

MECÁNICAS DE JUEGO (GAMIFICACIÓN) PARA ZOMBIOLOGÍA

- Todos los alumnos parten con cinco vidas.
 - El objetivo es mantenerlas hasta el final de cada trimestre.
 - Se pierde una vida cada vez que un alumno no entrega un trabajo.
 - Se pierde una cada vez que el alumno toma una decisión errónea en el juego, que suponga la muerte de un jugador o de un personaje no jugador (PNJ).
 - Se puede recuperar cada vida perdida canjeándola por 200 puntos de supervivencia, a elección del alumno.
 - Cuando un alumno llega al final de cada trimestre con sus cinco vidas (sin haber perdido ninguna o habiendo recuperado las que pueda haber perdido), suma un punto a su nota de evaluación.
 - Perder todas las vidas no supone necesariamente suspender la asignatura.
- Los alumnos tienen distintas oportunidades para sumar puntos de supervivencia:
 - Cada aporte viable a esta propuesta de gamificación vale 200 puntos, sin límite de tiempo (he celebrado reuniones con los alumnos en varios recreos para pedirles aportes).
 - Cada aporte al desarrollo del proyecto (imágenes, sonidos, esquemas publicables, gráficos, dibujos) vale 200 puntos, sin límite de tiempo.
 - Cada trabajo en el que se obtenga la nota máxima del grupo que corresponda vale 200 puntos.
 - La respuesta correcta a preguntas puntuales hechas por el profesor (*acuífero local*) vale 400 puntos.
 - La suma de cuatro positivos de clase vale 200 puntos.
- Positivos de clase:
 - Con la finalidad de mantener al día los conocimientos adquiridos por los alumnos en la realización de los trabajos de investigación que se les van encomendando, dedico gran número de clases a hacerles baterías de preguntas orales sobre los contenidos de dichos trabajos.
 - Cada pregunta tiene tres turnos posibles de respuesta.
 - Las respuestas erróneas, salvo comentarios no pertinentes, no quitan positivos.
 - Cada respuesta correcta a una de esas preguntas vale un positivo.
 - La suma de cuatro de estos positivos, en la misma o en distintas sesiones, equivale a 200 puntos de supervivencia.
- Uso de los puntos de supervivencia:
 - Cada 200 puntos se pueden canjear por una vida perdida.
 - Cada 1.000 puntos se pueden canjear por una semana más de recursos (electricidad, comida, agua, medicamentos).
 - Cada 200 puntos se pueden canjear por dos días más para la realización de un trabajo.
 - Cada 1.000 puntos se pueden canjear por un punto más en el siguiente trabajo.



Zombiología por Santiago Vallejo Muñoz se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden encontrarse en <http://www.safecreative.org/user/santiagoBio>.