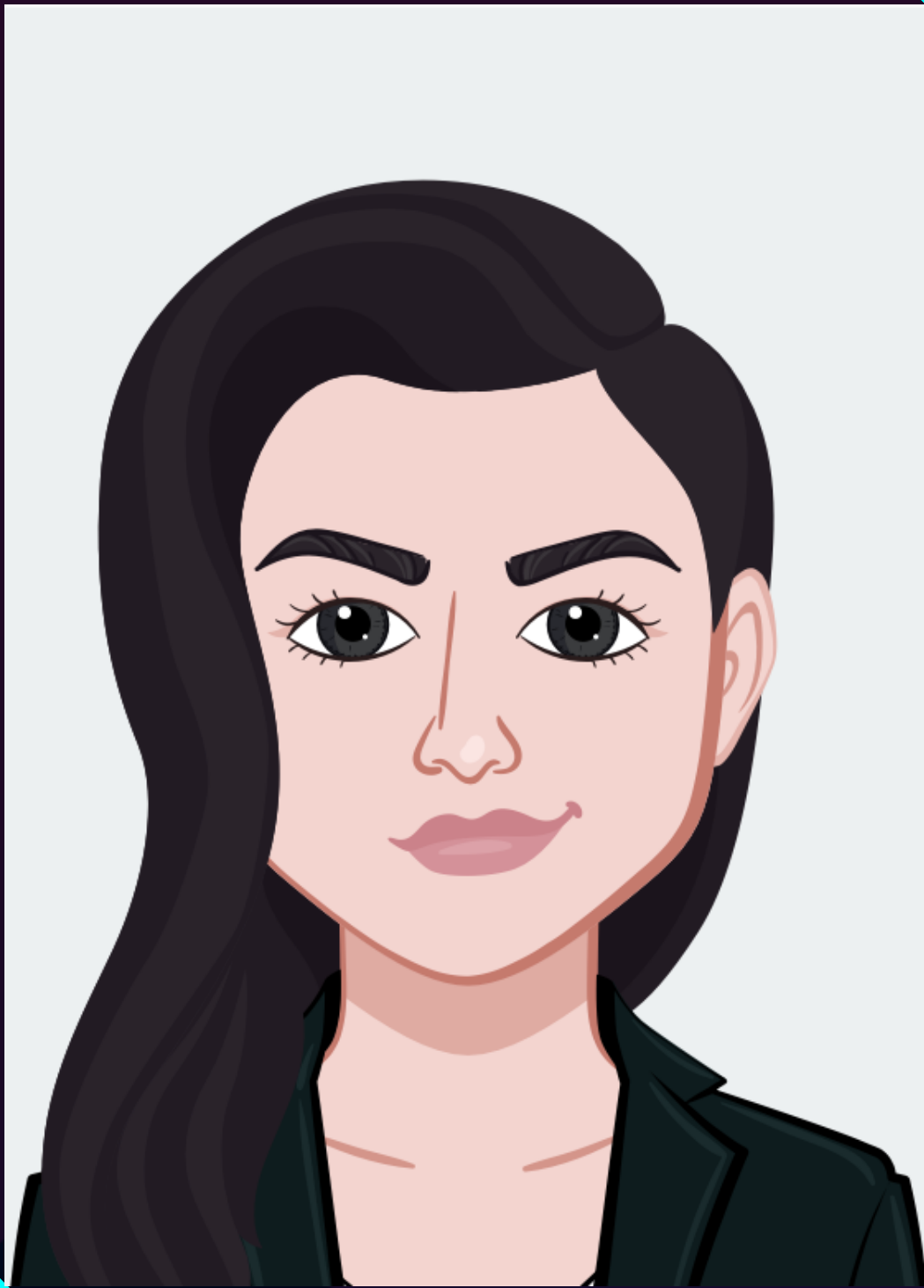


¿TAN PROFESIONAL Y JUGANDO?

gamifica la conducta humana





MARLA MAESTRE MEYER



INGENIERA INDUSTRIAL Y
GAMIFICADORA



DIR. CENTRO DE POSGRADOS



AMANTE DE LOS ANIMALES

ESCALERAS DE PIANO





MULTIJUGADOR MASIVO
DE LUCHA DE PULGARES

#MMMTW





**monochrom's massive Multiplayer
Thumb-Wrestling**

Basics

Rules, network
architectures and
examples

#MMMTW

Multiplayer network architectures:

Big Gang



Death Star Reactor

Killer architecture! Right hand build a threesome circle, left hands above with thumbs down. Looks just like the Deathstar reactor from 'Star Wars'.







¿SENSACIONES?

Down Under

A chain formed by sticking the hands between the legs. Please take care not to fall over and hurt your heads!



