

# I CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES

CONGRESO VIRTUAL DEL 26 NOVIEMBRE AL 08 DICIEMBRE DE 2018

ALGECIRAS (CÁDIZ) DEL 06 AL 08 DICIEMBRE DE 2018

Actas del Congreso Iberoamericano de Docentes

Akuma Survival: Gamifica como puedas

Carolina Rodríguez Segovia

ISBN: 978-84-948417-0-5

Edita **Asociación Formación IB.**

Coordinación editorial: **Joaquín Asenjo Pérez, Óscar Macías Álvarez, Patricia Ávalo Ortega y Yoel Yucra Beisaga**

Año de edición: **2018**

Presidente del Comité Científico: **César Bernal.**

El I Congreso Iberoamericano de Docentes se ha celebrado organizado conjuntamente por la Universidad de Cádiz y la Asociación Formación IB con el apoyo del Ayuntamiento de Algeciras y la Asociación Diverciencia entre otras instituciones.

<http://congreso.formacionib.org>



red  
iberoamericana  
de docentes



formaciónib))

# Akuma Survival: Gamifica como puedas

Carolina Rodríguez Segovia

IES Valle del Jiloca, Calamocha (Teruel)

[carolinarsegovia@gmail.com](mailto:carolinarsegovia@gmail.com)

En los últimos años, el término “gamificación” se ha colado en numerosos proyectos de aula y son muchos los docentes que han optado por esta metodología para tratar de motivar a sus alumnos. Cofres, gemas, cartas de recompensas y aplicaciones para enviar puntos a través del móvil han invadido las clases y, en cierto modo, han generado una forma de gamificar que sigue unas normas y preceptos de los que, en teoría, no deberíamos desviarnos.

La Formación Profesional, la gran desconocida del sistema educativo, no parece, a priori, un entorno ideal para trabajar con esta metodología. Si a esto le unimos un entorno rural con escasos medios TIC (cuasi obligatorios en gamificación), una asignatura científica eminentemente teórica y una modalidad dual en la que los alumnos alternan formación en el centro y en empresas con un contrato laboral, el fracaso parece casi asegurado. Sin embargo, cuando tienes la suerte de dar con una afición que compartes con tus alumnos, el anime japonés, decides dejar a un lado los dogmas de la gamificación para centrarte en lo que tus estudiantes necesitan, y te sientas a escribir tu juego, la maquinaria se pone en marcha sola.

Este proyecto se planteó desde sus inicios como un juego al que todos podían jugar, independientemente de los recursos de cada centro educativo. En el diseño de los retos se pueden introducir todas las TIC que queramos o prescindir completamente de ellas. Además, aunque se desarrolló en un ciclo de Formación Profesional, se puede adaptar a cualquier nivel educativo o asignatura.

## Objetivos

Akuma Survival es un juego basado en el anime “Naruto” y en elementos de la cultura japonesa que se desarrolló con alumnos de entre 16 y 28 años en el módulo “Procesos tecnológicos” del Grado Medio de Formación Profesional “Elaboración de productos alimenticios”. En este módulo se explica cómo se elaboran distintos tipos de alimentos a nivel industrial, por lo que se tocan numerosos aspectos (higiene, seguridad alimentaria, tecnología, microbiología, etc.). Hay una gran cantidad de información y los alumnos pueden tener ciertas dificultades para memorizar tantos datos, por lo que el riesgo de desmotivación es elevado pasado un tiempo. La gamificación parecía ser una buena estrategia para facilitar el estudio y reducir ese riesgo. Los objetivos que se plantearon al inicio de este proyecto fueron los siguientes:

- Facilitar el aprendizaje dando a los alumnos un rol más activo en su propio aprendizaje.
- Trabajar áreas que el currículo de la FP no contempla como la competencia lingüística, la creatividad y el desarrollo del pensamiento crítico, entre otras, que inciden directamente en el aprendizaje. Se hizo hincapié en la competencia lingüística, ya que algunos alumnos presentaban ciertas dificultades en esta área.
- Potenciar el trabajo en equipo: los alumnos empezarían en el tercer trimestre a trabajar en la cadena de producción de una empresa cárnica de la zona, por lo que era esencial que se desarrollaran bien dentro de un grupo.
- Descubrir el potencial oculto de los alumnos a través de retos y actividades alejados de lo que habitualmente se hace en una clase tradicional. Este punto es especialmente atractivo y permite al docente adaptar sus clases para satisfacer las necesidades de sus alumnos.

