

# Hoja de ruta de taller Ludificación y jovialidad

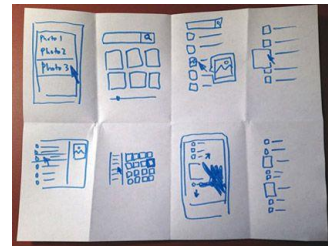
## Las reglas:

¿Es usted un  
innovador?  
10 minutos



## Nivel 3:

8 Loco  
(Crazy 8)  
10 minutos



## Nivel 1:

Streetcombing  
10 minutos



## Nivel 4:

Esquema y presentación  
10 minutos

## Nivel 2:

Metáfora  
25 minutos



## Final:

Votación  
5 minutos



## Guion\*:

Tiempo	Actividad	Observaciones
00.00 – 00.15	Introducción y objetivo principal: ¿Cómo podemos agregar ludificación y jovialidad a nuestra educación?	El objetivo se puede ajustar, por ejemplo, ser más orientado a cómo agregar interacción, cómo ser más innovador, cuál es nuestra visión, etc.
00.15 – 00.30	Las reglas: enfoque flexible, prototipaje rápido, co-creación. Actos de amabilidad	Haga una rosa doblando un pañuelo de papel. Entregue la rosa a otra persona con un cumplido.
00.30 – 00.45	Nivel 1: explique qué es el <i>streetcombing</i>  10 minutos para tomar 3 fotos y subir la mejor.	Asegúrese de tener un sitio al cual subir las fotos. De ser posible, los participantes pueden ver todas las fotos de los demás y discutirlos. Cuando la lluvia de ideas sea fuera de línea, puede hacer esta actividad en parejas.
00.45 – 01.10	Nivel 2: Metáfora * Cada uno elija un animal que represente la educación innovadora * Escriba en silencio: características, fortalezas, debilidades, ¿a qué le teme?, ¿qué animales le gustan? ¿cuáles no? Mire al animal desde la mayor cantidad de perspectivas posibles (5 minutos) * Discuta sobre los animales en grupos y busque las diferencias/similitudes (15 minutos) en las salas grupales. * Conclusiones: ¿qué le gustaría llevarse al próximo nivel? (5 minutos)	Cada participante necesita papel para escribir.  La actividad empieza de manera individual y luego se forman grupos de 3 a 6 para la discusión (en línea o fuera de línea)
01.10 – 01.20	Nivel 3: 8 Loco (creado por Google para <i>sprints</i> de diseño)  Doble un papel en 8 cuadrados. Tome 1 minuto para escribir una idea en silencio. Elija la mejor idea	Cada participante necesita papel para escribir.  También necesitará un cronómetro. Como facilitador, a veces necesita dar algunas instrucciones: piense en las mejores prácticas (Apple,

		Ikea), no tiene que ser factible, sea creativa/o.
<b>01.20 – 01.35</b>	Dejar divagar la mente en grupos: Discuta las mejores ideas del 8 Loco y determine qué quiere presentar. De ser posible, haga un esquema de su idea.	Los mismos grupos de la primera sesión grupal
<b>01.35 – 01.45</b>	Esquema y presentación Un minuto para cada grupo.	Cada grupo puede presentar su idea.
<b>01.45 – 01.50</b>	Votación y ganador(a) (el/la ganador(a) puede pedir consejo en el momento que quiera)	Se puede hacer la votación en línea por mano alzada.
<b>01.50 – 02.00</b>	Cerrar	

\* Por favor note que éste es el guion del taller 'ludificación y jovialidad'. El objetivo de este taller era mostrar que se puede agregar jovialidad y ludificación en la sala de clases. El objetivo no era responder a la pregunta principal: ¿Cómo podemos agregar ludificación y jovialidad a nuestra educación?. Si quiere utilizar ese taller como una sesión de lluvia de ideas, entonces recomendamos dedicar más tiempo a cada nivel para reflexionar en lo que se dice y se discutan las respuestas. La actividad de *streetcombing* también tomará más tiempo.