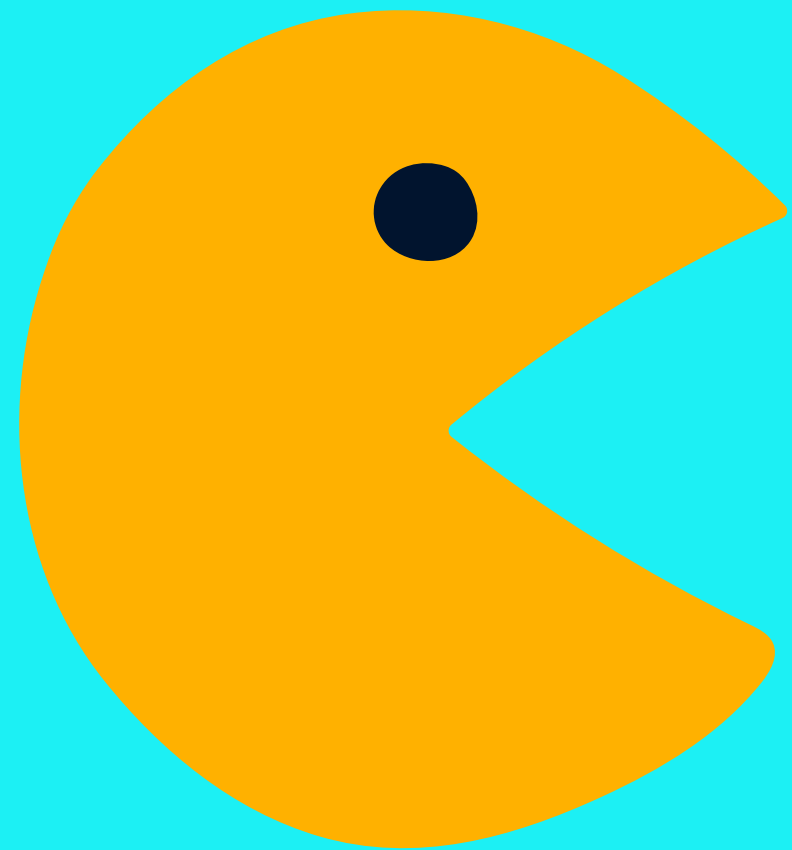


**RESULTADOS DEL
JUEGO**



SI UN JUEGO
NOS PROVOCA
TODO ESTO
TAN BUENO

entonces...




TENEMOS QUE
JUGGAR MÁÁS




LA EMOCIÓN DE JUGAR



Fotógrafo Phil Toledano
<http://mrtoledano.com/>



EN LOS JUEGOS
SOMOS LA MEJOR
VERSIÓN DE
NOSOTROS MISMOS





**¿Y SI HACEMOS DE
LA VIDA REAL, UN
JUEGO?**



GAMIFICACIÓN

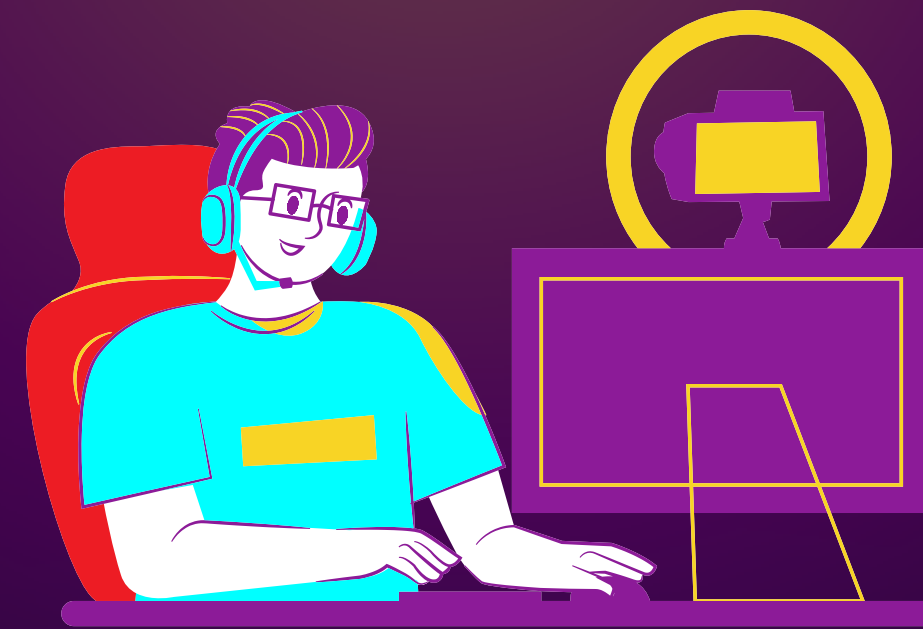
Utilización de la psicología y las leyes del diseño de juegos en un ámbito distinto al entretenimiento para modificar el comportamiento de las personas en positivo y siempre desde su voluntad





**¿ESTO FUNCIONA
CON TODO EL
MUNDO?**





TODOS SOMOS
PLAYERS

JUEGO

Actividad de resolución de problemas a la que nos enfrentamos con una actitud lúdica



