

Gamificación

en el taller de tecnología

Trabajo realizado por José María Brenes Bey

Tecnologías aplicadas a las didácticas específicas

Grupo A1 de Tecnología

Planteamiento: Se realiza el presente trabajo de gamificación pensando en cómo desarrollar la parte práctica de la asignatura de tecnología en el taller.

Algunos objetivos que queremos conseguir mediante la gamificación son los siguientes.

- Evitar el desorden a la hora de colocar las herramientas en su sitio.
- Saber trabajar en silencio y de forma diligente.
- Fomentar el compañerismo y saber trabajar en grupo.
- Hacer un uso adecuado y respetuoso de las herramientas.

Un día a la semana se iría al taller y mediante pequeñas prácticas se pretende que los alumnos afiancen el contenido teórico de la asignatura y aprendan como manejar herramientas, crear pequeños circuitos, etc.

Para motivarlos de forma intrínseca haciendo la asignatura más participativa y crear un buen ambiente de trabajo, se gamifica esta parte práctica de la asignatura mediante el siguiente esquema de cartas de logros y recompensas.

LOGROS		RECOMPENSAS	Coste
<p>El monstruo del pantano: Eres silencios@ como el pantano y trabajador@ como el/la que más. ¡Sigue así!</p>	+15 puntos		
<p>Mejor que Mary Poppins: Mantienes el orden del tablero de herramientas ayudando a que tus compañer@s no se vuelvan loc@s. Te gustan las cosas en su sitio y eso tus compañeros lo agradecen. ¡Enhorabuena!</p>	+10 puntos	<p>Martillazo de Thor: De los temas propuestos entre tod@s para decidir en clase por el siguiente trabajo de curso que se desarrollará en el taller de tecnología, tu voto valdrá x10. ¡Menudo martillazo!</p>	20 puntos
<p>MacGyver en su salsa: Usas las herramientas mejor que nadie e intentas que tus compañer@s respeten y hagan un uso digno de ellas como haría Mac Gyver. ¡Eres un/a máquina!</p>	+15 puntos	<p>Quiero un change! De las preguntas de examen podrás cambiar hasta dos preguntas por alguna de las 5 preguntas de reserva que se plantean. ¡Te lo mereces!</p>	25 puntos
<p>El Equipo A: Trabajáis en grupo que da gusto. Sois respetuosos con vuestros compañeros, veláis por un buen ambiente en el taller y hacéis unas entregas espectaculares. ¡Para quitarse el sombrero!</p>	+10 puntos (Para cada miembro del grupo de trabajo)		

10



El Equipo A

Trabajáis en grupo que da gusto. Sois respetuosos con vuestros compañeros, veláis por un buen ambiente en el taller y hacéis unas entregas espectaculares. ¡Para quitarse el sombrero!

Logro

10



Mejor que Mary Poppins

Mantienes el orden del tablero de herramientas ayudando a que tus compañer@s no se vuelvan loc@s. Te gustan las cosas en su sitio y eso tus compañeros lo agradecen. ¡Enhorabuena!

Logro

20



Martillazo de Thor

Tu voto valdrá por 10 a la hora de decidir por el siguiente trabajo de curso que se desarrolle en el taller. ¡Menudo martillazo!

Recompensa

15



MacGyver en su salsa

Usas las herramientas mejor que nadie e intentas que tus compañer@s respeten y hagan un uso digno de ellas como haría Mac Gyver. ¡Eres un/a máquina!

Logro

15



El monstruo del pantano

Eres silencios@ como el pantano y trabajador@ como el/la que más!
¡Sigue así!

Logro

25



¡Quiero un change!

De las preguntas de examen podrás cambiar hasta dos preguntas por alguna de las 5 preguntas de reserva que se plantean. ¡Te lo mereces!

Recompensa