Conseguir todo esto utilizando TIC básicas (acceso a Internet a través de móviles y miniportátiles con Windows XP), dada la falta de medios del centro, parecía que iba a complicar el proceso. Si a eso le añadimos que prácticamente todos los proyectos de gamificación que se desarrollan actualmente se basan en el uso de la tecnología, nuestra situación era, como poco, peculiar. Sin embargo, la idea de este proyecto fue tan bien acogida por los alumnos que la decisión de seguir adelante con los recursos disponibles prevaleció sobre los posibles obstáculos.

### La historia

Las puertas del Inframundo se han abierto dejando escapar a hordas de Akuma (demonios) que extienden la destrucción a su paso. El siguiente objetivo de los demonios es la Aldea Perdida del Hamu, donde un reducido grupo de jóvenes shinobi (ninjas) pertenecientes a clanes rivales, y con la única ayuda de un espíritu guía, deberán sobrevivir para luchar un día más. Para desarrollar **jutsus** poderosos (técnicas de ataque) y combatir a los Akuma deberán aumentar su **chakra** (energía vital) con las técnicas incluidas en el Gran Hon, pero sus hojas fueron arrancadas y esparcidas por la Tierra para evitar que cayeran en manos diabólicas. Solo el conocimiento de cómo sus antepasados extraían el chakra de los animales les permitirá reescribir el libro y perfeccionar sus técnicas de combate. A través de retos individuales, batallas de clanes y retos de aldea (todos los shinobi participan como equipo) obtendrán recompensas que dan **chakra-puntos de poder**, que se suman a los puntos de las Batallas Akuma, y **chakra-puntos de prestigio**, que permiten elegir al Kage o jefe de la aldea.

Esta es la historia que se desarrolló a lo largo de la primera etapa del juego (segundo trimestre). El proyecto se alargó un trimestre más a petición de los alumnos y esto generó un problema, puesto que los estudiantes comenzaron a alternar trabajo y estudios. Mientras la mitad asistía a clase en el centro, la otra mitad trabajaba en las empresas que participaban en el programa Dual. Como los clanes estaban mezclados, se decidió que asistirían a un **gasshuku** (campamento de entrenamiento) para seguir incrementando su chakra de cara a la Batalla Akuma Final. Ya teníamos un Kage, por lo que no era necesario que los clanes siguieran siendo rivales. Se formaron dos equipos con emblemas nuevos que representaban la fusión de los dos clanes (*Figura 1*), se eliminaron los retos de aldea y se plantearon las batallas de clanes como batallas de equipos en las que vencía aquel que realizaba el reto en el menor tiempo posible.

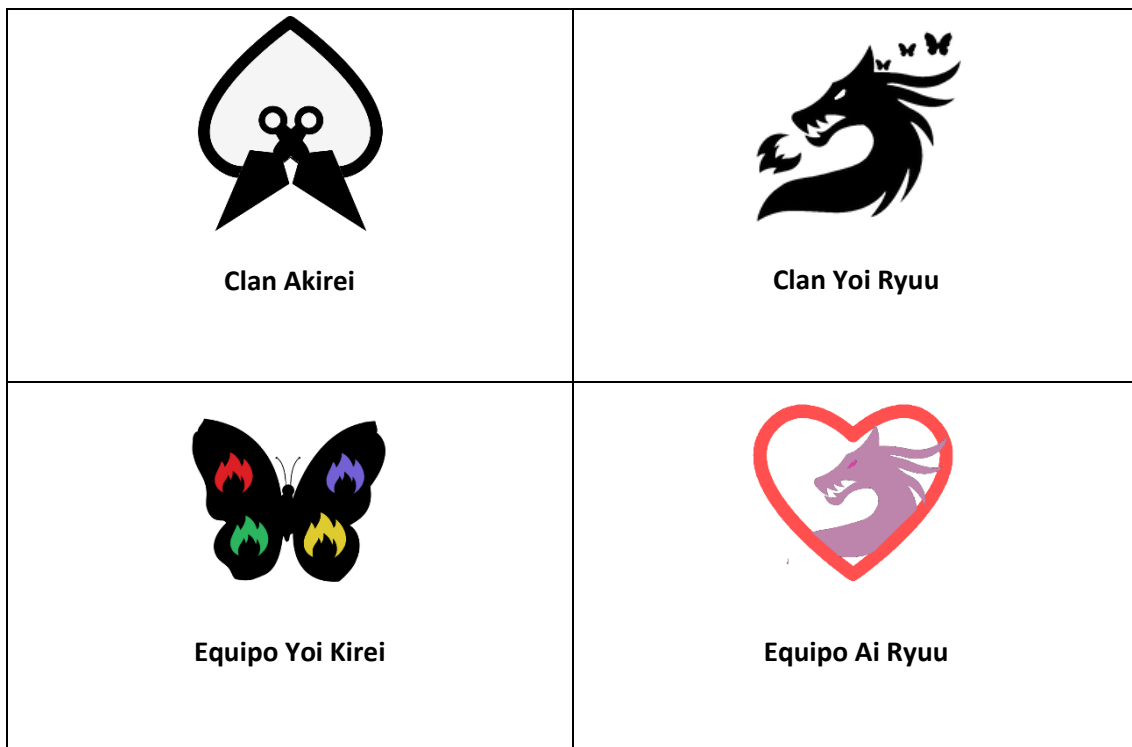
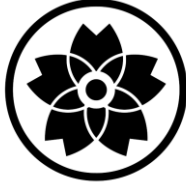