+

FUN

=



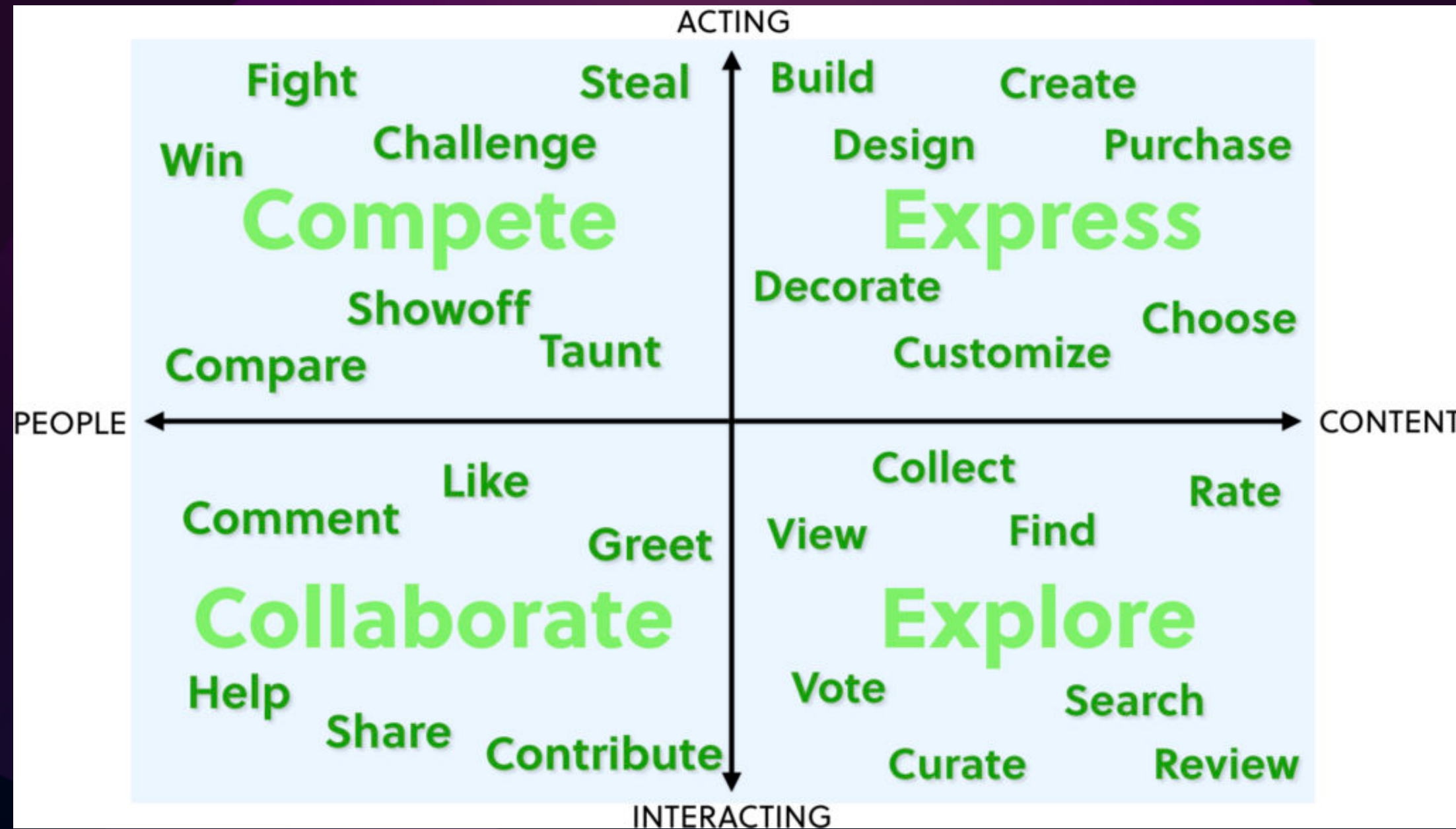


**¿ESTO FUNCIONA
CON TODO EL
MUNDO?**



MATRIZ DE ACCIÓN SOCIAL

Amy Jo Kim



