the prompt above.

A nivel formativo, la  
podría generar...



Para los estudiantes que se  
bloquean con la libertad he  
pensado...

A large, empty rectangular box with a dashed green border, intended for writing a response to the prompt above.

¿Cómo gestionarás todo eso sin perder la cabeza?





## LUCES

Utilización del **vestuario** propio del universo temático en cuestión para disparar la **motivación** del alumnado.



## CÁMARA

El uso debe ser puntual para que sea un momento más especial. Es fundamental que haya una justificación narrativa que lo respalde.

Para los que dicen que "isti ni vili piri nidi":



## ¡ACCIÓN!

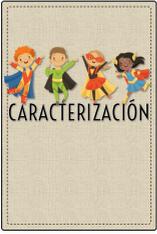
Hubo un "capítulo" en este proyecto (que titulamos "El primero de su nombre") que quedará grabado a fuego valyrio para siempre en quienes tuvimos la fortuna de vivirlo. En él se festejaba el primer mes de reinado del rey de Poniente, pero previamente, todas las Casas (caracterizadas con sus mejores galas, siguiendo la estética propia de la serie en cuestión) debían presentarse ante el rey, jurarle lealtad y agasajarlo convenientemente en agradecimiento a la protección que les proporcionaba. El cuidado de los detalles que mostraron fue espectacular, demostrando que la realidad supera en ocasiones a la ficción...

8 de 40



Te compartimos en el QR un resumen de ese mágico día (con el frío del Invierno se nos ha descolorido un poco).

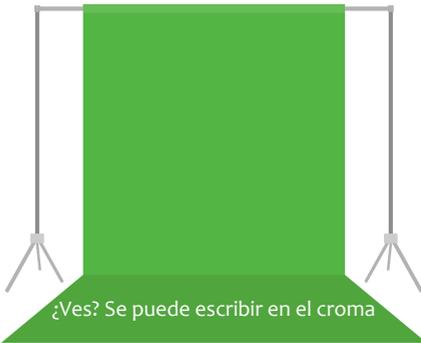




Señala en esta línea temporal en qué momento de la aventura lo incluirías:



Como voy un paso por delante, ya he pensado en la justificación



El croma puede casar muy bien con este desencadenante porque...

¿Hay reconocimiento para las personas que más destaquen?  
En caso afirmativo, ¿de qué tipo? ¿Lo avisarías? ¿Por qué?

Hazte una pregunta más: ¿

?

Y, por supuesto, contéstatela:



**LUCES**



**CÁMARA**

**Rankings** en los que se plasma el **progreso** de los estudiantes en la aventura a partir de los puntos u otras **variables** que se tengan en cuenta.

Si hay más de una y dependen de diferentes variables no siempre estarán los mismos en cabeza ni al final de ella. De hecho en el dorso te cuestionaremos diferentes aspectos que son muy interesantes tener en cuenta.



**¡ACCIÓN!**



9 de 40

La aplicación que utilizamos para gestionar todo el proyecto contaba con un apartado en el que cada participante podía conocer en qué puesto se encontraba en la clasificación que se iba actualizando diariamente en función del tiempo de vida que los habitantes del gueto de Feni iban obteniendo. Existían 2 clasificaciones, una individual (global) y otra grupal (por distritos). Los más destacados en ellas obtenían diferentes ventajas y recompensas, lo que les hacía más llevadera la vida en la aventura.





¿Listo para un "examen" tipo test?  
Tranqui, que no restan los errores,  
¡todo suma!

Miedo me dais...  ¡A tope de power!

¿Individuales?  SÍ  NO

Empty dashed box for response.

¿Todos saben el puesto de todos?  SÍ  NO

Empty dashed box for response.

¿Por equipos?  SÍ  NO

Empty dashed box for response.

¿Se resetean en algún momento?  SÍ  NO

Empty dashed box for response.

¿ ?  SÍ  NO

Empty dashed box for response.

Espacios para valorar pros y contras



LUCES

Recopilación física o digital que los alumnos hacen de diferentes objetos que forman parte de la narrativa.



CÁMARA

En muchas ocasiones la recompensa viene dada por la sensación de progreso que genera y, en otras, por los efectos que tiene aquello que coleccionan.

Nostalgia modo  ON

Colección de Carmen



Colección de Isaac



Colección de Carmen



¡ACCIÓN!

En el proyecto "Harry Potter: el legado de Dumbledore" los estudiantes más destacados en cada uno de los retos van coleccionando hechizos. El hecho de conseguirlos se simboliza con una chapa que incluye el nombre del mismo, y el patrón que deben hacer con la varita para efectuarlo. En determinados momentos de la aventura pueden canjear el hechizo para obtener una ventaja, haciendo un paralelismo entre el efecto de ese hechizo en la saga original y aquella ayuda extra que los estudiantes logran al utilizarlos.



10 de 40





¿Cuál de estos objetos te parece más valioso?



¿Cómo puedo hacer el resto más deseable?

Si fuera alumna de tu proyecto, ¿cómo conseguiría cada uno de ellos?



¿Dónde se plasma lo que voy consiguiendo?

\_\_\_\_\_

¿Me pueden robar lo que voy coleccionando?

→ Sí, porque...

→ No, porque...

Sea cual sea tu respuesta, desmóntala para defender la posición contraria



Enfrentamiento individual o grupal para conseguir un determinado beneficio.



Los resultados de la misma se pueden materializar a través de otros desencadenantes como las



y los



11 de 40



En muchos de los proyectos, independientemente de la narrativa, solemos incluir actividades D.R.A.G.Ó.N: Dinámicas Recreativas de Aprendizaje Grupal Óptimas para cualquier Narrativa. En ellas, los diferentes equipos compiten en pruebas de muy diversa índole en las que, además de combinar la adquisición de contenidos de la asignatura con diferentes habilidades físico-deportivas, se favorecen aspectos de gran valor formativo, como la interdependencia positiva, la toma de decisiones o la gestión emocional.

¿Quieres saber más sobre ellas? "Caza" al dragón...

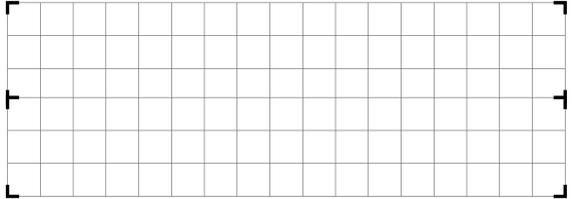




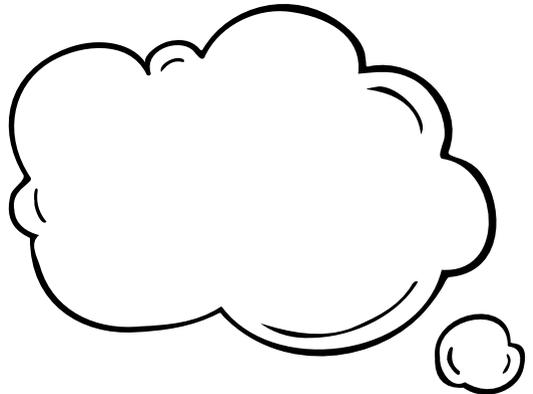
Debido a las emociones que genera, puede venir muy bien para recrear las siguientes acciones narrativas:



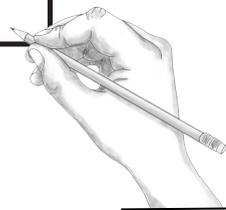
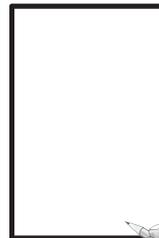
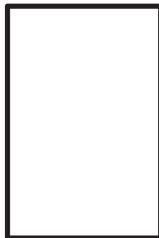
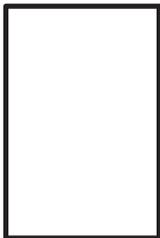
¿Qué pasa con los que ganan?  
¿Y con los que no?



¿Qué pasa si siempre ganan y/o pierden los mismos?



¿Jugamos al "Pictionary"? Recrea el dibujo de las cartas que corresponden con algunos de los desencadenantes que pueden potenciar aún más la esencia de este:





## LUCES

Posibilidad de adquirir **objetos** o **ventajas** a cambio de un determinado **precio**.



## CÁMARA

Lo ideal es que haya una especie de mercado en el que aparezcan expuestos los objetos, sus características (o ventaja o beneficio que aporta) y su precio. La estrategia y la toma de decisiones serán dos de los grandes beneficiados con este desencadenante.



## ¡ACCIÓN!



¿Y si aprovechas algunas estrategias de marketing?



12 de 40

En este proyecto las productoras tenían la posibilidad de comprar cartas de influencia para obtener beneficios en la propuesta. Había un total de 14 cartas diferentes como, por ejemplo, la carta de "Asesoramiento", con la cual el equipo podía contar con ayuda externa a la hora de crear la próxima narrativa de éxito internacional (proyectos de innovación docente) o la de "Jet privado", con la que una plataforma podía convertir un viaje de 6 días en 3. El precio de cada carta era acorde al beneficio que se obtenía con ella.





