

El poder del juego en el  
**APRENDIZAJE:**  
de lo **LÚDICO** a lo **CRÍTICO**.



¿Qué significado tiene  
la palabra **JUEGO** para  
vosotras?

A thick, horizontal yellow brushstroke underline spans the width of the slide at the bottom.



Elegid la  
**CARTA** que  
mejor lo  
defina





¿A cuántos **JUEGOS** habéis  
jugado el último mes?

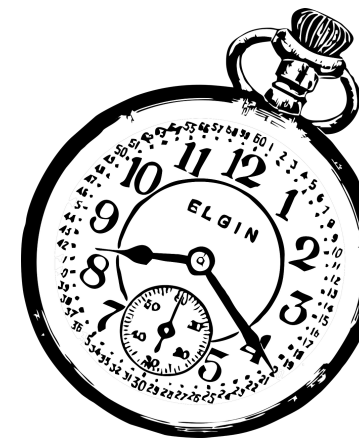
A thick, horizontal yellow brushstroke underline spans the width of the image at the bottom.

¿De **DÓNDE**  
venimos?

## Homo Ludens

(Johan Huizinga, 1938)

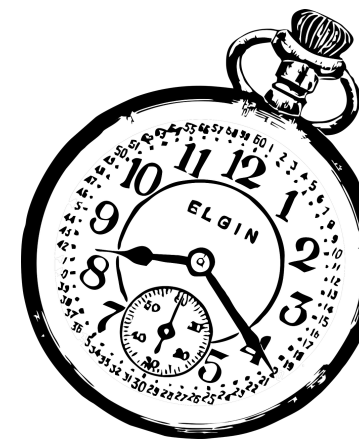
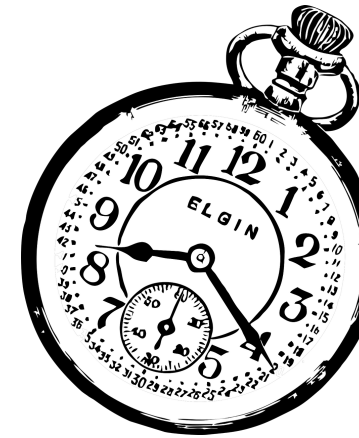
«No se trata del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego»



## Homo Narrans

(Kurt Vonnegut, 1967)

«Muchas criaturas son inteligentes, pero solo una cuenta historias. Esa criatura es el ser humano»



## New Think: The Use of Lateral thinking

(Edward De Bono, 1967)

«Define la teoría del pensamiento lateral del autor como un método que cambia los conceptos y la percepción para encontrar soluciones novedosas e inesperadas a los problemas. Fuerza el pensamiento de uno a salir de sus patrones habituales y familiares»

## Serious Games

(Clark C. Abt, 1970)

«Se establecen las bases del concepto de Juego Serio ó con Propósito»



## MUD 1

(Roy Trubshaw y Richard Bartle, creación del sistema: 1978)

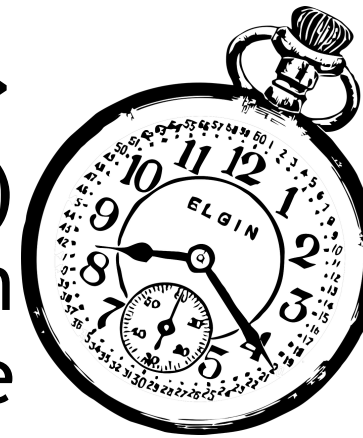
«MUD son las siglas de Multi User Domains ó Multi User Dungeon. Juego en tiempo real en un mundo virtual, por lo general en modo texto. Los MUDs combinan elementos de RPG, jugadora contra jugadora, ficción interactiva y chat»



## Nace el término «Gamification»

(Nick Pelling, 2002)

«Da nombre a una realidad observada por el autor, según la cual la “cultura del juego” era una especie de revolución que estaba reprogramando la sociedad»



## Flow: The Psychology of Optimal Experience

(Csikszentmihalyi, M. 1990)

«Propuesta de la teoría de flujo: el desarrollo de la experiencia óptima»

## 4 Keys to FUN

(Niccole Lazzaro, 2002 - 2003)

«Investigación sobre por qué jugamos. Observaron, grabaron y entrevistaron a jugadoras y jugadores para evaluar las emociones que sentían durante el juego»

## Modelo MDA

(Marc LeBlanc, Robin Hunicke y Robert Zubek. 2004)

«Modelos básicos de diseño que intentan explicar estructuras y tipos de diversión en jugadoras o jugadores. Posteriormente nació la propuesta 8 Kinds of Fun»



## The Art of Game Design

(Jesse Schell, 2008)

«Una de los libros básicos para entender el diseño de juegos y sus variantes»



## Kim's Social Action Matrix

(Amy Jo Kim, 2012)

«Evoluciona, aclara y facilita las clasificaciones de las jugadoras y jugadores propuestas por Bartle en 1996»