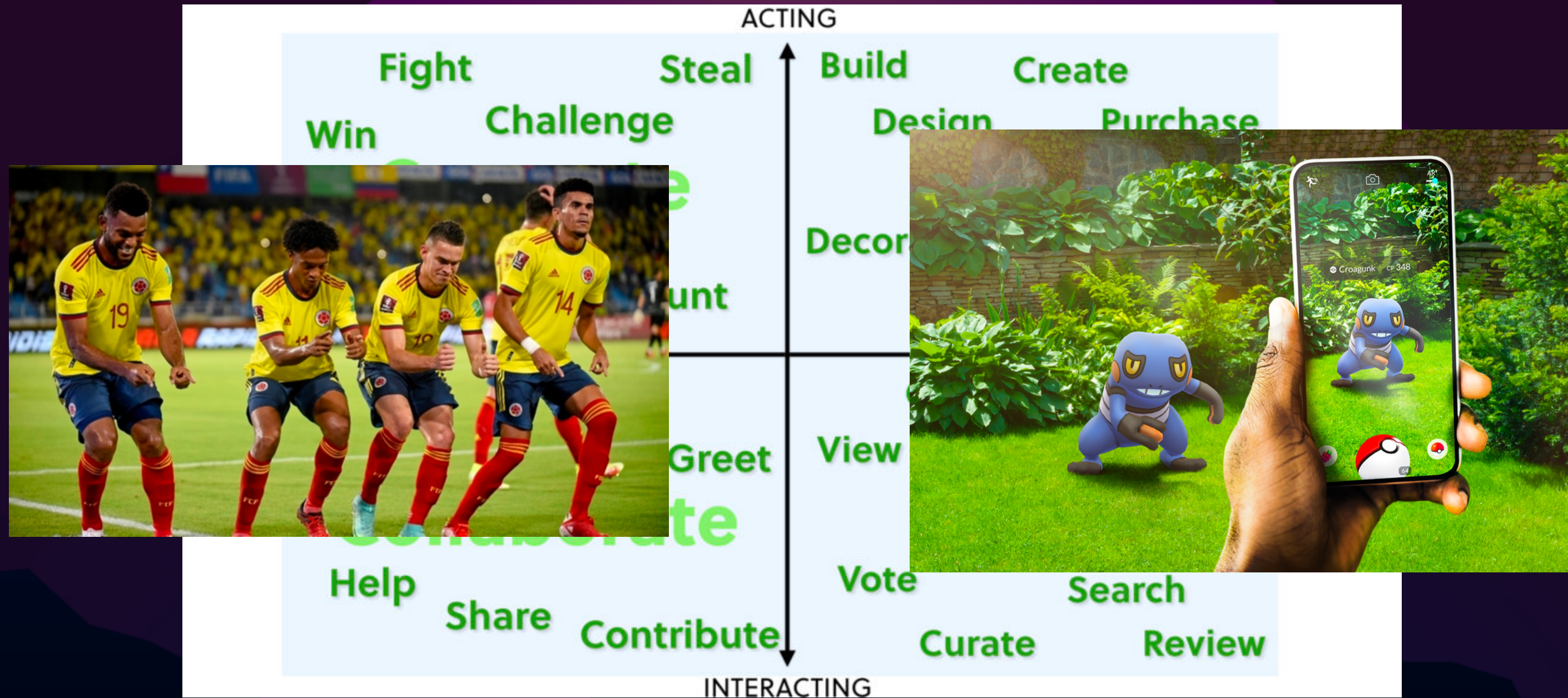
MATRIZ DE ACCIÓN SOCIAL

Amy Jo Kim

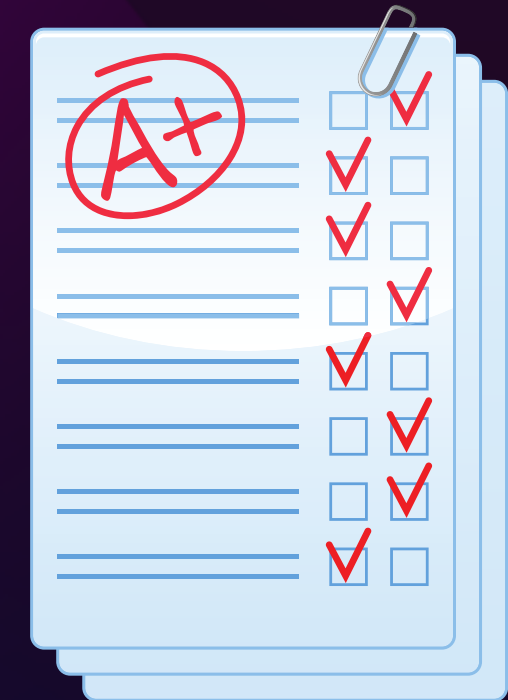
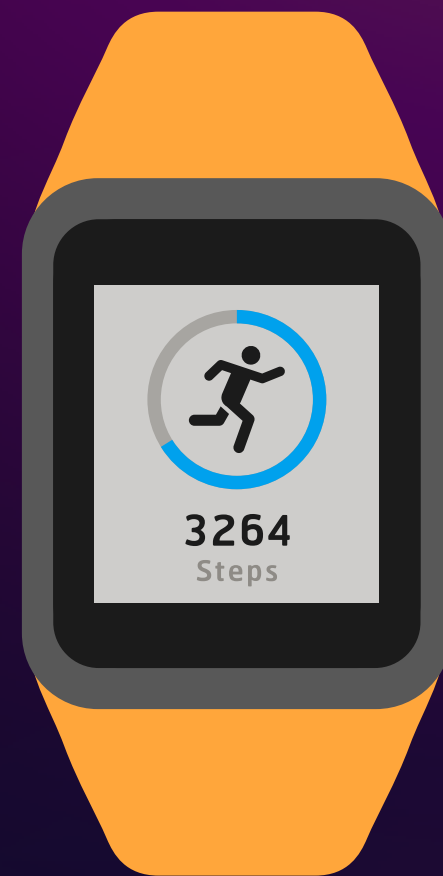