Ideas de objetos que se me ocurren

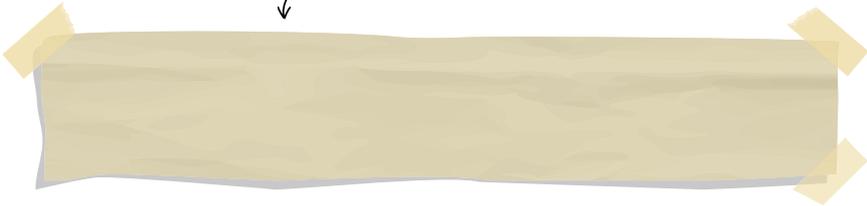


.....

.....

.....

Ideas de ventajas que pueden ser atractivas



¿Con qué compran las cosas?



Has ido a lo fácil, pero nos vale.  
¿Y ese dinero cómo se consigue?



-Alumno: "Profe, ¿te puedo pedir un préstamo?"

-Yo:





**LUCES**

**Interés** que se genera en el alumnado y que le mueve a la **acción**.



**CÁMARA**

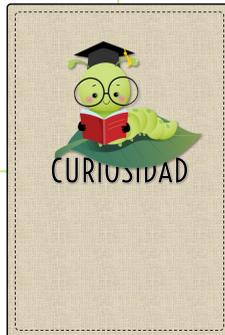
¿Cómo te sientes cuando acaba un capítulo de tu serie favorita: deseando que llegue el siguiente, ¿verdad? Pues el reto estará en generar esas ganas de que llegue el siguiente “episodio” (día de clase) en tus alumnos.



Hay un recurso narrativo que tiene mucho que ver con esto...

C \_ \_ F \_ \_ A \_ \_ \_ R

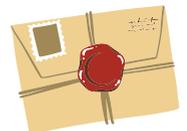
Pista: está en inglés

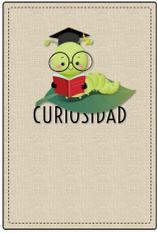


13 de 40



Con el objetivo de recrear lo que para Lisboa (una de las protagonistas de la serie original) supuso (a nivel narrativo y emocional) recibir las 4 postales que El Profesor le hizo llegar, contactamos con el personal de secretaría de la facultad para que entregaran 4 postales a 4 alumnos a lo largo de 4 semanas. En ellas, además del nombre y apellidos del destinatario, y sus correspondientes sellos de diferentes ciudades de mundo (y matasellos), incluían una frase representativa de un personaje de la serie, que considerábamos que podía incrementar aún más la motivación de quien la recibía y una palabra que requería de las otras 3 postales para darle sentido. Estas fueron, además, un elemento crucial en la misión final, pues al colocarlas adecuadamente y alumbrarlas con una linterna de luz ultravioleta les daba el conocer el nombre de una aplicación que permitía ver a tiempo real la localización de El Profesor, el cual había sido secuestrado.





¿Cómo la generarías?



¿Aceptas el reto de generarla fuera de clase?  
¿Qué ideas se te ocurren?



Oye, ¿te has planteado que la curiosidad no solo tiene que generarse con lo narrativo? ¿Cómo harías para que los alumnos sientan curiosidad para profundizar en determinados contenidos o saberes básicos?





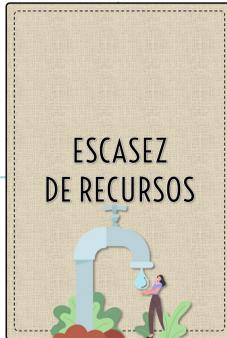
## LUCES

Número limitado de un objeto o una determinada ventaja / recompensa.



## CÁMARA

Ten en cuenta que dicho desencadenante debe sumar, y no restar, por ejemplo, calidad a un determinado reto formativo o reducir la emoción en el caso de una misión. También será muy importante que esa escasez esté justificada narrativamente.



14 de 40

Como parte de la campaña de intriga de este proyecto un alumno tendría la posibilidad de lograr el examen final de la asignatura antes del comienzo de esta. Para ello tenían el reto de resolver un crimen a partir de una escena construida a través de "Genially". El reto tenía 2 fases: en la primera tenían que dar con el autor del crimen (el robo de los exámenes al profesor de la asignatura), deducir el motivo que dio lugar a él y cómo había tenido lugar y, en la segunda, localizar las preguntas del examen, ayudándose de los objetos y la información con la que contaban en la escena del crimen. Solo el primero en lograrlo obtendría esta gran recompensa.



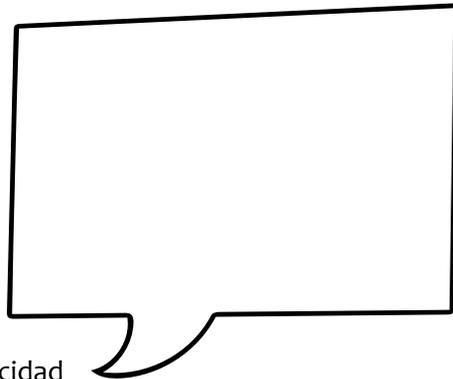


¡Necesitamos saber qué ha pasado a nivel narrativo para que haya escasez de recursos!

**A** Una apocalipsis zombi (así me gano a Carmen)

**B** Una movida tipo los 100 en la que el planeta se ha ido al garete (tengo a Isaac en el bote)

**C** Mi opción (con la que me voy a ganar a ambos)



¿Primas calidad o velocidad para conseguirlos? ¿Por?

¿Por qué podría ser una buena idea no decir quién los ha conseguido? ¿Qué generaría?





**LUCES**



**CÁMARA**

Acontecimientos **inesperados** que provocan que el alumnado tenga que cambiar su **estrategia** en un momento puntual.

Romper los esquemas de los alumnos y favorecer su flexibilidad cognitiva siempre es muy potente, formativamente hablando. Pero plantéate el modo en el que gestionarás las consecuencias emocionales tras el evento (que las habrá, porque, por suerte, tienes personas y no muebles).



**¡ACCIÓN!**

EVENTOS  
ALEATORIOS



15 de 40

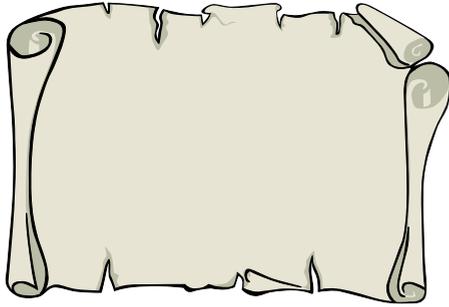


En algunas de las pruebas por equipos de "masterchEF" incluimos este desencadenante, para potenciar la gestión emocional de los participantes. Un ejemplo fue cuando los capitanes elegían a los miembros de sus equipos y, en el último momento, se rotaban, teniendo que capitanear a un equipo que no habían elegido o cuando de manera inesperada se les sustituía uno de los "ingredientes" (contenidos) por otro que nada tenía que ver, teniendo que adaptarse a ese contratiempo para elaborar debidamente su "plato" (reto). Este tipo de eventos son habituales en el programa original, por lo que, además, aumentó la credibilidad e inmersión en la propuesta.

Creo que todos los aspirantes nos quedamos un poco "a cuadros" en este momento del programa ¡jajajaja! Me encanta que pasen cosas inesperadas como esta, que nos obligan a cambiar el chip de un momento a otro. Sobre todo, el lugar de los capitanes tuvo que ser aún más raro, puesto que estoy segura de que estuvieron pensando a quién elegir y por qué, y de repente... se toparon con un equipo nuevo compuesto por miembros a quienes no habían elegido.



Piensa un evento aleatorio para una narrativa de piratas:



Ahora para una detectivesca:



Te vamos a dar el lujo de que te recrees creando un evento aleatorio para tu ficción favorita:



¿A qué variables podría afectar?



¿Hay posibilidades de revertir sus efectos? ¿Cuál es el "precio"?



**LUCES**

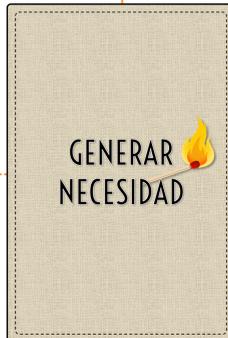


Aprovechar un determinado aspecto de la **narrativa** que sea de interés para el alumnado e incluirlo a modo de **reclamo** para que los lleve a la **acción** sin necesidad de imposición.



**CÁMARA**

El propósito apasionante es el que debe llamar a la acción y les genere la necesidad de realizar aquello que, desde una perspectiva formativa, tienes previsto, como medio que les permita conseguir su objetivo. Será muy importante aquí que exista una conexión coherente entre lo formativo y lo narrativo.



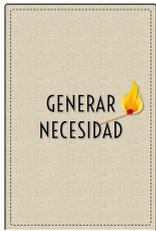
**¡ACCIÓN!**



16 de 40

Uno de los objetivos en este proyecto fue mejorar la condición física del alumnado. En lugar de pedirles que salieran a correr por las tardes para ello, aprovechamos el propósito apasionante del proyecto, hacerse con el ansiado Trono de Hierro, para favorecer nuestro objetivo. Les planteamos que, tal y como sucede en la serie de referencia, deberían ir avanzando por el mapa de Poniente y enfrentándose a otros reinos para hacerse con la victoria y seguir progresando. Por tanto, la propia narrativa fue la que les generaba la necesidad de salir a realizar actividad física, no por imposición nuestra. Además, tratamos de simular lo más fielmente posible lo que suponen los desplazamientos entre reinos en la serie "Juego de Tronos" (tiempo, esfuerzo e, incluso, posibles contratiempos), teniendo que realizar un determinado número de kilómetros corriendo (cuando se desplazaban andando), en bicicleta (como si fueran a caballo) o nadando (simulando los viajes en barco).