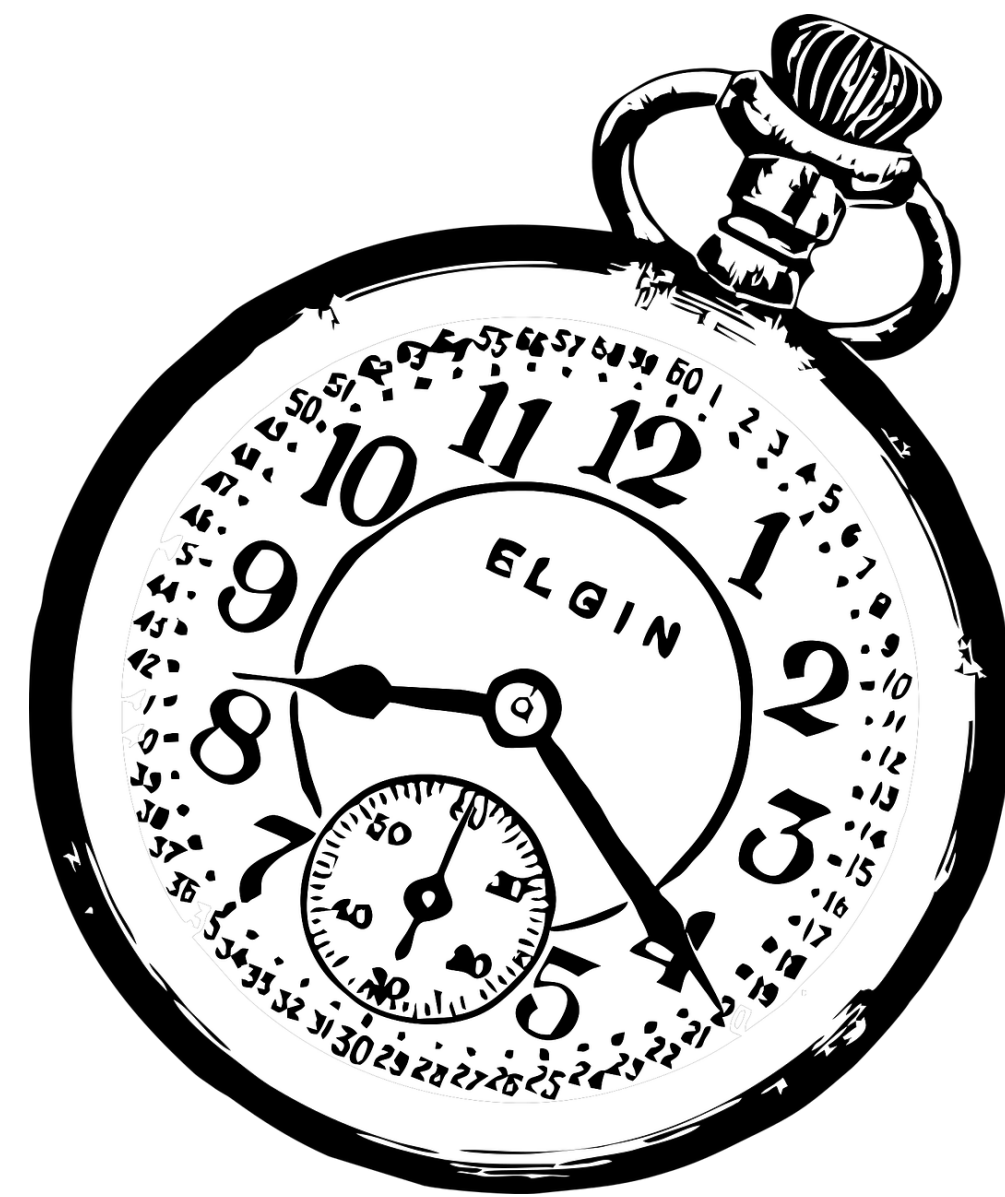
## «RAMP» Motivación intrínseca

(Andrzej Marczewski, 2013)

«Tangibiliza de una forma bastante accesible el concepto de motivación intrínseca dentro del diseño»



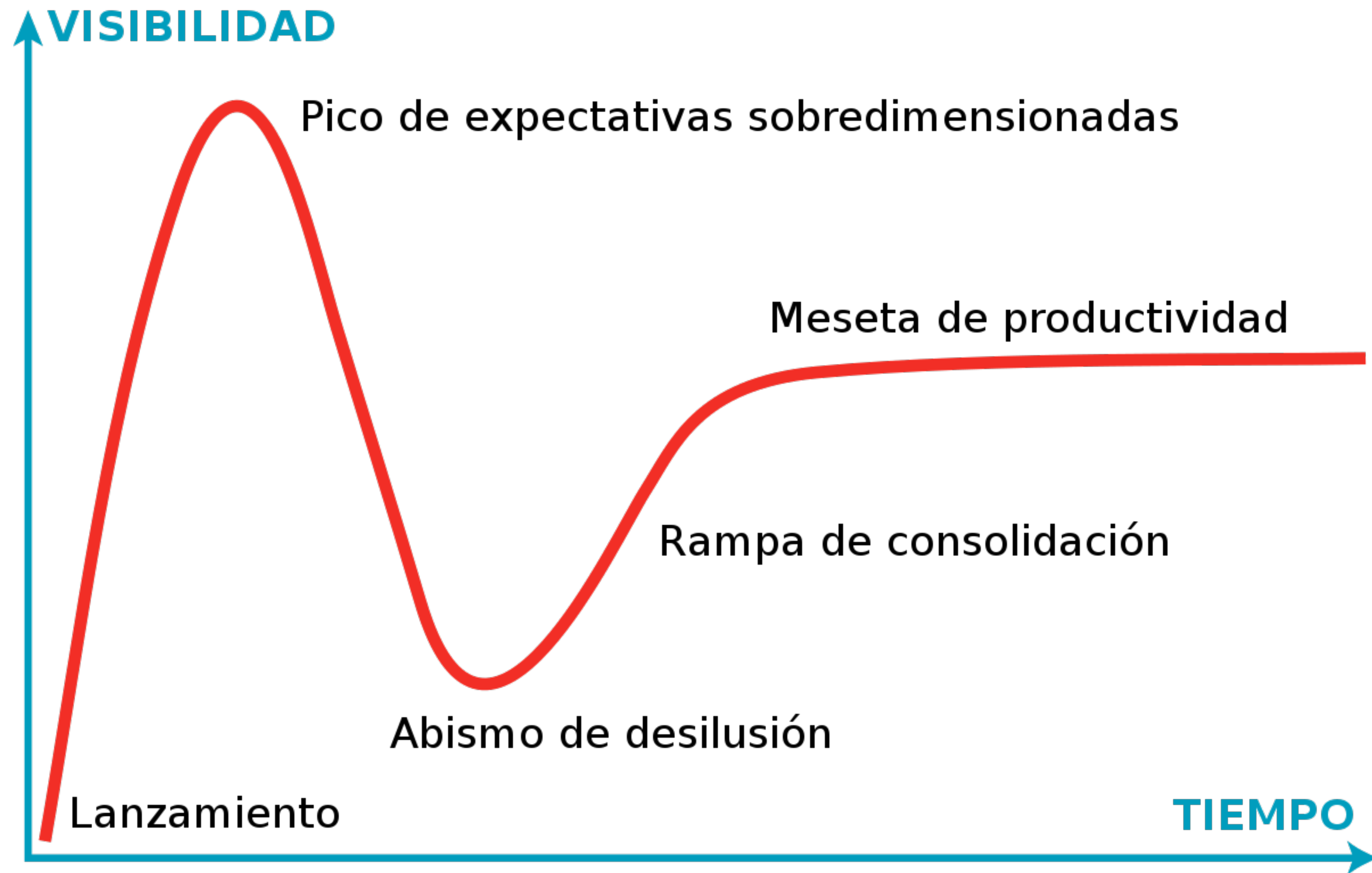




# 2015...

## EL LADO OSCURO DE LA FAMA

«Se nos olvida el *PODER DEL JUEGO* y empezamos a adquirir actitudes conductistas y no saber ni lo que hacemos»



# **HYPE CYCLE** tecnológico de Gartner



¿Quién es quién  
en el DISEÑO DE  
PROYECTOS LÚDICOS?



