HABITICA PARA LA GESTIÓN DE CYBERMIND LAB – ACADEMIC TALKS

1. GAMIFICACIÓN

El concepto de Gamificación se utiliza para describir el uso de elementos de juego contextos no lúdicos con el objeto de mejorar la experiencia, compromiso (Cavaco, Barreto, Monteiro, Dias, Silva, 2016)[1] y productividad. El principio básico de esta tendencia es que es posible aplicar las mecánicas de juego a cualquier situación, ante la cual el jugador deberá adoptar una actitud lúdica (Noryn, 2016)[2]. El proceso de gamificación de una actividad implica la generación de lo que Noryn (2016) denomina un bucle de compromiso: a cada acción asociada a la tarea es recompensada inmediatamente, lo cual motiva al jugador de la aplicación de gestión a continuar ejecutando la actividad o completando las tareas. Un requisito para la gamificación exitosa es la colección de las recompensas (i.e. puntos, *badges*, monedas virtuales, objetos digitales, experiencia, entre otros), estas variarán según la aplicación u software de gestión, y servirán como indicadores de progresión.

2. APLICACIÓN PARA LA GESTIÓN DE TAREAS: HABITICA

Habitica es una plataforma virtual cuyo concepto es promover la mejora personal a partir de uso de mecánicas de juego que permiten a los jugadores gestionar y administrar sus hábitos, tareas diarias y tareas pendientes a modo de objetivos personales. Para tal fin Habitica se establece como un juego de rol en el cual el jugador, a partir del registro y mantención de objetivos en la vida real puede coleccionar objetos y adquirir experiencia para hacerse más fuerte en un universo virtual. Ver: Gamified Wold - Habitica

En contextos académicos, la plataforma ha sido utilizada por Garcia, Arnedo-Moreno, Noguera, Aranda, Sanz y Guàrdia (2017)[3] para el diseño de actividades de aprendizaje basadas en la gamificación en un curso universitario. Los estudiantes reportaron estar satisfechos con el uso de Habitica y solicitaron repetir el proceso en otras actividades del curso.