*Sintonía de programa alegre y un primer plano en el que se ven dos personas (una un poco más nerviosa que la otra)*



-Entrevistador: "¡Hoy tenemos en nuestro programa a un invitado muy especial! Un profe que tiene muchas ganas de cambiar el enfoque de su docencia"

-Yo:

-Entrevistador: "Vamos al grano, que nos interesa mucho este tema. Hemos leído que este desencadenante puede ser clave para incidir en el pilar de In & Out, ¿nos puedes explicar por qué?"

-Yo:

-Entrevistador: "Seguro que le has resuelto la duda a muchos de los espectadores. Por cierto, suponemos que no es casualidad que el dibujo de la carta sea una cerilla, ¿verdad? ¿Qué significa?"

-Yo:

*-Hazte tú una pregunta y respóndela:*

¡Hasta el próximo desencadenante!  
Nos leemos en la página siguiente (por suerte)



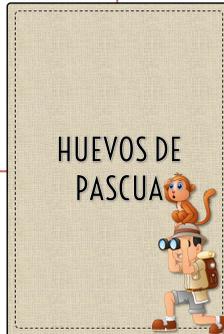
LUCES

Mensajes más o menos **ocultos**, que no son propios de la narrativa en cuestión, y que hacen alusión a otra referencia fílmica.



CÁMARA

Este desencadenante funciona especialmente bien con los "exploradores". Generalmente, la recompensa viene por el hecho de identificarlos, dependiendo de su capacidad de observación y la significatividad que para ellos tenga la ficción elegida.



HUEVOS DE PASCUA



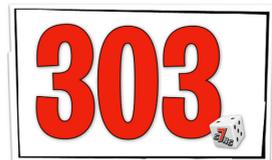
¡ACCIÓN!



17 de 40

Un sencillo ejemplo de este desencadenante es cuando en "7Sins" un alumno destapaba una casilla que escondía un icono de localización. Eso significaba que se le bloqueaba el juego hasta que no resolviera una pista y descubriera un lugar de Granada en el que había escondido un código QR. Una vez lo encontraba y lo escaneaba obtenía unos dígitos que introducía en el juego para poder continuar. Estas secuencias numéricas hacían referencia a combinaciones de números famosas en la ficción. Un ejemplo sería el 4 8 15..., el código que debía introducirse en el ordenador de la estación El Cisne de la Iniciativa Dharma cada 108 minutos en la inolvidable serie "Perdidos".

Aquí tienes otro ejemplo,  
¿Eres capaz de averiguar de dónde es?  
¡Seguro que sí!





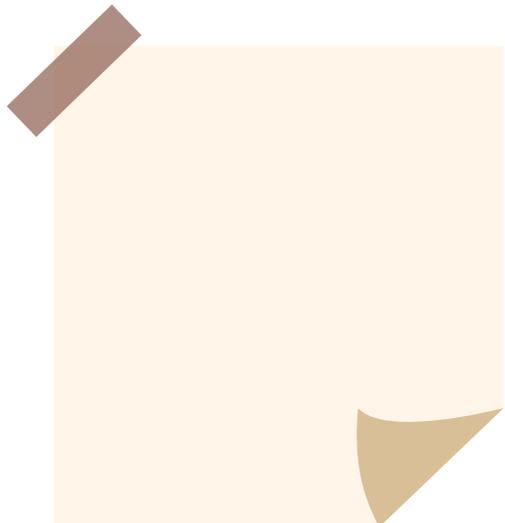
Las películas de Marvel o Pixar son un filón en este sentido. Si quieres ponerte a prueba, te dejamos el enlace al tráiler de "Gru 3. Mi villano favorito", en el que se hace un guiño a una mítica saga: <https://www.youtube.com/watch?v=02h1CqAcNCA>



Dibuja la sonrisa (o no sonrisa) que te ha generado dar con ellos.  
Aclaración: las rayitas son los ojos de tu cara



¿Qué debo conocer de mi alumnado para que los huevos de pascua sean significativos?





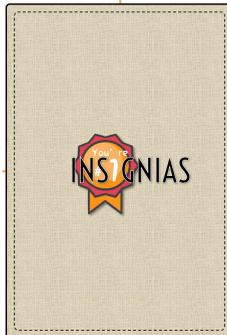
LUCES



CÁMARA

Reconocimiento físico o virtual con carácter visual que destaca un determinado logro, ya sea formativo o narrativo.

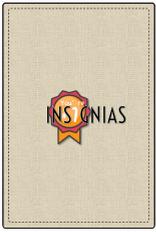
La estética es fundamental en este desencadenante. Si vas a crear diferentes insignias es muy importante que todas ellas sigan la misma línea (si vas a hacerlas con imágenes tipos "cómic" que todas sean así) y que se justifiquen dentro de la narrativa.



18 de 40

En este proyecto había diferentes insignias que se obtenían en función del logro alcanzado en diferentes retos y del tiempo de vida acumulado a lo largo de la aventura, que era la moneda de cambio en "Sin Time". Algunas de ellas te las mostramos a continuación. La primera hace referencia al mejor distrito y la segunda al habitante del gueto de Feni que más tiempo de vida logró acumular.

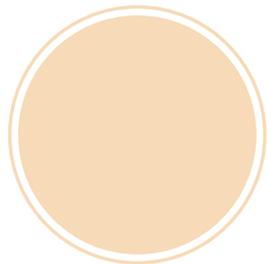
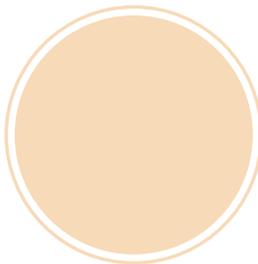
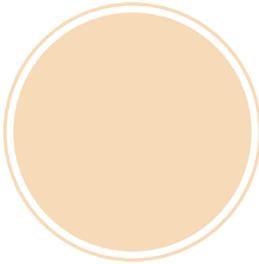




Lista de aplicaciones o páginas webs con las que generar insignias muy pintoncillas:

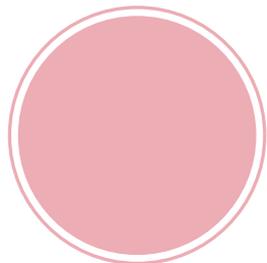
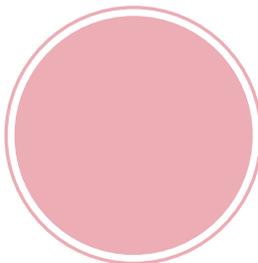
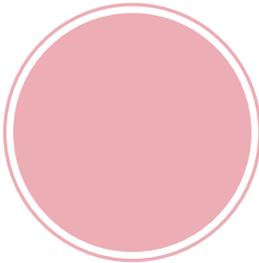


Pon tres ejemplos de insignias relacionadas, por ejemplo, con niveles:



\*Ponles una imagen molona y un nombre guapísimo

¡Seguimos para bingo! Otras tres para cualquier otra variable (equipos, roles...):



¿Sabrán de su existencia de antemano, o las irán descubriendo?

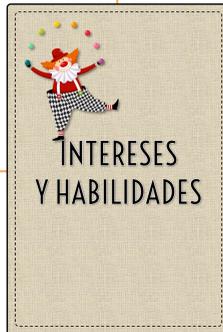
¿Qué genera cada una de las opciones?



Tener en cuenta ambas variables para incrementar la **motivación** del alumnado al poder hacer aquello que **le gusta** o se le da bien.



Para incluir este desencadenante es importante preocuparte por conocer previamente a tu alumnado. Descubrirás facetas que te sorprenderán y que podrán enriquecer tanto su experiencia como la tuya (damos fe).



¿Quieres  
saber más?  
¡Primer capítulo!



19 de 40

En las primeras semanas del proyecto Vitruvio, con el objetivo de fomentar las relaciones interpersonales entre los alumnos y el altruismo, se propuso la realización de un "Banco de Felicidad". Para ello los alumnos proponían talleres relacionados con aspectos que dominaban y que podían ser interesantes para sus compañeros como, por ejemplo, lengua de signos, defensa personal o clases de guitarra. Cada uno podía elegir los que más le interesaran, aprendiendo gracias a los intereses y habilidades de otros compañeros que, además, regalaban su tiempo a la vez que trabajaban competencias necesarias para su futura labor docente (planificación, habilidades comunicativas, resolución de problemas, etc.).





Ideas para conocer los intereses y habilidades de tus alumnos sin que parezca un interrogatorio policial:



¿Cómo lograr que todo el mundo tenga su "momento de gloria"? ¿Cómo gestionarías las emociones que se deriven de esa situación? ¿Y las que experimenten si no es así?



Oye, ¿cómo ves generar un contexto en el que se enseñen entre iguales?  
Dinos 3 cosas positivas que pueda aportar:





LUCES

El valor que el alumno le otorga a un trabajo es proporcional al tiempo que le dedica (más es más).



CÁMARA

Conéctalo con otros, como la sensación de progreso o el sentimiento de responsabilidad. Estos te ayudarán a que el alumnado lo afronte de un modo más decidido. Para una generación/sociedad presa de la inmediatez este desencadenante es tan complejo de implementar (para que tenga una buena acogida, les motive -al incidir en ella a largo plazo-) como necesario.