# GAME

# EN INGLÉS

- ↪ **GAME** Based Learning (Serious **GAMES**)
- ↪ **GAME** Inspired Design
- ↪ **GAM**ification
- ↪ **GAME** Thinking

# JUEGO

# EN CASTELLANO

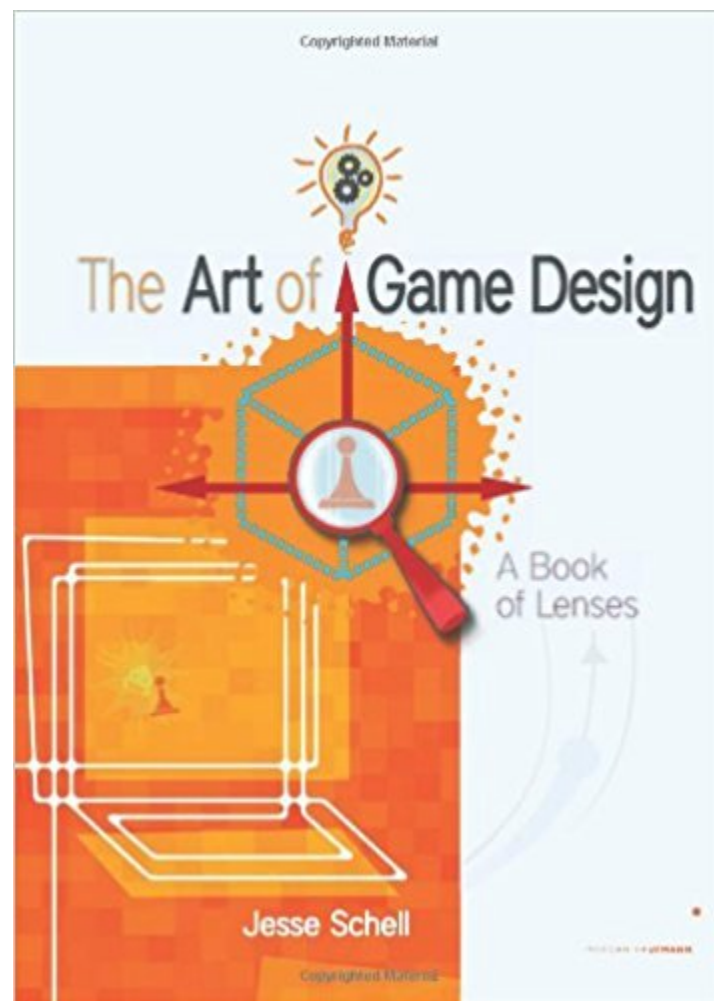
- Aprendizaje Basado en **JUEGOS** (**JUEGOS** Serios)
- Diseño inspirado en **JUEGOS**
- **GAMIFICACIÓN**
- Pensamiento de **JUEGO**



# ¿QUÉ ES UN JUEGO?

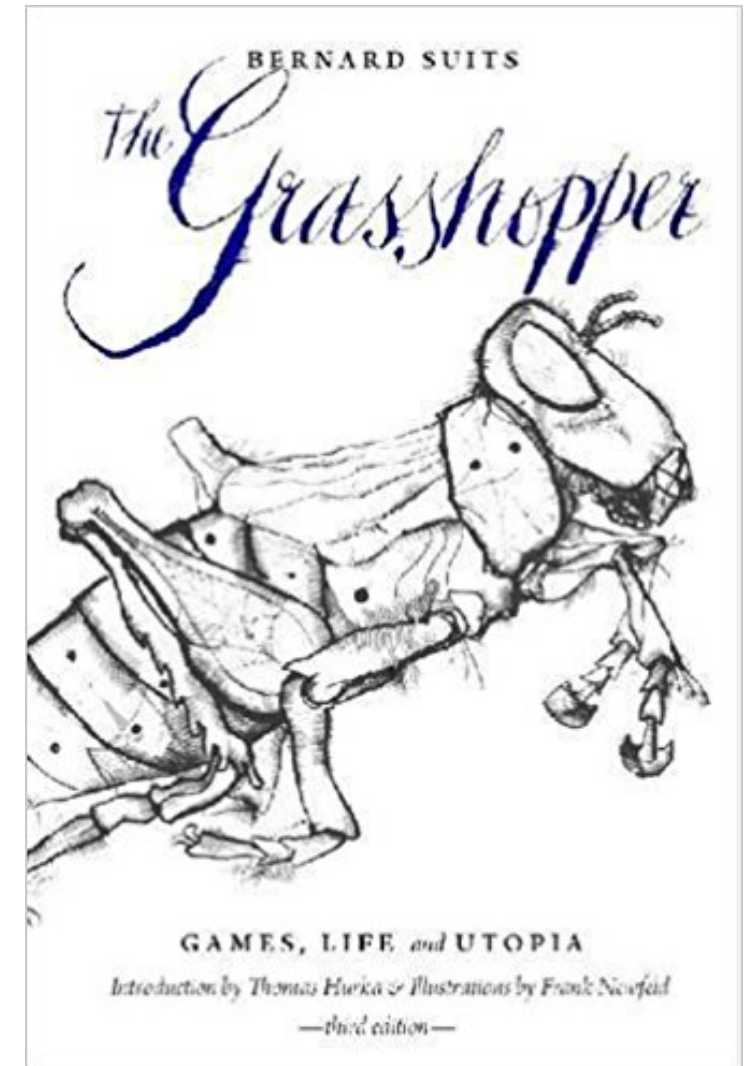
«Es una actividad enfocada a resolver **problemas**, donde los usuarios adquieren una **actitud** definida como **lúdica**»