Figura 1: Emblemas de clanes y equipos.



### El sistema de recompensas

Al igual que la historia evolucionó, también lo hizo el sistema de recompensas (Figuras 2-5), por lo que se distinguen dos etapas:

#### Segundo trimestre

 <p><b>Flor de sakura</b></p>	<p>Dan chakra-puntos de poder de valor desconocido que se suman a la nota de las Batallas Akuma. También dan chakra-puntos de prestigio para convertirte en Kage (1000 puntos cada una).</p>
 <p><b>Shuriken</b></p>	
 <p><b>Kunai</b></p>	

*Figura 2: Recompensas de retos individuales.*

 <p><b>Grulla</b></p>	<p>Dan beneficios para disfrutar en clase (en una sesión). En caso de empate, dan chakra-puntos de prestigio para convertirte en Kage (250 puntos cada una).</p>
 <p><b>Flor de loto</b></p>	<p>Recompensas que ayudan en las Batallas Akuma (puntos extra, ayudas, material adicional, etc.). También dan chakra-puntos de prestigio para convertirte en Kage (500 puntos cada una).</p>

--	--

Figura 3: Recompensas de batallas de clanes y retos de aldea.

En el caso de las grullas y las flores de loto, los alumnos podían saber o no en qué consistían estas recompensas antes de la realización de los retos. Cuando se optaba por la segunda opción, se les proporciona una pista imposible de descifrar como “Uno de los godai cerca de ti” o “Palabras prohibidas serán permitidas”. Esto añadía un elemento de juego dentro del juego enormemente motivador.

Tercer trimestre

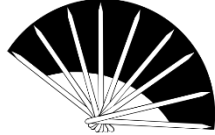

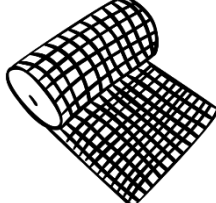
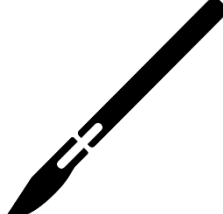
 <p><b>Nunchaku</b></p>	 <p><b>Sai</b></p>	 <p><b>Tonfa</b></p>
 <p><b>Tessen</b></p>	 <p><b>Tekko</b></p>	<p>Dan chakra-puntos de poder de valor desconocido que se suman a la nota de la Batalla Akuma Final.</p>

Figura 4: Recompensas de retos individuales.

 <p><b>Píldoras de soldado</b></p>	 <p><b>Houtai</b></p>	 <p><b>Técnica</b> <b>“bisturí de chakra”</b></p>
---	--	--


 <p><b>Bolsa médica</b></p>	<p>Estas recompensas forman un kit médico. Debe conseguirse al menos una de cada para poder disfrutar de una ayuda en la Batalla Akuma Final.</p>	

Figura 5: Recompensas de batallas de clanes.