MATRIZ DE ACCIÓN SOCIAL

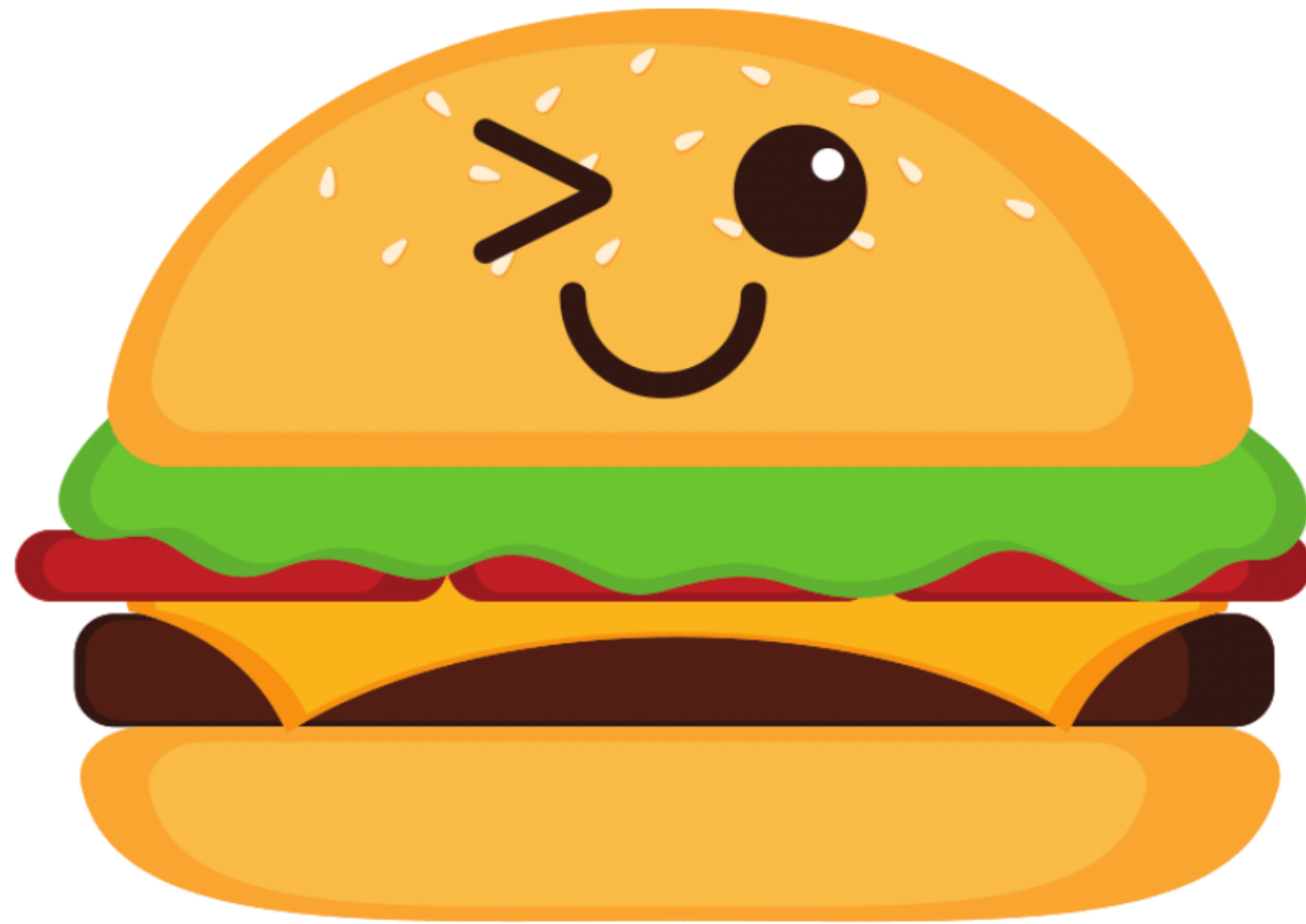
Amy Jo Kim



EJEMPLOS NO LÚDICOS



HAMBURGUESA GAMIFICACIÓN



Historia

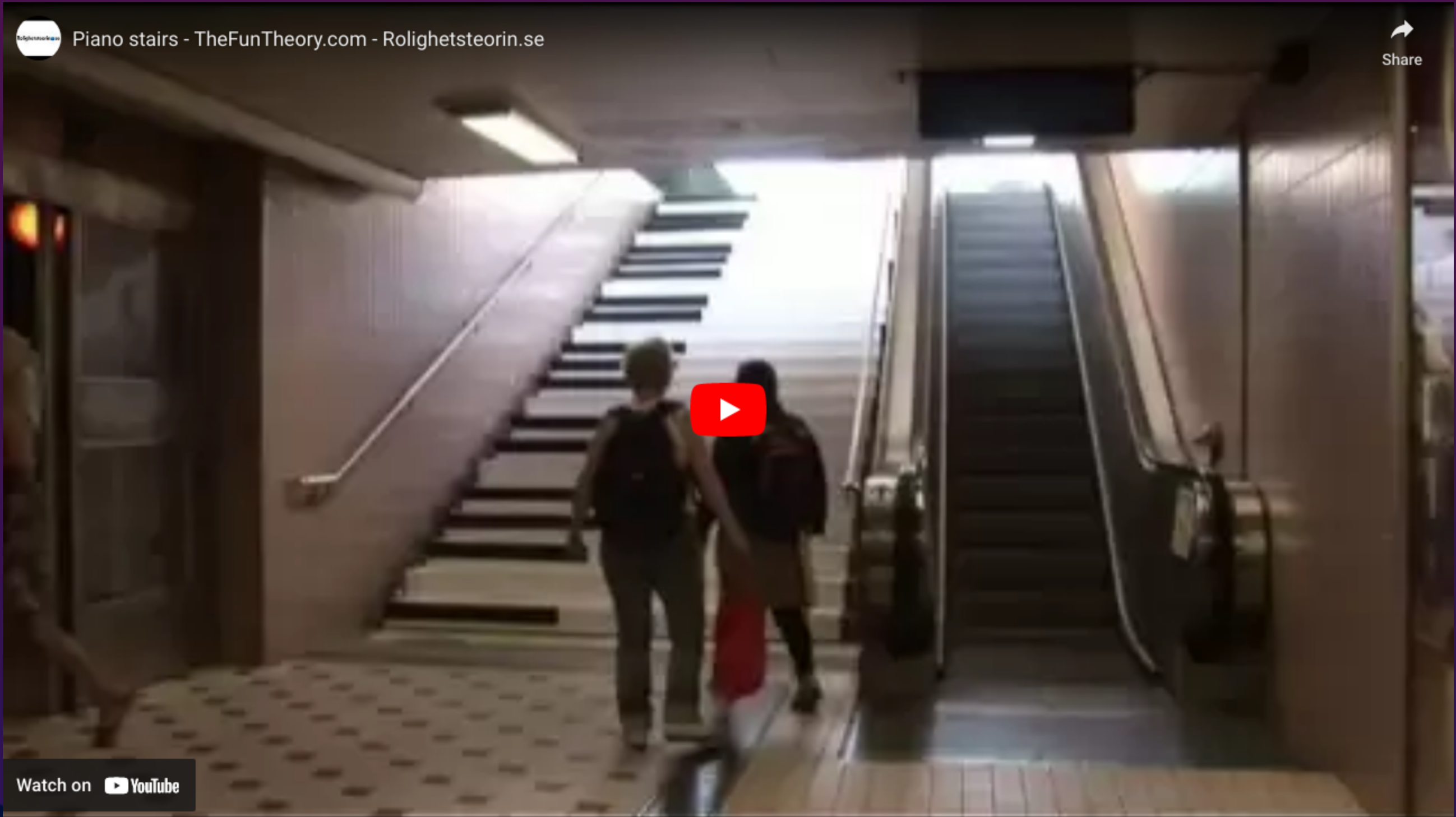