**JESSE SCHELL**



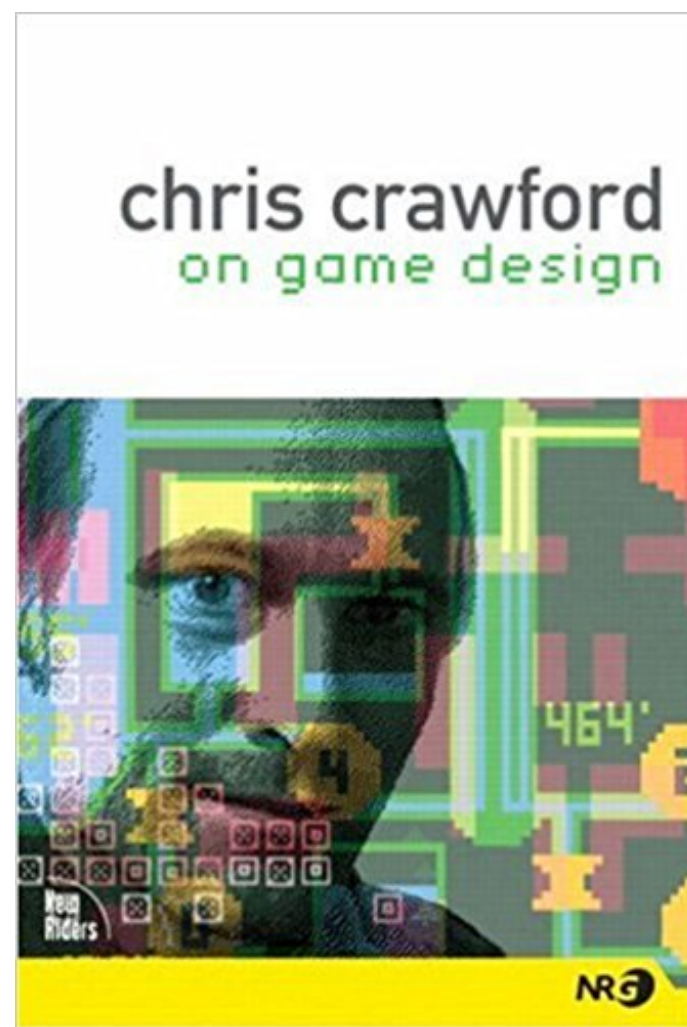
«Es un intento **voluntario** de los participantes de superar **obstáculos innecesarios**»

**BERNARD SUITS**



«Son sistemas basados en **reglas** con **objetivos** de **victoria**»

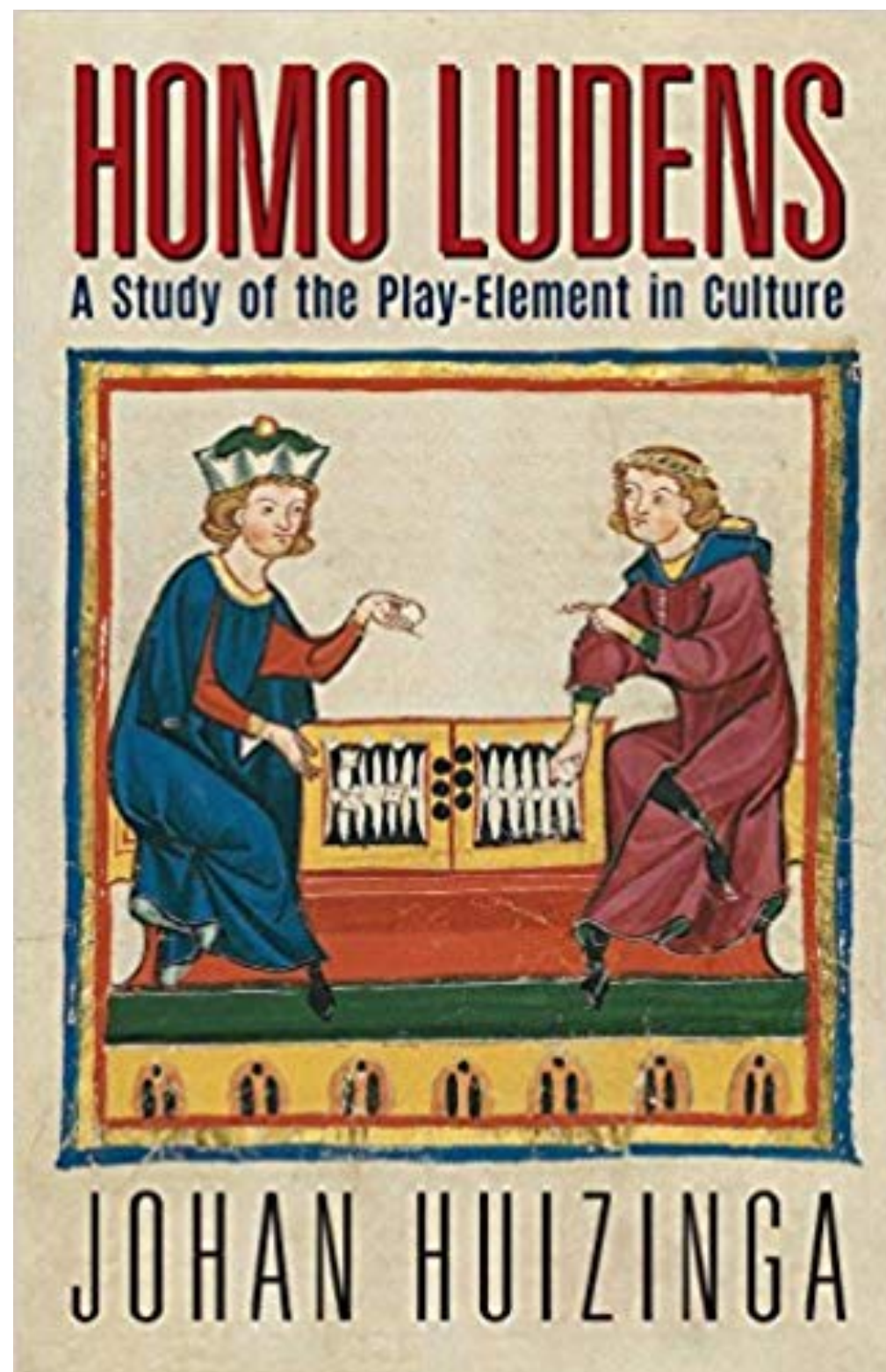
**CHRIS CRAWFORD**



EL **CÍRCULO MÁGICO** y el  
**APRENDIZAJE** basado  
en el error

A thick, horizontal yellow brushstroke underline spans the width of the image at the bottom.





«Es el espacio físico o ideal donde se desarrolla un juego. Las personas desarrollan sus fantasías y donde alcanzan sus máximas capacidades»

**Johan Huizinga**



«Es el lugar donde ocurre el juego»