### Recursos y materiales

Como ya hemos comentado, los recursos tecnológicos del centro se reducían a serie de miniportátiles con Windows XP, sistema operativo que, al estar obsoleto, no permite abrir numerosas páginas web, lo que condicionó el uso de herramientas online. Los alumnos diseñaron sus personajes en [www.creartuavatar.com](http://www.creartuavatar.com) Los emblemas de los clanes se realizaron con Paint y Gimp y se utilizó Google Drive como repositorio de contenidos y Google Docs para que los alumnos reescribieran el Gran Hon (portfolio digital). Para finalizar, también se integró el uso de los móviles de los alumnos en las dinámicas de aula, especialmente para la búsqueda de información por Internet.

En cuanto a otro tipo de materiales, se recurrió a cartulinas, rotuladores, tijeras y pegamento para fabricar el Muro de Honor (*Figura 6*) en el que se recogen las recompensas y se realizó un taller de origami para crear un tarjetero. También se usaron paletas de playa para determinadas batallas de clanes.



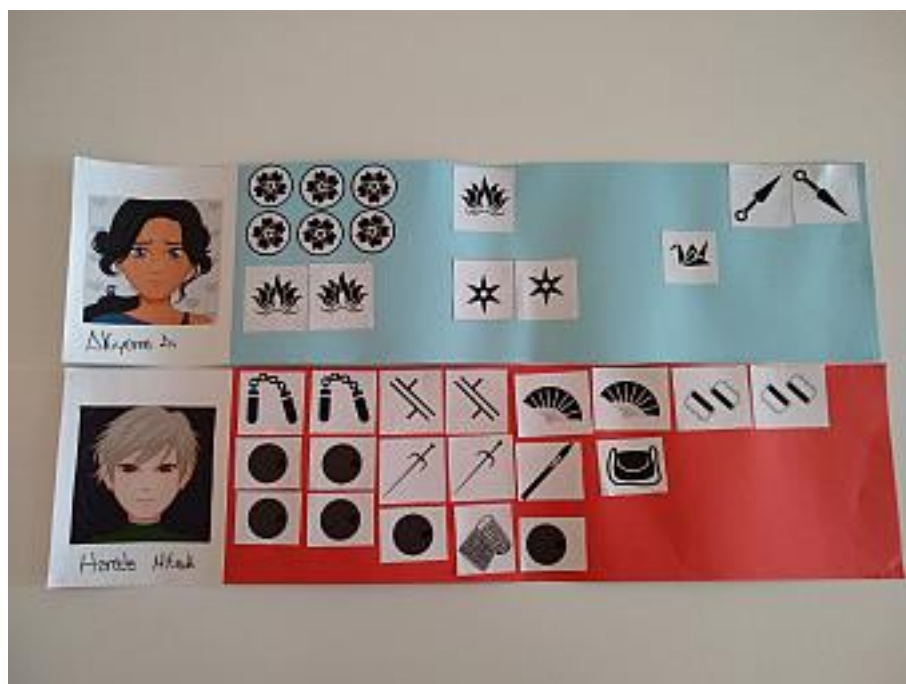


Figura 6: Muro de Honor.

### Los retos

Diseñar los retos es la parte más complicada de un proyecto de gamificación. Nuestros alumnos tienen diferentes orígenes y habilidades, por lo que debemos mantener un equilibrio en todo momento para que nadie se desmotive por la excesiva dificultad o facilidad de las pruebas. A esto debemos añadir la complicación extra que supone impartir un módulo teórico. Asignaturas como Matemáticas o Química permiten alternar la clase teórica con la realización de retos prácticos, pero en nuestro caso no es posible. ¿Qué tipo de pruebas plantear entonces?

Se distinguen, a grandes rasgos, dos tipos de retos. Por un lado, están aquellos que plantean una serie de cuestiones cuyas respuestas los alumnos deben encontrar por sí mismos, ya sea en un texto/video que se les proporciona o a través de la búsqueda en Internet. Esta segunda opción es especialmente interesante porque ayuda a fomentar el pensamiento crítico. En la actualidad, es muy difícil seleccionar las fuentes más fidedignas cuando hacemos uso de un buscador y en el terreno de la alimentación este problema se multiplica por diez, ya que son muchas las leyendas urbanas que circulan. Por otro lado, tenemos las pruebas que sirven para asentar conocimientos a través del repaso (Maru-Batsu o test de “verdadero-falso”) o de los retos de respuesta rápida. Un ejemplo de este último caso es el reto de las paletas (Figura 7), una batalla de clanes que consiste en lo siguiente: se entrega a cada clan una paleta con una especie de cuaderno hecho de hojas pegadas con cinta. Se proyectan una serie de imágenes o una pregunta. Cada clan debe acordar la respuesta, escribirla y levantar la paleta. El primero que conteste correctamente se lleva un punto, si falla, hay un rebote al otro clan. Con este reto se trabaja la gestión del tiempo, se potencia el trabajo colaborativo y es muy divertido, puesto que se estimula la competitividad.