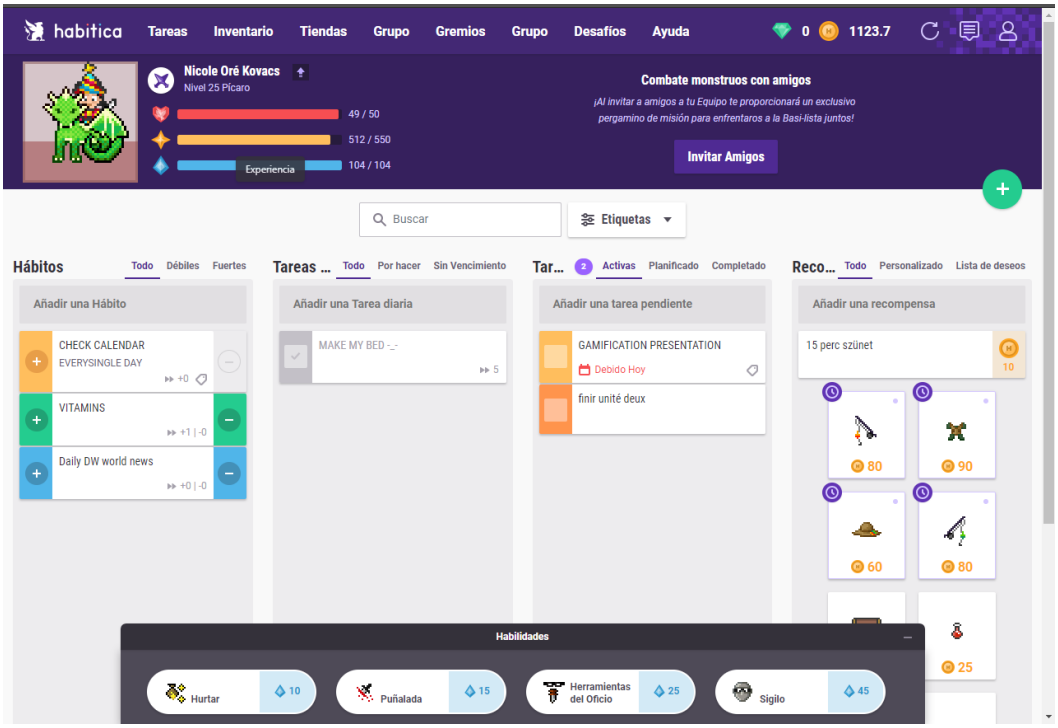
---

[1] Cavaco, I.; Barreto, L.; Monteiro, A.; Dias, D.; Silva, C. (2016). Gamification aspects in detail: Collectanea of Studies to Renew Traditional Education. *Revista Eletrônica Argentina-Brasil de Tecnologias da Informação e da Comunicação.* 1(4).

[2] Noryn, A. (2016). *Habitica et le travail par le jeu: vers une société ludicisée.* Retrieved from: alexnorynsin.fr/AlexNorynSin_Article1.pdf

[3] Garcia, I.; Arnedo-Moreno, J.; Noguera, I.; Aranda, D.; Sanz, S.; Guàrdia, L. (2017). Design patterns to support gamification-based learning activities. In *1st Workshop on Gamification and Games for Learning (GamiLearn'17)*. Universidad de La Laguna.

Aspectos de gestión personal:



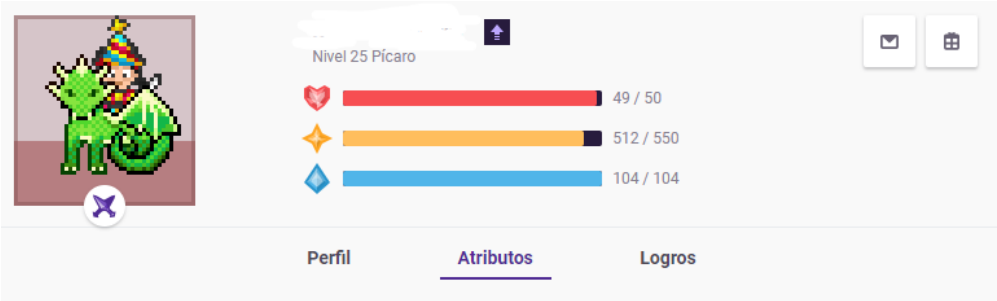
Captura de pantalla de Habitica (julio 2018)

- **Hábitos*:** Objetivos a largo plazo que se utilizan para modificar hábitos antiguos o generar nuevos. Si el jugador logra ser consecuente con un hábito, este se tornará verde, indicando un buen trabajo. Por otra parte, si le habito se torna rojo indicará que el usuario persiste en un hábito negativo y sufrirá daños en la salud de su personaje.
- **Tareas diarias*:** Hábitos que el jugador desea completar de manera programada y según una temporalidad determinada, por lo tanto son establecidas por adelantado y su cumplimiento es verificado a lo largo del día. Las tareas diarias se completan marcando la casilla. De no ser completadas el jugador perderá salud.
- **Tareas pendientes*:** Tareas específicas que serán ejecutadas una sola vez. Pueden organizarse estableciendo una tarea mayor y tareas particulares asociadas a la misma.

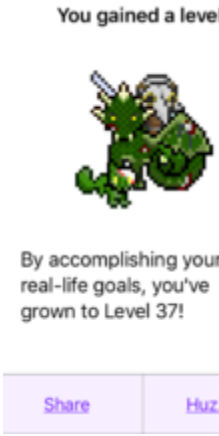
*La plataforma permite adjudicar un peso según la importancia de la actividad.