INVERSIÓN  
DE TIEMPO

20 de 40



¡ACCIÓN!



Hemos destacado este proyecto porque supuso la primera ocasión en la que fuimos conscientes del gran valor de este desencadenante. Por naves, se les planteó la necesidad de diseñar un software (un proyecto de innovación) que insertado en la CPU de Matrix permitiera recobrar la ilusión y la esperanza de docentes conformistas, pesimistas y uniformes. El proceso de creación fue muy exigente e intenso, puesto que al recogerse en él todos los aprendizajes de la asignatura el grado de exigencia es elevado, cuestionándoles el porqué de cada una de sus decisiones y animándoles a cuidar hasta el más mínimo detalle. Tras su presentación y defensa la emoción e ilusión fue (y es cada curso) sorprendente en ellos, pues les llena de orgullo poder presentar algo que en un comienzo no eran conscientes que podían hacer, y a lo que han dedicado tantísimas horas, tal y como nos lo han manifestado en innumerables ocasiones los propios alumnos.





Piensa algún aspecto de tu vida en el que hayas invertido mucho tiempo para lograr el resultado deseado:

A large, light grey rectangular area with a slightly wavy bottom edge, intended for the user to write their response.

¿Cómo te sentiste al conseguirlo?



Nos has llegado a la patata...



Duda: dado que su repercusión no es instantánea, ¿cómo afrontarías el hecho de que gran parte del alumnado esté acostumbrado a la inmediatez y no le vea sentido a invertir tiempo y esfuerzo en algo?

Convierte un  en un 



LUCES

Creación de **equipos** para afrontar un reto concreto o como estructura de trabajo a lo largo de toda la aventura.



CÁMARA

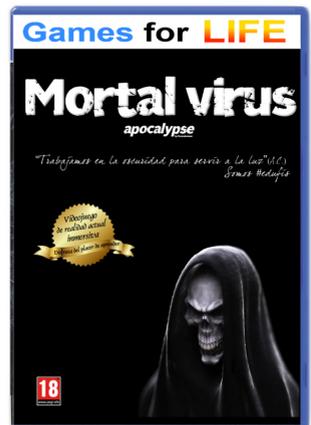
A priori es un desencadenante especialmente atractivo para los socializadores, pero siempre es interesante, desde una perspectiva formativa, potenciarlo en el resto de perfiles. Es muy importante la justificación narrativa, por ejemplo, en el caso de "Juego de Tronos" tiene sentido hablar de reinos, y en una temática de piratas es coherente dividirlos por tripulaciones.



¡ACCIÓN!

21 de 40

En el videojuego "Mortal virus: apocalypse" los alumnos podían canjear sus puntos de experiencia y salud por dinero, el cual podían utilizar en el "mercado negro". En él se encontraban recursos que podían facilitar la elaboración de los retos y la capacidad de obtener ventajas en la aventura. Una de las posibilidades era la contratación de un "mercenario" para realizar un reto en pareja o grupo, en lugar hacerlo de forma individual. Hemos de decir que fue uno de los productos más demandados en el "mercado", lo que evidencia el atractivo que puede tener este desencadenante en los alumnos.





A nivel narrativo los grupos se corresponderán con...



Otra opción

¿Cuál sería el criterio para hacerlos?



-Alumna: "Profe no estoy nada bien con mis compis...  
¿Puedo cambiarme de grupo? "

-Yo: (Piensa bien tu respuesta. La mejor improvisación  
es la que se lleva preparada)

Te proponemos el reto de que no todos  
partan de las mismas condiciones, ¿qué  
caracteriza a cada grupo en el punto de  
partida? ¿Por qué?





LUCES

Posibilidad de **intercambiar** objetos o beneficios relacionados con la aventura, planteando situaciones en las que tengan que llegar a un **acuerdo**.



CÁMARA

Puede ser una manera poco convencional y atractiva de trabajar en el alumnado sus habilidades comunicativas, capacidad de convicción o improvisación. Al final se acaban exponiendo sin la necesidad de exponer un "Powerpoint", ¿nos lo compras?



¿Averiguas la serie en la que este desencadenante está muy presente?



¡ACCIÓN!



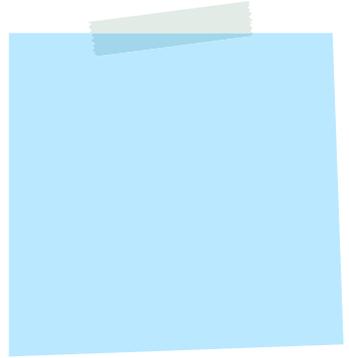
22 de 40

Un ejemplo de este desencadenante que no olvidaremos jamás tuvo lugar en "Game of Thrones: the end is coming...". Ante la inminente amenaza de los caminantes blancos, el rey de Poniente convocó a todos los señores y lords comandantes de los 7 reinos para tomar decisiones que permitieran frenar el avance de los caminantes blancos y, de este modo, evitar que arrasaran todo Poniente. La propuesta del rey fue que cada señor eligiera un miembro de su casa para enviarlo al Muro (con sus consecuentes contraprestaciones, que eran muchas). Pero hubo quien planteó al rey si lo importante era el número de guerreros o que hubiera un representante de cada reino, a lo que este contestó que lo primero. Para hacernos una idea de la dificultad e intensidad de las negociaciones (así como de la enorme gestión emocional que supusieron) tras dicha decisión, cabe señalar que estas llegaron a requerir cerca de ¡2 horas!





He pensado que dentro de mi narrativa los siguientes aspectos podrían ser "negociables":



¿Hay mediador en esas negociaciones?

No ← *¿Por qué?* → Sí

¿Quién habla?

Todos

Portavoz

Depende

→ Acuérdate del gran Pau Donés

Ideas para que no sea un caos si no hay turnos concretos para que este desencadenante no pierda su esencia:





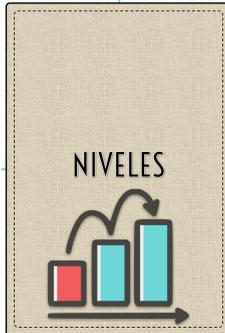
LUCES



CÁMARA

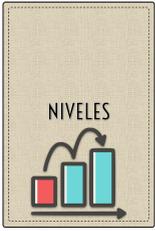
Rangos que se establecen en función de una **variable** como, por ejemplo, los puntos de experiencia, y que le aportan determinados **beneficios** o mejoras en la **narrativa**.

Puedes hacer que la subida de nivel sea más épica incluyendo un nombre atractivo, una imagen y una breve descripción. No es lo mismo decir "Nivel 1; Nivel 2..." que "Aprendiz, Hechicero, Druida..."



En el proyecto de "Star Wars: los primeros jedi" los alumnos partían siendo Padawan, pudiendo alcanzar los niveles de Aprendiz, Caballero Jedi y Maestro Jedi. Para ello debían aumentar su cantidad de midiclorianos, lo que simbolizaba su dominio de la Fuerza. El nivel con el que contaban los alumnos incidía en la forma de afrontar los diferentes retos y misiones planteados, dado que contaban con diferentes beneficios en función del nivel alcanzado en ese momento.





¿Cuál es la variable que me permite subir de nivel?



¿Qué niveles podrías plantear? Ponle unos nombres guapísimos (sí, sí, en superlativo) y describe la estética que tienes en la cabeza



A nivel narrativo, ¿en qué se diferencia una alumna que está en nivel 1 de otra que está en nivel 5?



Este dibujo corresponde a un desencadenante al que los niveles le sientan muy bien

loading...





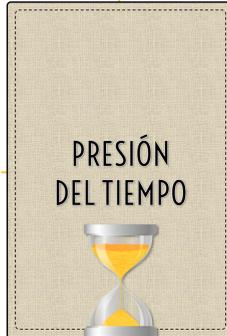
LUCES

Contar con un **tiempo limitado** para realizar una determinada misión o reto, llevando al alumno a trabajar con mayor celeridad que la habitual.



CÁMARA

Puede aparecer de manera explícita, con una cuenta atrás, por ejemplo, o de manera más sutil, en el caso de que tengan que realizar un reto lo antes posible para poder ganarse la participación en una misión concreta. Ojito con la gestión emocional...



PRESIÓN  
DEL TIEMPO



24 de 40



¡ACCIÓN!



Al igual que sucede en el formato original de "MasterChef", el tiempo se convirtió en este proyecto en un elemento clave, pues las pruebas (individual, por equipos y de eliminación) contaban con esta variable como "ingrediente" determinante. A raíz de ello, los participantes tuvieron la necesidad de aprender a gestionar bien el tiempo del que disponían para poder entregar sus "platos" (retos) antes de que el reloj llegara a 0. Para aumentar la emoción e inmersión de los alumnos, también usábamos frases propias del concurso como, por ejemplo, "el tiempo comienza en 3, 2, 1...", "entramos en el último minuto" o "es hora de ir emplatando".

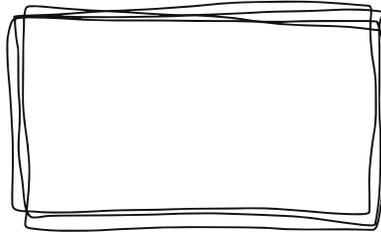
Me he dado cuenta de que seguimos necesitando organizar nuestro tiempo de una manera mucho más eficiente, y tratar de olvidar un poco el reloj de la pared, ser realistas y tratar de dar lo mejor dentro de ese tiempo.