**Eric Zimmerman y Katie Salen**



**TRES** aspectos principales:

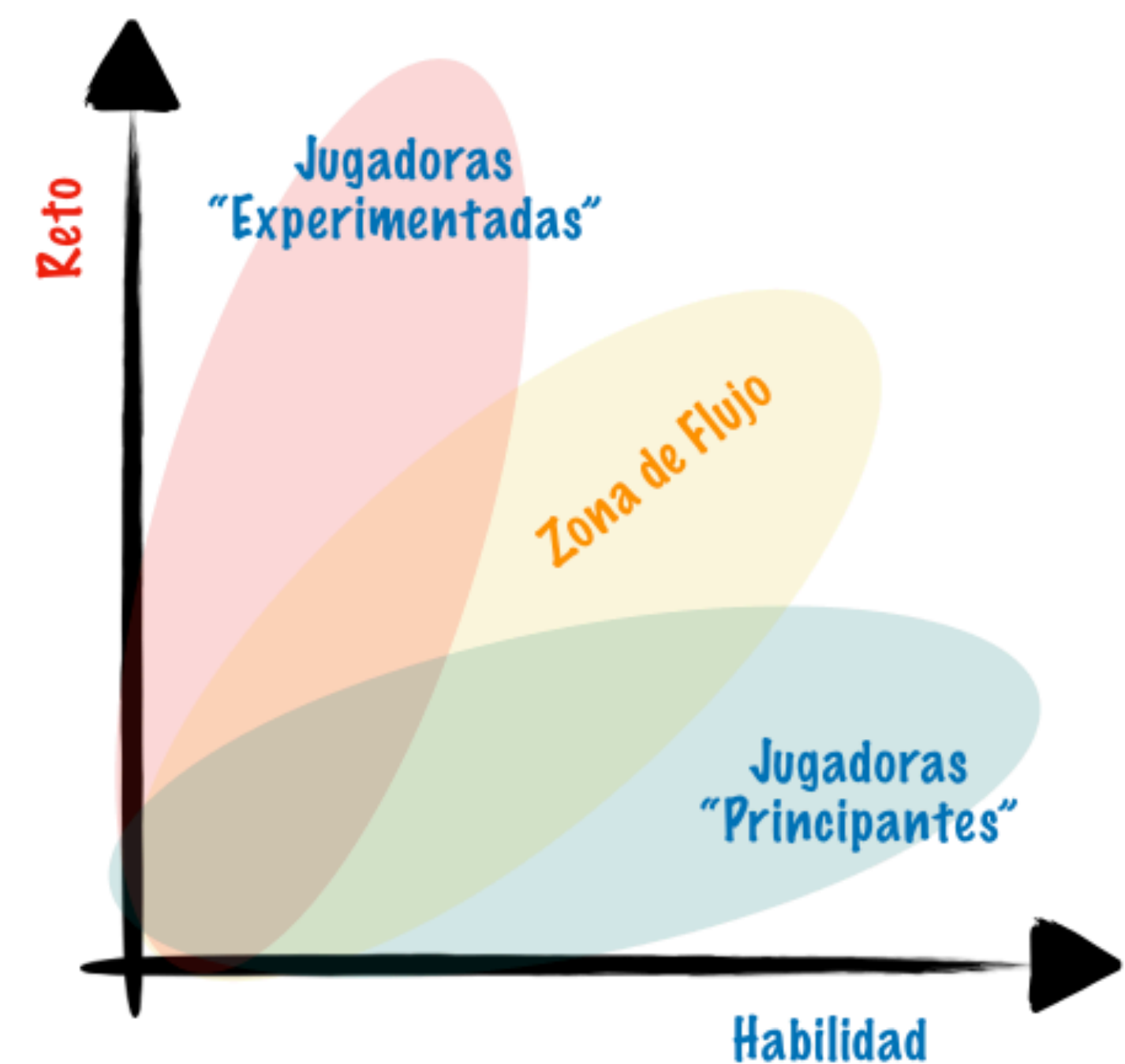
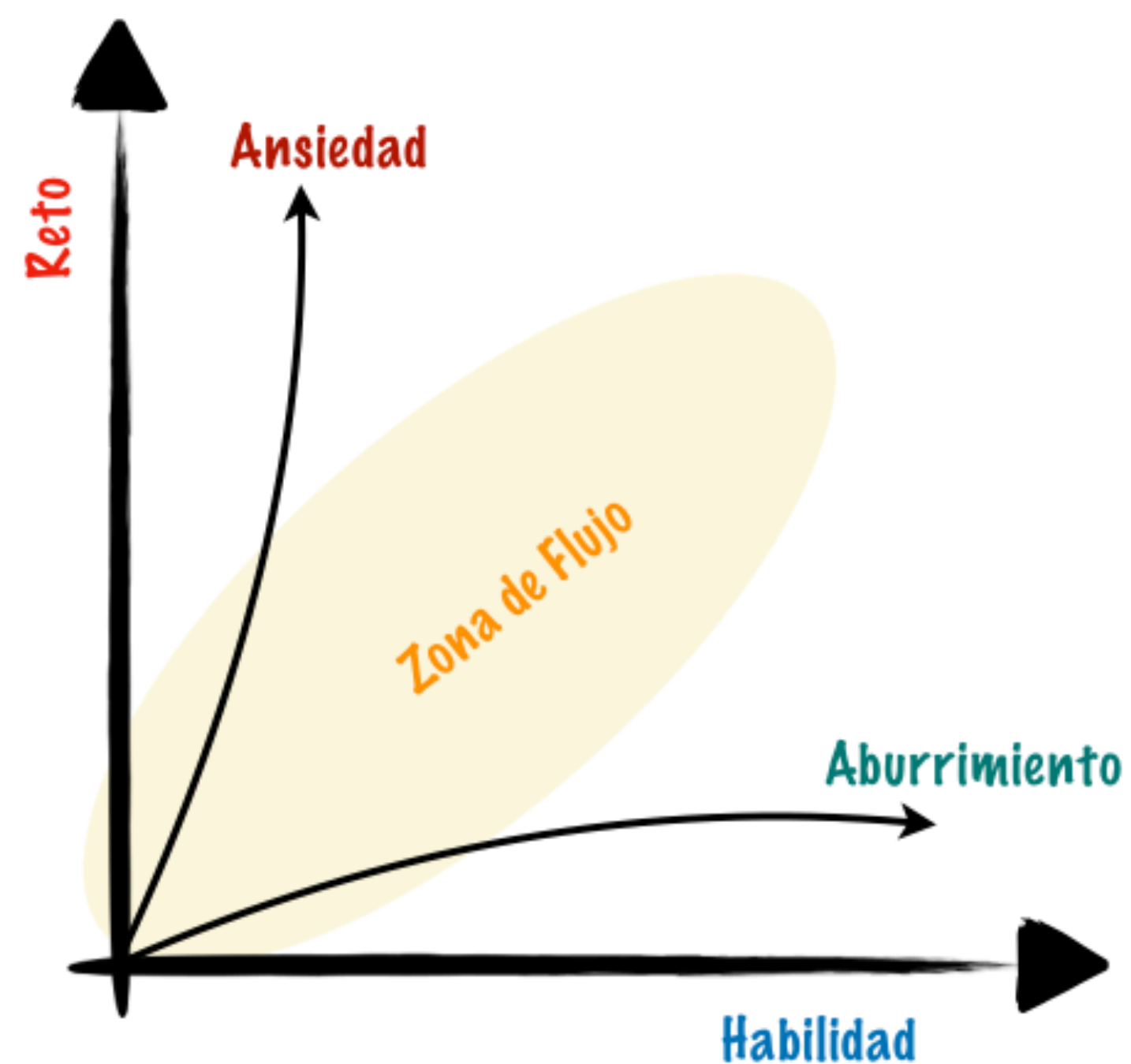
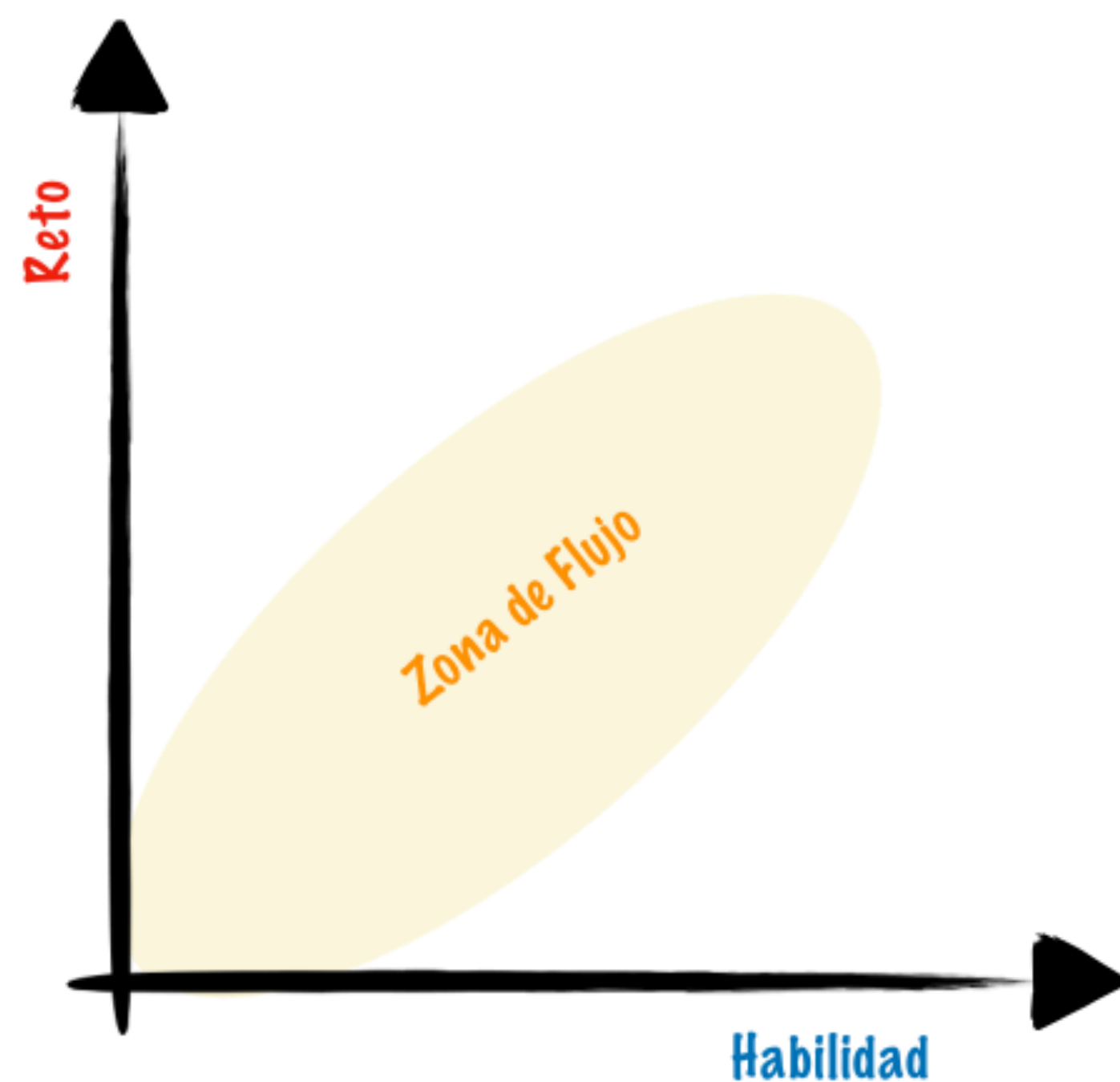
1. El juego es una **actividad** que hacemos por naturaleza, libre y nadie nos obliga a hacerlo.
2. Nos sirve para **crear experiencias** que aunque sean fantasías nos ayudan a tener conciencia sobre nuestro entorno.
3. Jugar nos acerca a la **competencia** (HABILIDAD), y ésta a la creación del deporte, por lo que el juego es, en sí, un deporte, donde se producen aprendizajes.