Aspectos del juego de rol:

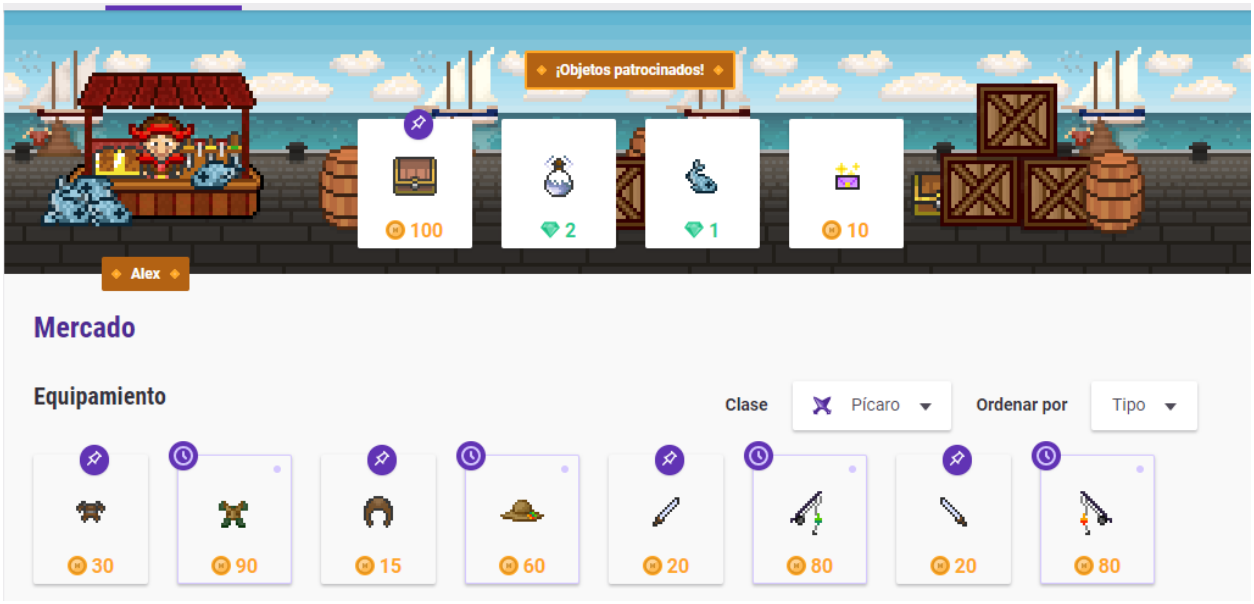
- **Personaje:** Al iniciar sesión con una nueva cuenta, el jugador adquiere un personaje, el cual podrá personalizar con los objetos (i.e. objetos varios, equipamiento, mascotas y monturas) a medida va progresando en el logro de objetivos. El personaje contará con salud (la cual disminuirá si una tarea no se realiza en determinado tiempo o si se ejecuta un hábito negativo), experiencia (la cual aumenta progresivamente según el logro de objetivos, participación en misiones) y maná (energía que permite al jugador utilizar los poderes especiales de su clase).



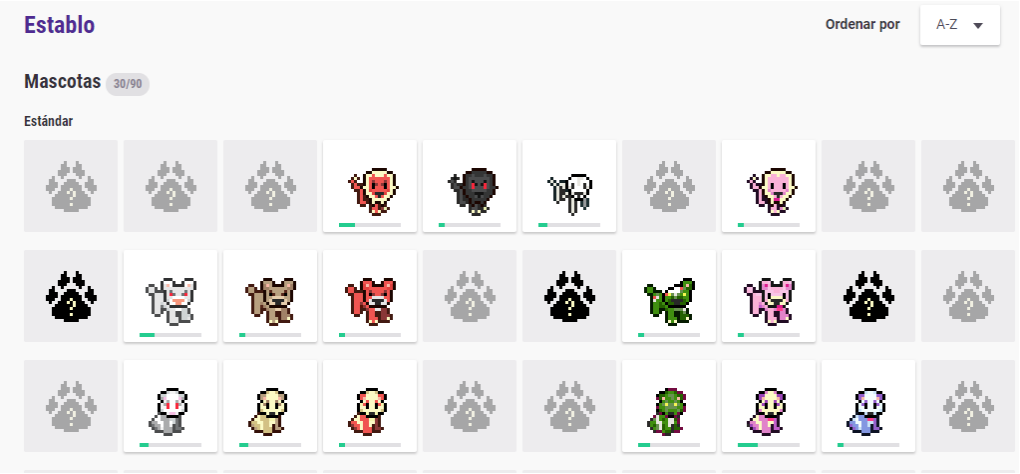
- **Niveles**: Si el jugador completa sus hábitos, tareas diarias y tareas pendientes ganará experiencia y monedas. Si el jugador obtiene suficiente experiencia aumentará de nivel y consecuentemente ganará puntos para mejorar sus atributos. Por otro lado, si no cumple con las tareas establecidas perderá salud y podrá retroceder de nivel.