Estética
Transmedia
Mecánica

Tecnología



Piano stairs - TheFunTheory.com - Rolighetsteorin.se

Share



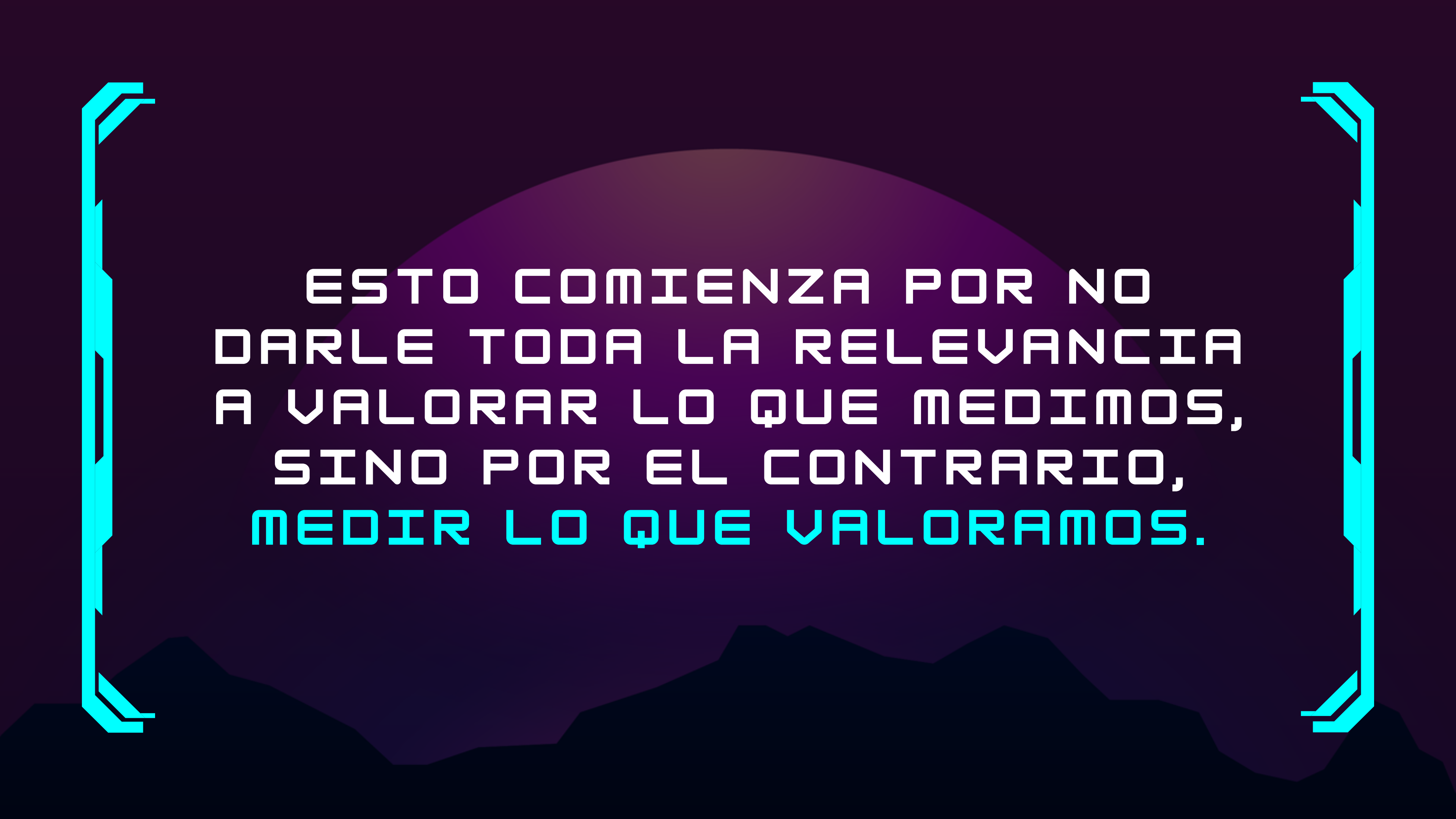
Watch on  YouTube



