

Caja de herramientas pedagógicas

Herramientas de juego

Mecánicas de juego: Alianza, cooperación, comercio.

Explicación de la mecánica

Crear una actividad gamificada que requiera trabajo en grupo puede ser complicado, pero tiene muchas ventajas, especialmente equidad, inclusión e interactividad. Incluso en un juego en el que los jugadores compiten entre sí, todavía hay posibilidades de alianza, cooperación o intercambio para garantizar que todos los jugadores puedan progresar y aprender de manera eficiente, especialmente si algunos se atascan o luchan más que otros. Los tratados de paz y las colaboraciones se pueden instaurar en ciertos puntos de la aventura donde cada parte se beneficia del proceso. Así, los jugadores pueden decidir:

- **Unir fuerzas:** Si los jugadores necesitan enfrentarse a un enemigo común, resolver un acertijo complejo u obtener un objeto oculto o difícil de alcanzar, pueden convertirse en aliados temporales y beneficiarse de las habilidades o capacidades de cada uno, uniendo sus fuerzas e ingenio para llegar a un objetivo. victoria común para un paso de la aventura y avanzar individualmente. Tal dinámica se puede imponer a los jugadores, con un punto en la historia donde todos luchan con un elemento similar, perdiendo energía, tiempo y recursos si no colaboran para superar un obstáculo común.

- **Recursos comerciales:** Si un jugador descubre que otro tiene algo que necesita y él mismo tiene algo que otro jugador podría necesitar, se puede realizar un trato justo o un intercambio equitativo de un recurso para garantizar que cada jugador pueda avanzar en lugar de quedarse estancado sin los elementos necesarios que otro ya lo tiene.

Esto podría significar intercambiar cartas, pistas, información u objetos, transferir puntos o estadísticas de atributos, cambiar posiciones en el tablero o pasos en la historia, cada uno resolviendo el acertijo, la pregunta o la tarea del otro, etc.

- **Compartir recursos:** Menos directo que un intercambio, después de acumular una cierta cantidad de recursos, elementos, información o puntos, los jugadores pueden llegar a un acuerdo y dividir sus hallazgos de manera equitativa o proporcional según las necesidades de cada jugador y, por lo tanto, se benefician mutuamente de manera justa. Si cada jugador tiene un cierto número de cartas o pistas, todos pueden mostrar lo que han reunido y beneficiarse de los esfuerzos de todos para avanzar en base al conocimiento ahora común.

Esto podría ser especialmente recomendable para grupos de estudiantes con diferentes conocimientos previos o niveles de habilidad y si algunos jugadores tienen problemas de aprendizaje y otros problemas que podrían hacer que el juego sea desigual y exclusivo, acentuando la brecha entre ellos.

Este proceso puede encontrar oposición si los jugadores se niegan a compartir lo que han reunido con su esfuerzo, por lo que se debe considerar la posibilidad de imponer cooperación y solidaridad para algunos pasos o puntos de la historia, haciendo que algunas partes no puedan superarse si los alumnos juegan individualmente, o admitiendo más de un ganador final.

Si bien la competencia puede ser saludable y generar desafíos e interés, debe seguir siendo justa e inclusiva, y también es importante fomentar la solidaridad y el sentido de comunidad y enseñar habilidades de colaboración, comunicación y cooperación.