**NOS PERMITE GENERAR ENTORNOS PARTICIPATIVOS Y SEGUROS**  
**DONDE PROBAR, EXPERIMENTAR, FALLAR, RELACIONARNOS... SIN**  
**CONSECUENCIAS**

¿El **MEJOR CUMPLIDO** que  
nos pueden hacer en  
un juego y en la vida?

A thick, horizontal yellow brushstroke underline spans the width of the image at the bottom.

# «SE ME HA PASADO EL TIEMPO VOLANDO»

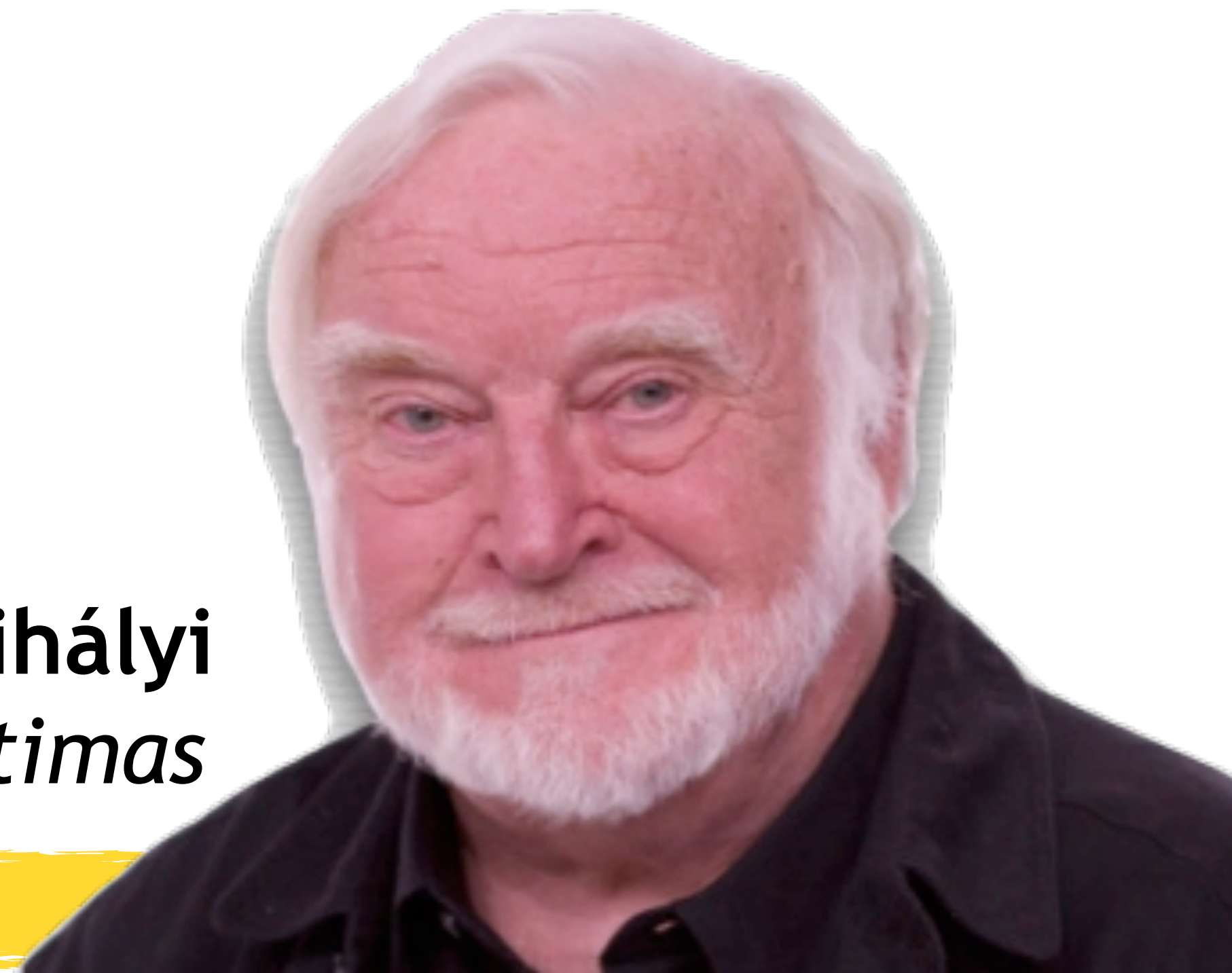




# LA IMPORTANCIA DEL CONCEPTO <<FLUJO>>

1. Una actividad **desafiante** que requiere habilidad.
2. **Objetivos** claros.
3. Retroalimentación **directa**, inmediata.
4. **Concentración** en la tarea en cuestión.
5. Una sensación de **control**.
6. Un sentido del **tiempo** alterado.

**Mihály Csíkszentmihályi**  
*Fluir: La psicología de las experiencias óptimas*



¿Alguna vez os habéis  
preguntado por qué  
motivo **NOS GUSTA JUGAR?**

A thick, horizontal yellow brushstroke underline spans the width of the image at the bottom.





## The Intrinsic Motivation **RAMP**

### **Relatedness**

Type : **Socialiser**

Needs : **Social Status, Social Connections, Belonging**

### **Autonomy**

Type : **Free Spirit**

Needs : **Creativity, Choice, Freedom, Responsibility**

### **Mastery**

Type : **Achiever**

Needs : **Learning, Personal Development, Levels**

### **Purpose**

Type : **Philanthropist**

Needs : **Altruism, Meaning, A Reason Why**





**EXTRÍNSECAS**

**PBL**

**INTRÍNSECAS**

**RAMPE**

**BÁSICAS**

Autorealización

Reconocimiento

Afiliación

Seguridad

Fisiología

moralidad,  
creatividad,  
espontaneidad,  
falta de prejuicios,  
aceptación de hechos,  
resolución de problemas

autoconocimiento,  
confianza, respeto, éxito

amistad, afecto, intimidad sexual

seguridad física, de empleo, de recursos,  
moral, familiar, de salud, de propiedad privada

respiración, alimentación, descanso, sexo, homeostasis

# Tipos de ENTORNO DE JUEGO





## Killers

**Defined by:**

A focus on winning, rank, and direct peer-to-peer competition.

**Engaged by:**

Leaderboards, Ranks



## Achievers

**Defined by:**

A focus on attaining status and achieving preset goals quickly and/or completely.

**Engaged by:**

Achievements



## Socialites

**Defined by:**

A focus on socializing and a drive to develop a network of friends and contacts.

