

Caja de herramientas pedagógicas

Consejos educativos

Cómo introducir una aventura gamificada

Aquí vamos. Tu aventura está lista, solo queda proponérsela a tus alumnos. ¿Cómo hacerlo de manera atractiva?

1. Primero, **valora tu trabajo**. Explícales a los alumnos que has pensado en algo especial para ellos: ¡una aventura! Para afrontar mejor esta aventura, deben revisar temas específicos. Aumentarás su motivación para hacerlo, ya que no sería un repaso tradicional.
2. El día que propongas tu aventura, “ponte en el papel de narrador o game máster”. Las aventuras pueden ser de diferentes tipos: el género elegido también influye en la introducción. Si también puedes sumergirte en la aventura, todo será aún más divertido y atractivo. Por ejemplo: ¿tu aventura es una historia de detectives? Podrías ser un detective ese día, comenzando con un poco de ropa, usando objetos temáticos y una manera misteriosa, como sucede en los juegos de rol. Tus alumnos también estarán más motivados para jugar contigo.
3. Independientemente de la forma, algunos conceptos son adecuados para transmitir con claridad: ¿cuál es el objetivo de los jugadores? ¿Cuáles son las normas? Piense en algunas explicaciones claras, concisas y fáciles de entender.

Consultar para esto también Grano 2.3.4. sobre cómo proporcionar instrucciones.

4. **Haga preguntas a los estudiantes para asegurarse de que todo esté claro.** Aclare los aspectos esenciales. "Entonces, ¿está clara tu misión?" "¿Lo que hay que hacer?" "¿Qué sería bueno hacer/no hacer?" ¡A partir de sus respuestas, puede saber si están listos para comenzar!