Sin duda un gran reto a contrarreloj, que hasta el segundo antes de entregarlo nos mantenía el alma en vilo.

Cuando empezó a correr el tiempo para el primer reto volví a sentir lo que hacía mucho tiempo que no sentía, una mezcla entre nervios, ganas y emoción.



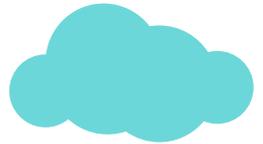
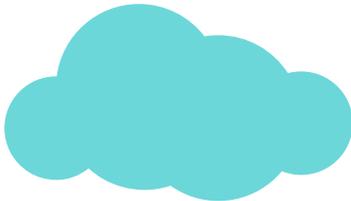
¿Por qué quieres utilizar este desencadenante?



¿Cómo mantener la calidad de aquello que se hace cuando hay un sonido de reloj de fondo o "en la cabeza de los alumnos"?

Lluvia de ideas de retos a los que le puede venir bien

*Escape room y breakout*



-Alumno: "Profe, yo es que con esta presión me bloqueo, y no me sale nada de nada..."

-Yo:



**LUCES**

**Beneficios** otorgados a una o pocas personas que les permiten hacer algo de manera **exclusiva** o librarse de una consecuencia.



**CÁMARA**

Cuidado con la tentación de orientarlos a la posibilidad de ahorrarse trabajo que hacer. Esto es algo que les puede motivar mucho pero que, formativamente hablando, va en contra de tus intereses docentes. Y sabemos que ya te lo sabes, pero nunca está de más recordarlo:



¡Deben tener una justificación narrativa!



**¡ACCIÓN!**



25 de 40



Durante las navidades cerramos las "cocinas" del programa. Fue muy gratificante que algunos alumnos aprovecharan el periodo de vacaciones para compartir de manera completamente voluntaria reflexiones, mejorar retos e, incluso, extrapolar aquello que habían aprendido (como futuros docentes de secundaria) con propuestas para el aula. Al retomar el programa en enero decidimos premiar con el pin de la inmunidad a las dos personas que más se lo habían currado. Lo mejor de todo es que en ningún momento dijimos que iba a existir este privilegio, por lo que la motivación que les movió a la acción fue intrínseca. Los poseedores del pin estaban exentos de la prueba de eliminación, lo que les aseguraba una semana más en el programa y, con ello, poder alzarse con el título de ganador de "masterchEF".

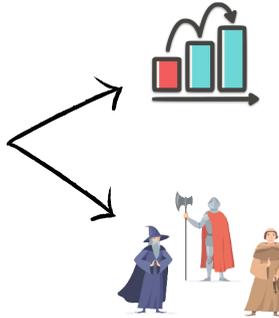




¿Qué privilegios podrían mover al alumnado a la acción?

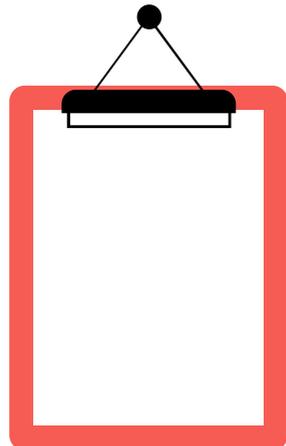


¿Cómo se vincularían con estos desencadenantes?



Cuéntanos qué tendrían que hacer para conseguirlos:

¿Podrían usarlos en cualquier momento o tendrían algún tipo de condicionante?





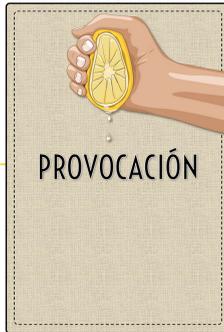
**LUCES**



**CÁMARA**

Incitar al alumnado a realizar una determinada acción partiendo de un enfoque en el que se le da la impresión (no real) que se desconfía de sus posibilidades o se le otorga a la acción una dificultad desmesurada.

Este desencadenante puede ser un recurso muy interesante, siempre y cuando conozcas muy bien a tu alumnado, para saber con quién funcionaría y cómo planteárselo. Puede ser un arma de doble filo si no has construido antes los vínculos necesarios que te hagan contar con su confianza y, lograr así, que no te "explote".



**¡ACCIÓN!**



26 de 40

Ante el éxito de todos los desafíos previos, El Profesor le dijo a los integrantes de la "nueva Resistencia" que no serían capaces de superar un reto, a priori, casi imposible. Todos contestaron, sin vacilar, que "por supuesto", incluso antes de saber en qué consistiría. Circunstancia de la que se arrepintieron nada más saberlo: "conquistar el mundo" a través de "Twitter". Para ello deberían lograr al menos 1 "aliado" en cada uno de los 5 continentes, y un mínimo de 15 países en total (sin contar España). Al ver sus caras, El Profesor les dijo que entendía que no aceptarían. Es más, que no le sorprendía porque... Este fue el momento determinante que "hirió el orgullo" de muchos de ellos, y provocó no solo que lo lograsen, sino que superaran nuestras expectativas e, incluso, que aún hoy haya quien siga tiñendo el mapamundi de rojo.

#MisiónRisk





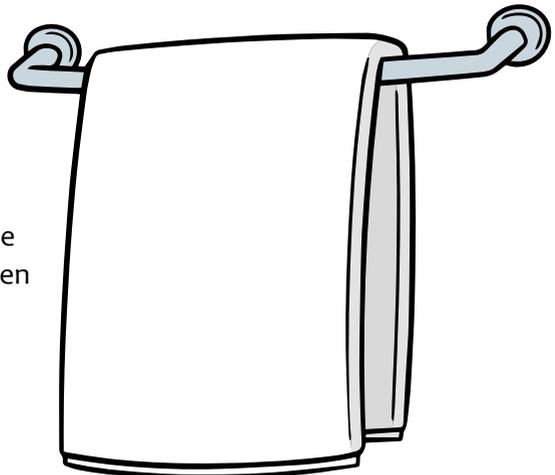
Mira, con esta alumna funcionaría muy bien este desencadenante, ¿qué características tiene?



¿Qué consideraciones previas tendrías en cuenta antes de incluirlo?



Aquí tienes una toalla.  
Apunta en ella cositas que  
les dirías para que no la tiren



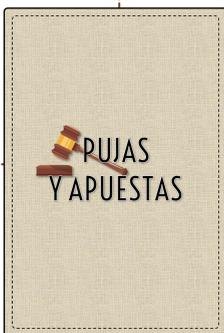


## LUCES

En el primero de los casos se **compite** con otras personas o grupos por llevarse un objeto o beneficio, a cambio de un determinado **precio** que va incrementándose. En el caso de las apuestas se ponen en juegos puntos, monedas. etc. tratando de **acertar** lo que ocurrirá en una situación concreta.



## ¡ACCIÓN!



27 de 40



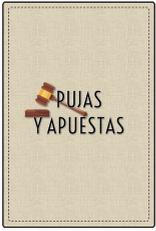
## CÁMARA

Cuando te metes en el papel (animando, provocando y emocionándote con lo que vaya aconteciendo) puedes lograr que pase de ser una actividad más a ser un recuerdo que jamás olvidarán. Es uno de los desencadenantes que mejor nos ha funcionado. Siempre suma usar el mazo de las subastas, los carteles para señalar que quieres subir el precio, etc.



Cuando una plataforma no lograba estar a la altura del reto correspondiente a una ficción, esta salía a subasta para el resto de las plataformas. El enfoque de estas era formativo, comenzando con un precio de salida que establecíamos nosotros, y que las plataformas podían ir subiendo. Por ejemplo, para la serie de "Dark" se pretendía que el alumnado presentara, en el mayor número de formatos posibles, materiales que ayudaran a comprender los diferentes tipos de fuerza y contracciones musculares, con ejemplos prácticos que permitieran conocer sus diferencias. El precio de partida fue una infografía, y la plataforma que se llevó la serie subió la subasta hasta una lista de referencias de interés (con artículos y cuentas de "Instagram"), un podcast y un juego de mesa.





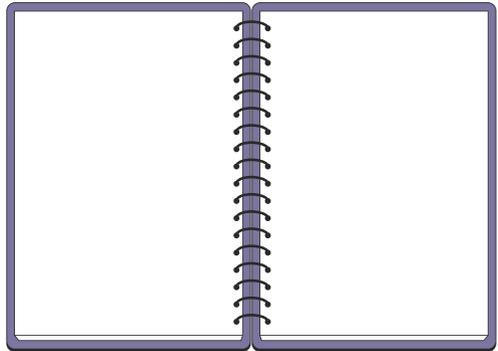
De primeras, qué dirías, ¿individuales o grupales? ¿Por qué?



Oye, ¿qué se puja en las pujas? ¿Con qué variable pujan?

¿Qué se apuesta en las apuestas?

He pensado que para registrar y controlar todo esto voy a usar...



¿Qué relación tiene con este desencadenante?  
No se puede comprar vocal...

-----



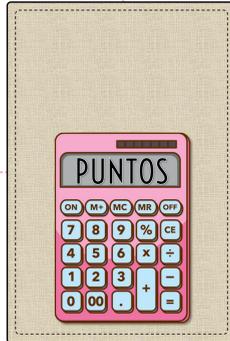
**LUCES**



**CÁMARA**

Unidad de **valoración** que recibe el alumnado como **recompensa**, tras la realización de un reto o actividad relevante.