Figura 7: Batalla de clanes con paletas.

### Resultados y conclusiones

A lo largo de este proyecto se observó, no solo un incremento significativo de la motivación, sino una mejora ostensible en los resultados académicos, especialmente en aquellos alumnos que en los primeros meses del curso experimentaron ciertos problemas para seguir la materia. El trabajo con textos de divulgación científica, el fomento de las habilidades comunicativas a través del trabajo colaborativo y la realización de actividades que pretendían mejorar la comprensión lectora fueron, sin duda, los puntos clave de este progreso.

Sorprendentemente, uno de los aspectos de este proyecto más apreciados por los alumnos fue el escaso uso de TIC. La sustitución de los puntos virtuales por un Muro de Honor físico en el que se muestran todas las recompensas resultó ser un elemento muy motivador. La no utilización de rankings fue otro punto muy bien valorado por los alumnos; aunque todos podían ver quién había conseguido más recompensas, esta forma de presentar los resultados no resultaba desmotivadora para aquellos que no lograban alcanzar el máximo posible de recompensas.

Akuma Survival es un proyecto de gamificación *sui géneris*, pero no solo por el escaso uso de las TIC. El anime y el manga son una fuente inagotable de recursos didácticos y, sin embargo, apenas se utilizan en las aulas. Son muchos los alumnos de cualquier edad que consumen este tipo de productos, y el hecho de basar un proyecto educativo en ellos, no solo resulta motivador, sino que crea un vínculo docente-alumno que influye positivamente en el aprendizaje. Otro aspecto importante es la imagen del proyecto. Invertir tiempo en cuidar la parte visual y crear un video de motivación y una página web que los alumnos quieran enseñar a otros es una buena base sobre la que trabajar. Tampoco es una pérdida de tiempo que los alumnos diseñen sus avatares, les den un nombre o incluso escriban su biografía y la historia de su clan; todos estos pasos crean un fuerte sentimiento de pertenencia al grupo y un interés en participar en el juego que puede prolongarse mucho tiempo. Trabajar la historia a fondo y

justificar los giros argumentales necesarios para adaptarnos a nuevas situaciones nos permite mantenernos dentro del juego: todo tiene su porqué, como en la vida real. Para finalizar este apartado de peculiaridades de Akuma Survival, me gustaría destacar el papel que como docentes desempeñamos en un proyecto de gamificación: ¿somos árbitros o jugadores? Elegir jugar no solo nos acerca a nuestros alumnos, sino que también tiene un impacto positivo sobre nosotros. Se nos pide continuamente que desarrollemos técnicas para mantener la motivación de nuestros alumnos, pero ¿qué hay de nuestra propia motivación? El factor lúdico de todo proyecto de gamificación no debería sernos ajeno, divertirse en clase no está prohibido.

Se puede gamificar sin utilizar apenas TIC y sustituir casi completamente la clase magistral por retos; el profesor puede jugar y los alumnos participar en el desarrollo del juego; se puede apartar el currículo de vez en cuando para realizar actividades encaminadas a conocer mejor a nuestros alumnos y podemos divertirnos en el proceso. La gamificación no debería tener reglas que coarten nuestra libertad; si las necesidades de nuestros alumnos son nuestra única guía y superamos la falta de recursos tecnológicos con los materiales que tenemos a nuestro alcance, todos podemos crear un juego que cumpla con nuestros objetivos didácticos. Solo necesitamos dar con un tema que nos atraiga, tanto a nosotros como a nuestros estudiantes, ser flexibles para adaptar el juego a las nuevas situaciones que vayan surgiendo, escuchar a nuestros alumnos y estar dispuestos a probar cosas nuevas.

**Para más información:**

[www.gamificacomopuedas.wixsite.com/akumasurvival](http://www.gamificacomopuedas.wixsite.com/akumasurvival)

**Créditos:**

Vectores proporcionados por <https://thenounproject.com/>