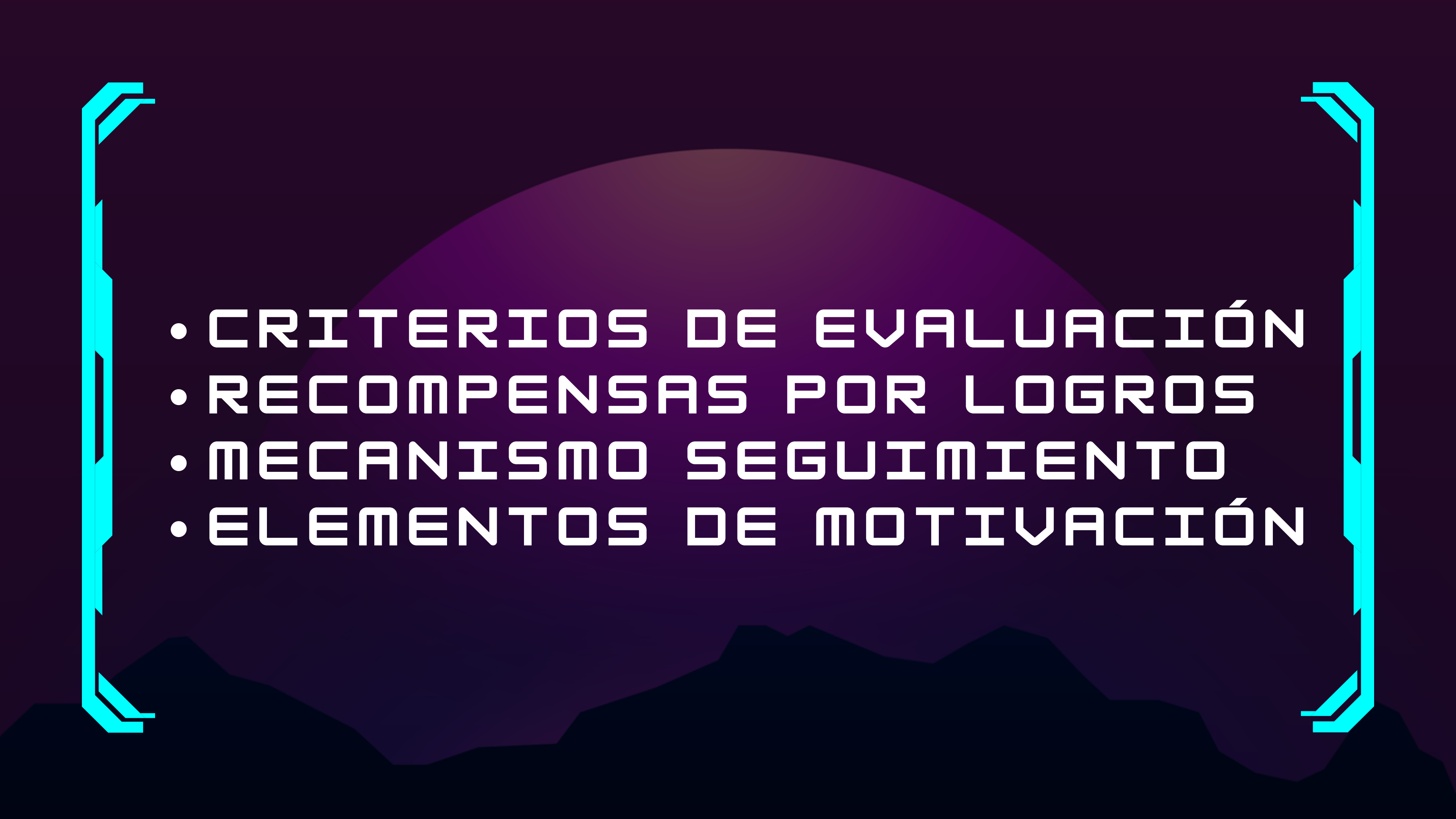
GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN



HACER DE LA
EVALUACIÓN UN
MOMENTO PLACENTERO
Y PEDAGÓGICO EN SÍ
MISMO.



