



HUMAN HERITAGE RECOVERY PROGRAM

INFORMACIÓN DEL PROYECTO PARA EL ALUMNADO

¡Bienvenido/a a bordo! Esperamos que este curso de 3º de ESO sea de tu agrado y te resulte provechoso, pero sobre todo que lo disfrutes mucho, ya que **este año no solo vamos a tener clases “normales”, sino también algo muy especial: un proyecto de gamificación.** ¿Y qué eso de la *gamificación*? Pues introducir dinámicas, mecánicas y componentes de los juegos en la forma de dar y de recibir las clases. En otras palabras: aprender jugando.

En concreto, nuestro juego se llama “**HUMAN HERITAGE RECOVERY PROGRAM**” (HHRP), y estamos seguros de que te va a gustar. Pero para que todo funcione es necesario que te impliques en el proyecto, es decir, que juegues. ¡Vamos allá!

EN QUÉ CONSISTE EL PROYECTO *HUMAN HERITAGE RECOVERY PROGRAM* (HHRP)

La historia en la que se basa el juego

“Año 2071. La Tierra ha sido invadida por los khannis, una agresiva especie alienígena que ha aniquilado la inteligencia de la población. Las naves de estos alienígenas flotan sobre la superficie del planeta haciendo sonar una música horripilante que destroza la conciencia del Homo Sapiens y hace trizas cualquier atisbo de sensibilidad típicamente humana. Como consecuencia, el mundo hoy es un puro territorio zombi y los khannis campan a sus anchas por la superficie de la Tierra.

Solo una nave espacial, el Almunian Enterprise, ha logrado escapar de la catástrofe. Sus tripulantes constituyen la última esperanza de la humanidad, la ciencia y la cultura. Su misión es recuperar y conservar el conocimiento de la civilización que ha sido aniquilado por los khannis, de manera que no se pierda ese saber, y tal vez comenzar de nuevo en otro planeta o, quién sabe, recuperar algún día la Tierra para la especie humana.

Para lograrlo, los tripulantes del Almunian Enterprise cuentan con algunos viejos archivos de información audiovisual, anticuados libros en papel que se subieron milagrosamente a la nave poco antes de despegar, la dirección de su Almirante de Campo y una conexión con la Intranet del Almunian Enterprise que a veces falla sin que se sepa muy bien por qué. Además, los tripulantes disponen de la ayuda de la megacomputadora central de la nave, el cerebro electrónico Docentex. Aunque está incapacitado para desarrollar conocimientos propios, Docentex dispone de una gran capacidad para el manejo de datos masivos, lo que le permite guiar y corregir los resultados de las investigaciones de los tripulantes. Todos los Almirantes de Campo tienen conexión directa con Docentex gracias a la pila cortical que llevan injertada en el cerebro”.

Los elementos del juego (nomenclatura)

Los alumnos son los **tripulantes** de la nave. Cada uno de ellos lleva su grado escrito en una **acreditación** que cuelga de su cuello. El **Almirante de Campo** es el profesor. **Docentex** es todo lo que el profesor sabe. El **Almunian Enterprise** es el instituto entero. El aula es el **punto de mando**. Dentro de cada punto de mando, hay un **módulo de control** colgado en una de las paredes (un corcho o mural a modo de *rincón de clase* del proyecto). Los **créditos galácticos** son la moneda que circula en la nave. El equipo directivo del instituto es el **Estado Mayor del Almunian Enterprise**. Las excursiones son realmente **excursiones de realidad virtual**.

El objetivo del juego

Los alumnos interpretan a tripulantes del *Almunian Enterprise* que están dirigidos por uno o varios Almirantes de Campo y tratan de desarrollar, recuperar o conservar conocimientos de diferentes ámbitos (las asignaturas). Además, cada tripulante debe esforzarse por ascender en el escalafón de la nave, lo que le permitirá alcanzar grados cada vez más altos y ganar créditos galácticos con los que comprar privilegios dentro del *Almunian Enterprise*.

Cómo se juega

Los tripulantes tienen que ganar el **máximo número posible de Puntos de Tripulante (PT) y Puntos de Mérito (PM)**.

Los **PT** sirven para evaluar al alumno en la adquisición de contenidos y competencias de la materia. Se reciben por realizar “investigaciones” (tareas) y “pruebas de control” (exámenes), por superar retos y por la actitud y la capacidad de esfuerzo. Ahora bien: también se pueden perder PT cuando no se realizan las actividades o se muestra mala disposición (véase la **Tabla de Ganancia y Pérdida de PT**). Todos los PT se van registrando en el “*leaderboard*”, el cuaderno del profesor. Finalmente, los PT se transforman en una nota numérica trimestral acorde con el ranking alcanzado en clase por el alumno.