Puedes plantear diferentes opciones, enriqueciendo las posibilidades. Ejemplo: puntos de salud, puntos de vida, puntos de daño... (sí, sí, suena muy rolero).



**¡ACCIÓN!**

28 de 40



En la propuesta del serious game digital "7Sins" los alumnos recibían un punto de experiencia por cada reto realizado, que estaba vinculado a una de las cinco habilidades que componían el juego. Estos puntos de experiencia les permitían, además, ir subiendo de nivel, lo que les otorgaba diferentes bonificaciones canjeables en el juego y, además, aumentar su contador de motivación, con el objetivo de llevar a 15, que era uno de los requisitos para hacerse con la victoria (evitando acumular puntos de apatía).

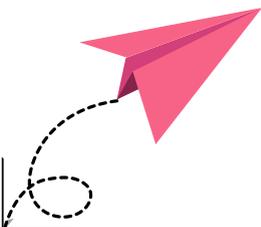
**Contadores**

¡Bloqueo de contador! Hasta que no superes el "puzzle" no puedes seguir avanzando en el juego

**Contador motivación**  
Cuando te hayas enfrentado a los 7 pecados debes tener 15 pts de motivación para la victoria completa

**Contador pasos**

**Contador apatía**  
Que el Lado Oscuro no te domine...





Vamos a echarle imaginación. ¿De qué otras maneras más atractivas podemos llamarlos?



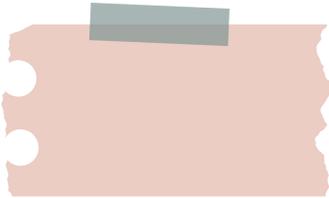
¿Para qué pueden utilizar los puntos? Nos vale con que nos digas verbos que se asocien con la narrativa:

.....

.....

.....

¿Pueden perder puntos? ¿Y recuperarlos? En caso de que sí, ¿de qué modo?



Hazte tú una pregunta que tenga juguello (de esas con la que te daríamos puntos extra):





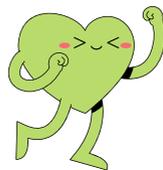
**LUCES**

**Premios** que se les otorga a todos los alumnos que cumplan con unas **premisas**.



**CÁMARA**

Ir al servicio sin tener que pedir permiso o poner música en clase está muy bien, pero..., ¡vamos todos juntos!: lo ideal es que se vinculen con la narrativa para aumentar la credibilidad, la inmersión y la motivación.



**¡ACCIÓN!**



29 de 40

En este serious game digital, al superar el nivel 3 de cada habilidad los alumnos desbloqueaban una recompensa o bonificación que sabían de antemano:

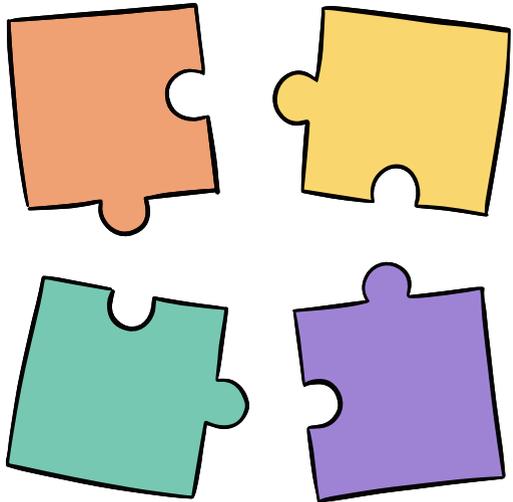
-  **Conciencia crítica:** la siguiente casilla de burocracia no les afectaba.
-  **Competencia comunicativa:** contaban con 2 tiradas extra en el próximo enfrentamiento con un pecado.
-  **Creatividad:** reducían un punto de apatía.
-  **Competencia digital:** obtenían una pista sobre una localización.
-  **Contenidos específicos:** podían hacer el resto de retos con la ayuda de un compañero.





Cláusula de condiciones para entregarlas:

Piensa cómo ajustarlas para retos de diferente naturaleza (más creativos, más formativos, etc.):



¿Variarían en función del rol o personaje en cuestión? Ya sabes cuál es la siguiente pregunta (y si no, acuérdate de Mourinho)





LUCES

**Premios** que se les otorga a los alumnos de manera **inesperada**, sin seguir un patrón.



CÁMARA

Haciendo caso al "pasito a pasito", de Luis Fonsi, el matiz de aleatorio puede ser un primer paso para transitar de la motivación extrínseca a la intrínseca.



¡ACCIÓN!

30 de 40



Siguiendo con el proyecto de "7Sins", durante las sesiones presenciales se planteaban diferentes dinámicas para ir reforzando los aprendizajes que los alumnos iban adquiriendo fuera de clase a través del serious game digital. En algunas ocasiones se anunciaba una recompensa para el ganador de la misma, lo que hacía que el alumnado aumentara más aún su implicación para tratar de conseguirlas, conectando de ese modo las clases en el aula con el juego en casa.

Optar a un pista sobre una localización

Conocer dónde hay un pecado en el tablero

Poder quitarte un punto de apatía



¿Qué aporta la aleatoriedad?



¿Las utilizarías desde el principio de la aventura o una vez que haya pasado cierto tiempo? ¿Por qué?

"Profe, no entiendo por qué hoy le has dado un premio a Mario por participar y ayer no me lo diste a mí"

Criterios a tener en cuenta para otorgar este tipo de recompensas:





LUCES

Feedback positivo que se hace delante de otras personas para incrementar la sensación de logro.



CÁMARA

Detecta a qué perfil de alumno le puede venir mejor este desencadenante, puede que más que el feedback positivo valore el hecho de que lo hagas públicamente, ante un público que no siempre lo ve con buenos ojos (o ni siquiera lo ve...).



RECONOCIMIENTO SOCIAL



31 de 40



El personaje de Varys nos permitió en este proyecto aprovechar este desencadenante. Él interaccionaba a través de sus "pajaritos" (Twitter) con los habitantes de Poniente. En muchos casos lo que hacía era mostrar el trabajo más destacado de alguno de los reinos de Poniente y, en otros, señalaba directamente a uno de sus habitantes, a raíz de alguna hazaña en concreto o una actitud digna de destacar y poner de ejemplo. Esto supuso un enorme halago para los estudiantes, pues muchos compañeros y profesores que formaban parte del claustro virtual les reconocían y felicitaban por el trabajo realizado.



Lord\_Varys @RedPajaritos · 9 mar. 2019

Me alegra tener noticias sobre Nido de Águilas, mis pajaritos no habían visto ni oído casi nada de vosotros.

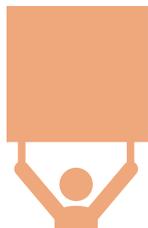
Se rumoreaba que la Puerta de la Luna había hecho de las suyas...

Que vuestras acciones os lleven al crecimiento y la prosperidad

[#gamEoFthrones\\_ugr](#)



Piensa en personas (reales o ficticias) que también podrían hacer ese reconocimiento social al alumnado:



¿Ante quién se les reconocería?



Aspectos positivos de hacerlo de manera virtual:

🔍✕

Aspectos positivos de hacerlo de manera presencial:



**LUCES**



Aprovechar este recurso tan significativo para el alumnado actual como disparador de la motivación.



**CÁMARA**

Explora las múltiples posibilidades. Pueden ser un disparador narrativo (mediante un challenge con el que lograr algún recurso de gran valor), formativo (realizando un reto a través de un reels) o puede ser el soporte en el que plasmar las evidencias de aprendizaje o los recuerdos que se vayan generando en el proyecto.



#;Imaginaciónal poder!

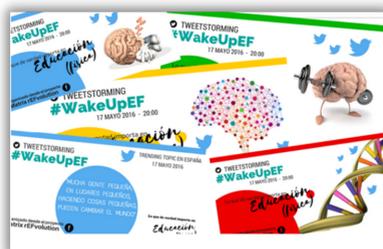


**¡ACCIÓN!**

32 de 40



En dicho proyecto llevamos a cabo un tweetstorming con el nombre "Lo que de verdad importa en Educación (física)", donde se reflexionó, debatió y generaron ideas para mejorar la Educación (física) y que, tras él, el alumnado recopiló en diversas infografías. En el evento participaron numerosos docentes, alumnos y personas que de un modo u otra se sentían comprometidas con la mejora de la Educación, desde diferentes ciudades de la geografía española y que hicieron posible convertir el hashtag "WakeUpEF" en trending topic nacional.

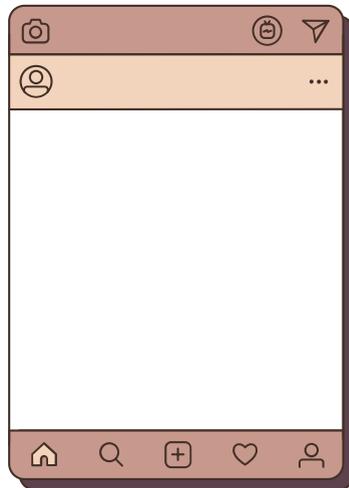




Ideas que se me vienen en función de las siguientes redes:



Abróchate el cinturón que vienen curvas, ¿cómo justificas el uso de RRSS en una temática medieval?