ESTO COMIENZA POR NO
DARLE TODA LA RELEVANCIA
A VALORAR LO QUE MEDIMOS,
SINO POR EL CONTRARIO,
MEDIR LO QUE VALORAMOS.

- 
- CRITERIOS DE EVALUACIÓN
 - RECOMPENSAS POR LOGROS
 - MECANISMO SEGUIMIENTO
 - ELEMENTOS DE MOTIVACIÓN

- CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- MECANISMO DE SEGUIMIENTO

¿Qué vamos a evaluar, en qué momentos y a qué nivel?

Establecer sistema de puntos XP para medir el rendimiento ó progreso y subir de nivel

Feedback continuo

• RECOMPENSAS POR LOGROS

Medallas

Ítems de acceso "llave mágica"

Ítems de vanidad "exótico"

Ranking

Power-up temporal

• EJEMPLOS

Válido para entregar la tarea un día después
Pero.....

Válido para tener una pista en un examen.
Pero.....

Válido para salir más temprano de la clase
Pero.....

• ELEMENTOS DE MOTIVACIÓN

Intrínseca:

- Conectada con tus valores
- Conectada con la voluntad
- Conectada con el altruísmo

Extrínseca:

- Conectada con un premio
- Conectada con un interés
- Conectada con un tangible



Intangible:

- Irracional
- Inesperada
- Subjetiva

Tangible:

- Racional
- Esperada
- Objetiva

FUNDAMENTALS DE RADOFF

Identificar
Patrones

Adquirir Co-
nocimiento

Ser un
Héroe

Contar
Historias

Criar

Asustarse

Coleccionar

Organizar
Gente

Ser un
Villano

Predecir el
Futuro

Excitación

Fortalecer
Relaciones

Encontrar
Tesoros

Tener
Contactos

Ser un
Sabio

Competir

Triunfar en
Conflictos

Mejorar la
Salud

Completar
Cosas

Ser Centro
de Atención

Ser un
Rebelde

Psico-
analizar

Relajarse

Conectarse
al Pasado

Ser
Reconocido

Admirar la
Belleza

Ser un
Dictador

Misterio

Lo Bizarro

Explorar el
Mundo

Crear Orden
del Caos

Romance

Vivir una
Fantasía

Dominar
Habilidades

Hacer
Tonterías

Mejorar la
Sociedad

Personalizar
Mundos

Hacer
Regalos

Oír Historias

Hacer
Justicia

Reírse

Iluminación

BONUS

ERROR CONFESADO
(NO CASTIGAR TODO EL
ERROR)

BONUS 2

The image displays a Socrative Space Race quiz interface. On the left, the 'Space Race' board shows three teams: Blue, Magenta, and Lime, each represented by a bicycle icon. A 'FINISH' button is visible at the top right of the board. On the right, the quiz question is displayed: 'The currency that we use in the EU is the ____.' Above the question is an image of the European Union flag. The answer 'Euro' is entered in the text box, and a 'SUBMIT ANSWER' button is visible below. A red YouTube play button is overlaid in the center of the image.

europa pass Socrative Space Race /b.socrative.com/te TEACHEREUROPASS

Space Race FINISH

Blue

Magenta

Lime

1 of 3 TEAM BLUE

The currency that we use in the EU is the ____.

Euro

SUBMIT ANSWER

Socrative

Watch on YouTube

RESULTADOS DE APRENDIZJE



American Society of
Agricultural and Biological Engineers

- **DEVISE** PRACTICAL, EFFICIENT SOLUTIONS FOR PRODUCING, STORING, TRANSPORTING, PROCESSING, AND PACKAGING AGRICULTURAL PRODUCTS
- **SOLVE** PROBLEMS RELATED TO SYSTEMS, PROCESSES, AND MACHINES THAT INTERACT WITH HUMANS, PLANTS, ANIMALS, MICROORGANISMS, AND BIOLOGICAL MATERIALS
- **DEVELOP** RESPONSIBLE, ALTERNATIVE USES OF AGRICULTURAL PRODUCTS, BYPRODUCTS, AND WASTES AND OF OUR NATURAL RESOURCES—SOIL, WATER, AIR, AND ENERGY

DISEÑO DE ACTIVIDADES GAMIFICADAS



DISEÑO DE ACTIVIDADES GAMIFICADAS

**CREAR UNA GUÍA O PROTOCOLO DE CONTROL
DE MALEZA**

**LISTADO DE SUBPRODUCTOS VIABLES PARA EL
APROVECHAMIENTO DE LA SUPERPRODUCCIÓN DE
MANGO**

**EVALUAR Y DETERMINAR EL EMPAQUE DE UN
PRODUCTO AGRÍCOLA PARA TRANSPORTARLO DE
PUNTO A A B DE MANERA ÓPTIMA**



GRACIAS

MMAESTRE@UNIMAGDALENA.EDU.CO