Tabla de Ganancia y Pérdida de PT (ejemplo para una asignatura con 3 pruebas de control por trimestre)

GANANCIAS DE PUNTOS DE TRIPULANTE		PÉRDIDAS DE PUNTOS DE TRIPULANTE	
CRITERIO	MÁX.	CRITERIO	MÁX.
Saludar desde su puesto (asiento) al Almirante de Campo cuando este hace su entrada en el puente de mando	3	No saludar al Almirante de Campo o no hacerlo desde su puesto reiteradamente	-5
Ayudar a otros tripulantes durante la sesión de trabajo	10	No saludar al Almirante de Campo cuando se cruza con él por los pasillos o en los espacios comunes de la nave	-2
Trabajar duro durante la sesión de trabajo y mostrar capacidad de perseverancia	10	Comer en el puente de mando	-25
Trabajar en equipo serio y adecuadamente durante la sesión de trabajo	10	Ensuciar el puente de mando (o negarse a colaborar en su limpieza)	-25
Participar o preguntar muy activamente durante la sesión de trabajo	10	Molestar a otro tripulante	-20
Llevar puesta y visible la acreditación durante toda una semana	10	Interrumpir el desarrollo de la sesión de trabajo o molestar al Almirante de Campo	-15

Actividad (ítem 1): sintaxis, ortografía, vocabulario y presentación.	5	Faltar el respeto a los otros tripulantes o dirigirse al Almirante de Campo sin la consideración debida	-20
Actividad (ítem 2): exactitud	5	Hablar cuando no corresponde o hacerlo a gritos	-10
Actividad (ítem 3): profundidad	5	Llegar tarde al puente de mando al comienzo de la sesión de trabajo	-10
Actividad (ítem 4): originalidad	5	Venir al puente de mando sin las actividades realizadas	-10
Presentación oral (ítem 1): claridad expositiva	25	No preparar debidamente actividades o investigaciones que se van a realizar en el puente de mando	-10
Presentación oral (ítem 2): exactitud y profundidad	25	Copiar las actividades de otro tripulante (de cualquier materia)	-30
Prueba de control	300	Tener encendidos (o apagados, pero encima de la mesa o a la vista) dispositivos electrónicos no permitidos en el puente de mando	-50

Por su parte, los **Puntos de Mérito (PM)** se reciben por alcanzar objetivos concretos y se computan entre todas las asignaturas que participan de la gamificación, calibrando los PM según el número de horas lectivas semanales de cada materia (para evitar distorsiones). Los Almirantes de Campo los pueden repartir en cualquier momento, pero no hay que confundirlos con los PT: a diferencia de estos, los PM son fijos y no evalúan contenidos o competencias ni se transforman en nota numérica. Solo sirven para progresar en la gradación del *Alumnian Enterprise* (véase la **Tabla de Ganancia de PM**) dando a los tripulantes la posibilidad de comprar ciertos privilegios mediante la obtención de créditos galácticos. Además, los PM se recogen entre todas las materias implicadas en el proyecto HHRP, como ya hemos dicho, mientras que los PT son propios e independientes de cada materia. Por último, los PM se registran en el “*hyper-leaderboard*” (solo hay uno), mientras que los PT los consigna cada Almirante de Campo por separado en su *leaderboard* particular.

Tabla de Ganancia de PM

CRITERIO	PUNTOS
Ser elegido delegado del puente de mando	10
Ser elegido subdelegado del puente de mando	5
Destacar especialmente por trabajar mucho y bien en una sesión de trabajo	1
Destacar especialmente por participar mucho y bien en una sesión de trabajo	1
Destacar especialmente por ayudar a los demás en una sesión de trabajo	1
Obtener más de 25 PT en una presentación oral	1
Obtener más de 40 PT en una presentación oral	2
Obtener más de 150 PT en una prueba de control	1
Obtener más de 220 PT en una prueba de control	3
Obtener más de 260 PT en una prueba de control	5

Por último, los **créditos galácticos** se obtienen al subir de grado en la nave. Son la moneda que circula por el *Alumnian Enterprise*, y se pueden gastar en cualquier momento y en cualquiera de las materias gamificadas. Para considerarse válidos, en su reverso debe figurar el nombre y el apellido del tripulante. Una vez se sube de grado, tanto la nueva acreditación como los créditos galácticos conseguidos se pueden recoger todos los martes, miércoles y jueves durante el recreo en el despacho 2-12 (departamento de Geografía e Historia; Almirante de Campo Sánchez Aranda).

Los créditos galácticos sirven para comprar diferentes privilegios dentro de la nave, como por ejemplo:

- El derecho a no realizar una actividad concreta sin verse penalizado por ello: 1 crédito.
- Cambiar de sitio en el puente de mando (en principio todos los tripulantes deben ir sentados en orden alfabético o como establezca el Almirante de Campo): 1 crédito.
- Poder comer en el puente de mando una vez: 1 crédito.
- Poder salir del puente de mando para ir al baño una vez (salvo durante pruebas de control): 1 crédito.
- Conseguir plaza en alguna excursión de realidad virtual propuesta por el Almirante de Campo: 2 créditos.
- Tener derecho a recoger y pasar los últimos 5 minutos de la sesión de trabajo sin hacer nada: 2 créditos.
- Contar con una ayuda del Almirante de Campo durante una prueba de control (el Almirante de Campo resuelve una duda en el examen): 2 créditos.
- Eliminar una pregunta de una prueba de control y recibir 0,50 puntos a cambio: 2 créditos.
- Eliminar una pregunta de una prueba de control y recibir 1,00 punto a cambio: 4 créditos.
- Adquirir medio bocadillo gratis en la cantina de la nave: 4 créditos.
- Sacar un documento escrito (libro o cuaderno) durante 5 minutos cronometrados en una prueba de control: 5 créditos.
- Adquirir un bocadillo entero gratis en la cantina de la nave: 7 créditos.

Degradaciones: Los tripulantes pueden ser automáticamente degradados (perdiendo uno o más grados, a discreción de cualquiera de los Almirantes de Campo) si reciben algún parte disciplinario o se les pilla haciendo trampas en las pruebas de control (exámenes), por poner dos ejemplos comunes. También serán degradados si cualquiera de sus Almirantes de Campo informa de que han abandonado su materia.