Las cuentas que utilizarían, serían...

Personales  Creadas para el proyecto

Individuales  Grupales

Esperamos que sin haberte dicho "¿por qué?", y sin dejarte espacio para reflexionar, hayas barajado pros y contras en tu cabeza, ¡no nos vas a tener siempre!



## LUCES

Persona/s que tienen un **papel diferente** al resto y que deben evitar ser **descubiertos**, ya sea en una misión concreta o a lo largo de un periodo más largo de tiempo.



## CÁMARA

Pueden ser fijos o rotatorios (en el caso de querer descargar de responsabilidad a una única persona durante mucho tiempo), y también haber más de una persona con ese rol. ¡No nos dirás que esto no es emocionante! Nosotros hemos probado varias de sus opciones y, sin duda:



¡Repetiríamos!



## ¡ACCIÓN!



33 de 40

Este desencadenante fue la piedra angular sobre la que construimos este proyecto, a partir de diferentes juegos de mesa y programas de televisión diseñados en torno a él. Todo el grupo debía cooperar con el fin de superar los diferentes retos que les íbamos planteando en cada programa. El gran aliciente de la propuesta fue que entre ellos había una infiltrada, con el doble objetivo de sabotear las pruebas (para evitar que los compañeros lograran superarlas y obtener ella la recompensa) y evitar ser descubierta.

¡Nunca me descubriréis!, jejeje





Hay una persona que tiene un papel diferente al resto,  
¿por qué?

¿Qué características debería tener para desempeñar ese rol (oculto)? No todos tenemos la capacidad de actuación o sangre fría de Benjamin Linus

Otra duda, ¿el resto de compañeros sabría que hay alguien "oculto" en el grupo? ¿Qué generaría que sí (y viceversa)?

¿Gana algo en caso de que no lo pillen? ¿Qué pasa si lo descubren?





**LUCES**



Los roles hacen referencia a profesiones o **clases** (por ejemplo, mago o pirata) y los personajes a **protagonistas** concretos de la ficción en la que se basa la propuesta (como Hermione -"Harry Potter"- o el capitán Jack Sparrow-"Piratas del Caribe"-).

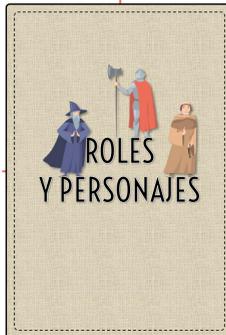


**CÁMARA**

Es más complejo (por narrativa) incluir personajes, pues tienen exclusividad (hay un solo Hulk, una Capitana Marvel,...) y una serie de características y habilidades que condicionarán (deberían) al alumno/a en cuestión. Es muy interesante que los roles tengan beneficios y contraprestaciones en base a la narrativa, para que realmente se metan en el papel.



**¡ACCIÓN!**



34 de 40



Dentro de esta experiencia de "supervivencia formativa" que fue la gamificación inspirada en la serie Los 100, se establecieron diferentes roles. Cada uno tenía una función diferente y, por tanto, una serie de beneficios y contraprestaciones que eran coherentes con los roles de la serie. Entre ellos podíamos encontrar, por ejemplo, los líderes (que fueron los encargados de tomar las decisiones sobre la organización y funcionamiento del campamento, y las tareas de negociación con otros habitantes del "planeta Educación"), los guerreros (cuya principal tarea era "luchar" y manejar "armas" para defender al resto ante los posibles ataques y amenazas) o los responsables del abastecimiento (que eran quienes recolectaban los "frutos", "cazaban" y "cocinaban los víveres").





Pregunta de examen, ¿puede haber en una gamificación personajes, o solo roles? Justifica tu respuesta (para que parezca aún más un examen)\*

¡Una más! ¿Por qué son más recomendables en gamificación los roles que los personajes?\*\*\*

¿Qué criterios usas para seleccionar qué alumnos tienen un rol o personaje concreto?

[Redacted area containing three horizontal bars of different colors: olive green, light orange, and dark orange.]

Numera los roles de tu propuesta:

¿Cuáles son sus ventajas y contraprestaciones?

1 .....

+ .....

2 .....

+ .....

3 .....

+ .....

4 .....

+ .....

\* Claro que sí, pero los alumnos deberían tener una descripción como referencia, pues al formar parte de una narrativa inventada por ti no tienen una referencia de esos personajes.

\*\* Porque al hablar de personajes se condiciona al alumnado con una referencia concreta (sus características, la forma de actuar...). Además los personajes son únicos, mientras que los roles no.



LUCES

Utilizar feedback o recursos que permitan al alumnado **visualizar su progreso** en la narrativa (y en lo formativo, a poder ser).



CÁMARA

El simple hecho de dividir una misión en varios retos ya favorecerá dicha sensación, y establecer niveles también ayudará a ello. Pero aún hay más, al dorso te ponemos a prueba ;)



SENSACIÓN  
DE PROGRESO

loading...



35 de 40



¡ACCIÓN!



Para poder acceder a "7Sins", construimos un breakout digital inicial basado en la película de "Seven", pues era una de las fuentes de inspiración de la propuesta. Para resolverlo debían superar 7 pantallas diferentes, que se correspondían con cada uno de los pecados capitales. En la última pantalla debían incluir todas las claves que habían ido resolviendo a lo largo del breakout. Para aumentar la sensación de progreso fuimos incluyendo verificadores en cada una de las pantallas, de tal manera que el alumnado podía saber si la habían resuelto correctamente, evitando arrastrar errores para el desbloqueo final, dado que era una contraseña de 20 dígitos, resultante de 7 retos diferentes, con múltiples posibilidades de respuestas.





Aquí tienes una apetitosa misión. Divídela en porciones (retos concretos) y explica en qué consistirían:



¿De qué manera puedes hacer visible su evolución?

1. Barras de energía  
2. Contadores de vida

---

---

---

---

---

---

---

---

Pregunta para darle al 🥥: ¿priorizarías la calidad del trabajo o la sensación de progreso? ¿En qué casos uno u otro? ¿Qué tipo de alumnado se te viene a la cabeza?



## LUCES

Generar el **clima** necesario para que los alumnos se sientan parte de algo **especial**.



## CÁMARA

Los objetos físicos como, por ejemplo, una chapa con el logo del proyecto ayudan a generar este sentimiento. Además, el hecho de tener repercusión pone en valor aquello que están viviendo (una entrada en el blog del centro, una nota de prensa del periódico regional...).



La narrativa de "Mortal virus: apocalypse" se construía sobre la idea de conseguir formar parte de la "Hermandad de los Sueños", un conjunto de rebeldes que lucharía por derrotar a "La Sombra", y conseguir el elixir de la desobediencia y el libre albedrío, el antídoto que permitirá al profesorado recuperar la ilusión y el compromiso con su profesión y el alumnado. A finalizar la propuesta, además, todos los que lograron formar parte de este exclusivo grupo, recibieron una chapa con el logro del proyecto, lo que incidió en este desencadenante de una manera muy especial. Es más, aún son muchos los que todavía la guardan con gran cariño (por fortuna, tenemos constancia de ello), manteniendo vivo el espíritu de "soñadores" que fue la seña de identidad de este grupo.

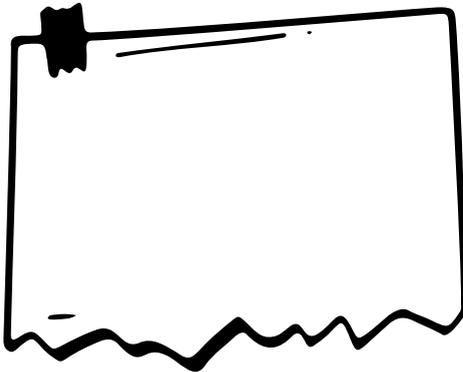
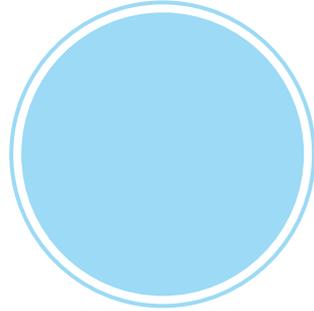
→ *dream* →



¿Cómo lo generarías a nivel narrativo?



Te hemos dado la idea de la chapa. Este puede ser un buen momento para diseñar el logo de tu proyecto. Aquí tienes una para hacer un primer borrador



¿De qué manera el uso del vocabulario empleado podría influir en este desencadenante?

Piensa qué tipo de reto podría incrementar el sentimiento de pertenencia al proyecto de tu alumnado:



## LUCES

**Compromiso** que siente el alumnado por conseguir el **propósito** que les lleva a la acción en la narrativa. Esta responsabilidad puede venir dada por la propia **narrativa** o por la necesidad de **corresponder** al trabajo del docente y/o sus compañeros.



37 de 40



## CÁMARA

Siempre suma darle epicidad a las misiones para aumentar este sentimiento. No tiene por qué ser grupal, puedes darle un rol especial a personas concretas en una misión para dar lugar a esa sensación de responsabilidad, potenciando la gestión emocional.

El valor formativo de una situación así dependerá de ti.

Así, sin presión...