- **Monedas**: El jugador obtendrá monedas virtuales si logra completar los hábitos, tareas diarias y tareas pendientes. La cantidad de monedas dependerá de la dificultad de la tarea. Estas podrán ser utilizadas para comprar objetos coleccionables, premios o equipamientos que pueden mejorar la performance del personaje en el juego.



- **Mascotas y monturas:** El jugador puede obtener objetos al completar una tarea. Estos objetos pueden ser huevos, pociones o alimento, los cuales al ser combinados permiten la obtención de mascotas coleccionables, las cuales el jugador podrá mostrar en su avatar. El ítem de “silla de montar” permitirá escoger una mascota para que sea su montura. El jugador podrá coleccionar 90 mascotas y 90 monturas. Sin embargo, al alimentarlas, estas aumentarán de nivel.



- **Espacios de socialización**: La plataforma cuenta con espacios de socialización virtual que permiten a los jugadores crear grupos de trabajo (según actividades específicas (i.e. aprender un nuevo idioma), grupos para participar en misiones o participar en foros y conversar con otros jugadores (taberna y gremios). La herramienta de grupo permite crear un espacio de trabajo privado al cual se invitan a los jugadores a participar. Dependiendo del objetivo del grupo el jugador podrá comprometerse a la realización de tareas pre-establecidas por el moderador, las cuales serán añadidas en la pantalla principal de cada jugador miembro del grupo. Además la inclusión a un grupo permite la participación en misiones, las cuales registran la actividad de cada jugador y el puntaje con el que aportan al logro del objetivo de las mismas.

3. CYBERMIND LAB – ACADEMIC TALKS EN HABITICA

El círculo de lectores será gestionado a partir de la creación de un grupo en la plataforma Habitica, la cual será moderada por el coordinador y estará compuesta por los estudiantes participantes del círculo de lectores del ciclo académico correspondiente. El grupo tendrá el nombre de *Cybermind Lab – Academic Talks* y tiene como objeto principal servir como herramienta para consolidar el hábito de lectura en los miembros del círculo. El uso de la plataforma deberá adaptarse a los procedimientos establecidos en la guía de procesos del círculo de lectores.

Para el establecimiento del grupo deberán cumplirse los siguientes pasos:

1. Presentación de la plataforma a los estudiantes y creación de un usuario. (El coordinador deberá acompañar a los estudiantes en la creación del usuario y absolver dudas) Recurso: College Info-Geek
2. Inclusión de los estudiantes al grupo de *Cybermind Lab – Academic Talks* a cargo del coordinador.
3. Establecimiento de un reto grupal (a cargo del coordinador) en que incluya los hábitos, tareas diarias y tareas pendientes que orienten el trabajo del equipo cada semana según el calendario establecido.
4. El coordinador invitará a los estudiantes a misiones, las cuales registran la participación de cada miembro y grado de aporte al logro del objetivo.
5. Se reforzará a los estudiantes el uso de Habitica para otras actividades fuera del ámbito académico, de manera que puedan familiarizarse con la plataforma y puedan aumentar el nivel de su personaje con mayor rapidez.
6. Al iniciar cada sesión, el coordinador deberá solicitar a cada estudiante un breve reporte de sus avances personales a partir del uso de la plataforma.
7. Al finalizar el ciclo académico el coordinador deberá solicitar a los estudiantes sus opiniones y recomendaciones respecto al uso de Habitica para la gestión de las actividades académicas y personales.