## ¡ACCIÓN!



Una de las misiones de este proyecto solo podían realizarla 2 personas. Los elegidos se enfrentarían a un "Skype room" que, manteniendo la esencia de un escape room, introducía el Skype como medio de comunicación entre la persona que estaba encerrada en la sala y la persona que estaba fuera, recopilando pistas por la ciudad de Granada (y que se desplazó con una bicicleta para ganar tiempo). De lograrlo ayudaría a su compañero a salir del del lugar donde estaba encerrado. Entre todo el grupo eligieron a las 2 personas que creían que podían hacer mejor dicha misión (que denominamos "Prison break"), lo que supuso para ellos una gran responsabilidad, al tener toda la presión de resolver con éxito la misión o no, lo que incidiría sobre el resto de compañeros.

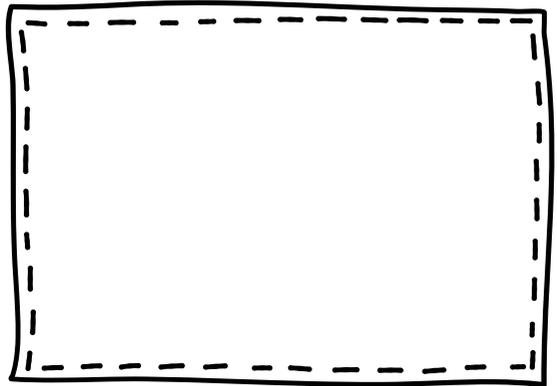




¿Cuál es el valor de este desencadenante?  
Brainstorming is coming...



Para generarlo a nivel  
narrativo a lo largo de la  
aventura he pensado...



Pregunta nada fácil, pero fundamental, ¿qué aspectos deberías trabajar  
previamente para dar lugar a él?:

A nivel personal

Con respecto a su formación

Hacia ti



LUCES

Uso de diferentes **aplicaciones** y **recursos** digitales para enriquecer la propuesta, aprovechando la gran diversidad existente y sus grandes posibilidades.

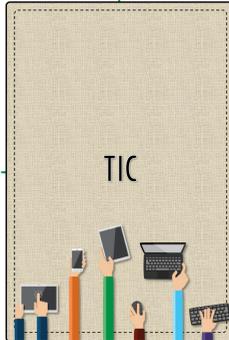


CÁMARA

Investiga mucho y más. Hay un abanico enorme de aplicaciones relacionadas con la organización de ideas, la creación de contenido, la edición de vídeo, etc. Hay vida más allá del Kahoot!



¡ACCIÓN!



TIC

38 de 40



En este proyecto el uso de aplicaciones constituyó un elemento clave, dado que simbolizaba el uso de herramientas de vanguardia en nuestras "cocinas". Además, también contábamos con nuestra propia "Escuela online de masterchEF", en la línea del programa original. La web contaba con distintos apartados, entre los que se incluía el supermercado, donde aparecían los elementos esenciales (legislación educativa básica), las especias y condimentos (artículos científicos que daban respaldo a la EF en el ámbito escolar) y las herramientas de vanguardia (diversas aplicaciones, clasificadas por áreas, que pueden enriquecer las intervenciones en el aula).

PRESENTACIONES

**GENIALLY**

UTILIDAD  
Es una herramienta online que permite crear presentaciones animadas e interactivas.

POSIBILIDADES  
Te permite crear infografías, imágenes interactivas, guías, vídeos, informes, historias...etc

DISPOSITIVOS

DESCARGA

TUTORIAL



¡Vamos a por los post it! Recursos tecnológicos para:

Hacer vídeos molones

Realizar cuestionarios

Generar sorpresa

Volvemos con la pregunta "abróchate el cinturón que vienen curvas" que te hicimos en las redes sociales:



¿Has pensado en su correspondencia analógica?  
Siempre hay que ir un paso por delante...



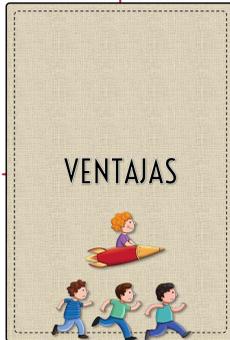
**LUCES**



**CÁMARA**

**Beneficio** que un alumno o grupo tiene sobre los demás gracias a un **logro** previo.

Plantéate si avisarías previamente de que pueden ganar esa ventaja o no. Parece una tontería, pero te aseguramos que no, hasta el punto de puede condicionar el enfoque y la actitud del alumnado. Hay que ver más allá para valorar las diferentes variables que inciden, y pueden enriquecer, cada desencadenante.



**RELAX**

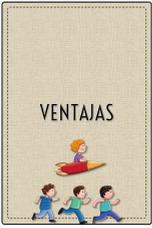


**¡ACCIÓN!**



Podemos ver este desencadenante en la propuesta de "masterchEF" donde, al igual que sucede en el programa original, los concursantes que más destacaban en una prueba obtenían ventajas en otros cocinados. Los aspirantes que mejores "platos" realizaban en la prueba individual eran los capitanes de la prueba por equipos, logrando ventajas como, por ejemplo, elegir los compañeros con los que trabajar. Otro ejemplo de este desencadenante podía ser el hecho de asignar los "platos" a los diferentes equipos, apostando por "cocinar" aquello que les apetecía más, y entregándole los retos más complicados a los rivales que consideraban más fuertes.





Lista de ventajas, y maneras de conseguirlas:

Five rows of a light beige rounded square followed by a horizontal dashed line, intended for writing advantages and ways to achieve them.

Vamos con bombardeo de preguntas (tenemos que acabar por todo lo alto):

¿Tienen capacidad de decisión o están determinadas?

¿Un único uso, permanentes o dependen de alguna circunstancia?

¿Se pueden perder?  
¿Y robar? ¿Y compartir?  
¿Serían transferibles?



## LUCES

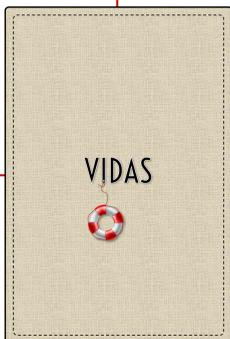
**Oportunidades** extra con las que cuenta el alumno para tener la posibilidad de **repetir** y mejorar un reto, tener la opción de volver a **reengancharse** a la narrativa propuesta, etc.



## CÁMARA

Incluir estas segundas (o terceras, cuartas...) oportunidades, por ejemplo, en la resolución de un reto formativo, posibilita que los alumnos se arriesguen en el enfoque o formato de entrega, pues no contarán con "una única bala". Esto favorece, además, su creatividad.

Prepárate para sorprenderte, positivamente, en muchos casos.



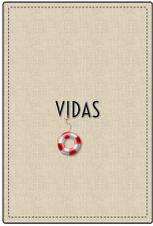
40 de 40



## ¡ACCIÓN!

En el caso de "masterchEF", semanalmente dos aspirantes dejaban las "cocinas" del programa. Obviamente seguían asistiendo a clase, y realizando todos los retos, pero ya no podían optar al título de "masterchEF Granada 2020". No obstante, dicha circunstancia sí les permitió, varias semanas antes de la gran final participar en una repesca en la que los eliminados competían para volver al concurso y contar con las mismas opciones de victoria que el resto.



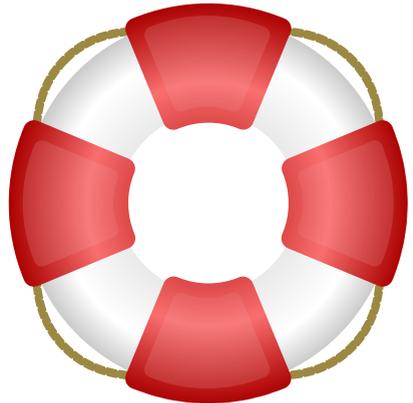


¿Qué estética le podrías dar? Te ponemos una idea:



¿Sería algo a ganarse o tienen acceso a ellas desde el principio?  
En el primer caso, ¿cómo las lograrían?

Si canjeo una vida para repetir un reto, ¿los beneficios que se me otorgan son los mismos que si lo hubiera hecho a la primera?



En caso de que alguien pierda su última vida, piensa cómo reengancharlo a la aventura de manera coherente (narrativamente hablando)



Enlaces webs a los dibujos que no son de  
<https://www.canva.com/>:

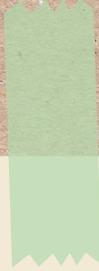




**Reseña "culinaria": tras digerir este "menú",  
confiamos en que nadie confunda más  
un plato de arroz con tomate  
con una paella...**





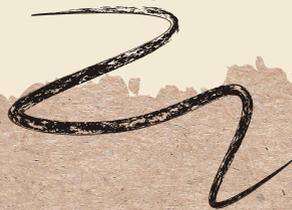
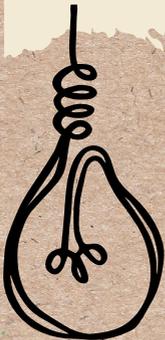


Si venías en busca de una sinopsis, poco más podemos añadir al título del libro, pues ya hace suficiente spoiler sobre su contenido...

Ahora bien, te podemos adelantar que en él encontrarás desarrollado el Modelo 10-40, nuestro marco de referencia a la hora de construir proyectos de gamificación.

Tus mejores compañeros de viaje en esta aventura serán la actitud lúdica, la conciencia crítica y la coherencia.

Ah, y no olvides bordar en tu mochila una notita con el mensaje "el error es necesario para el aprendizaje".



*by Paranoias Production*