**Engaged by:**

Newsfeeds, Friends Lists, Chat



## Explorers

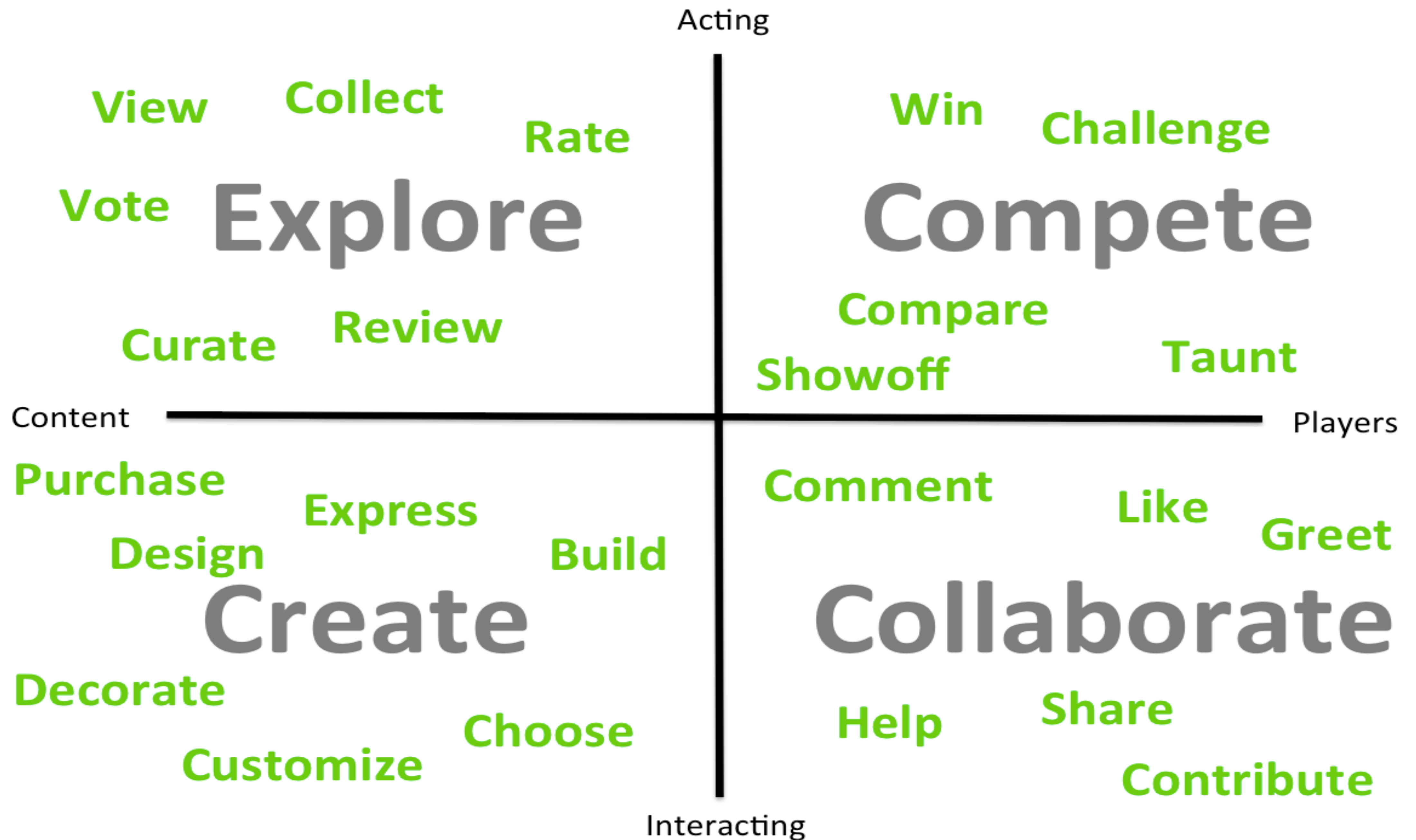
**Defined by:**

A focus on exploring and a drive to discover the unknown.

**Engaged by:**

Obfuscated Achievements





MINECRAFT

CREAR

CONSTRUIR

**TRANSFORMAR**

DISEÑAR

DECORAR

ACTUAR

STREET  
FIGHTER

GANAR

COMPARAR

**COMPETIR**

PRESUMIR

DESAFÍO

SISTEMA

JUGADORES

VER

RECOLECTAR

**EXPLORAR**

DESCUBRIR

BUSCAR

THE LEGEND OF  
**ZELDA**

INTERACTUAR

OFRECER

COMENTAR

**COLABORAR**

AYUDAR

COMPARTIR

**PANDEMIC**

Después de todo  
esto... EL OBJETIVO DE  
UN JUEGO ES...

A thick, horizontal yellow brushstroke underline at the bottom of the page, with a textured, hand-painted appearance.



# ACTITUD LÚDICA

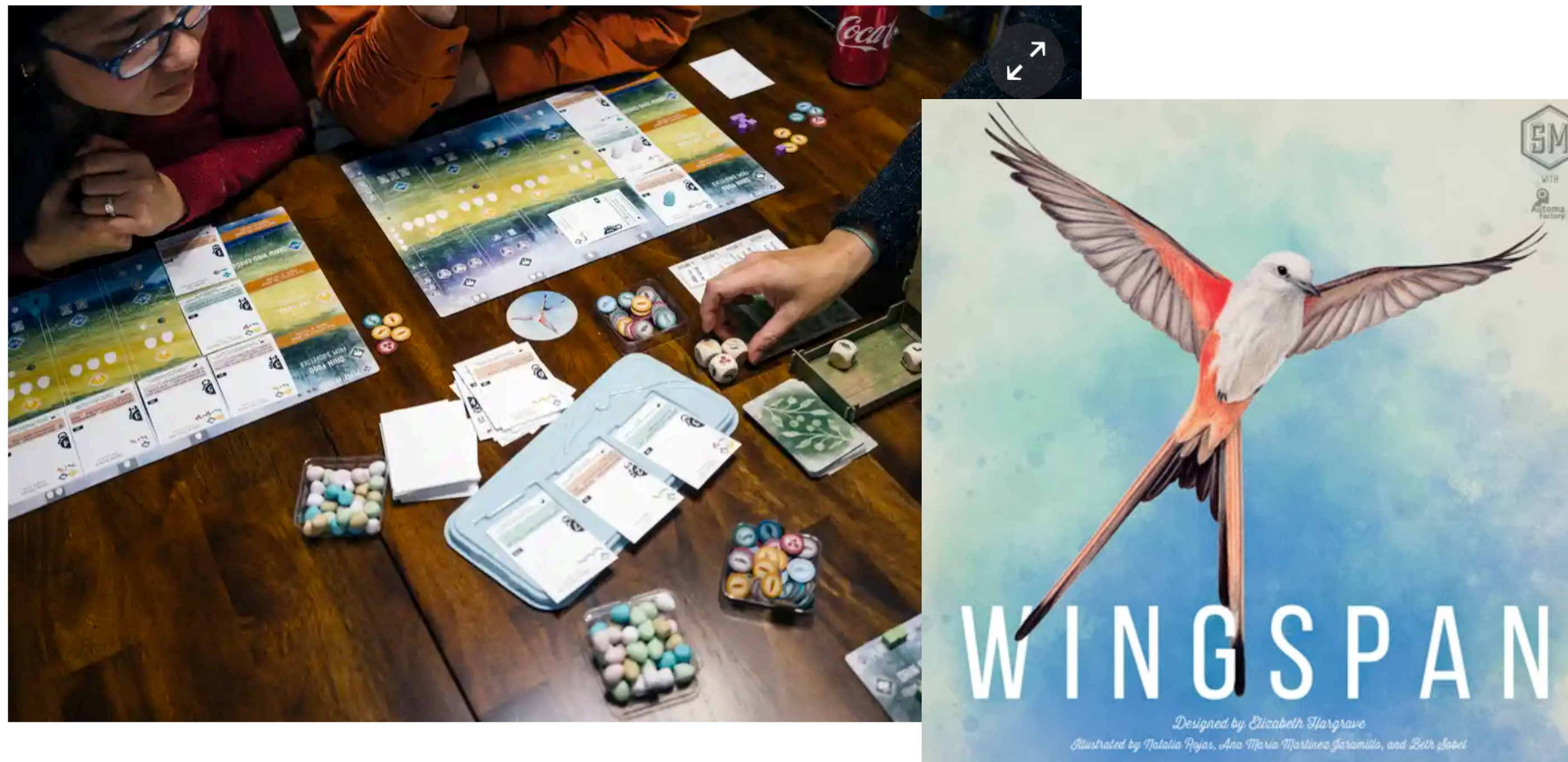
«La actitud lúdica es intentarlo, fallar, aprender, explorar, hacer cosas por puro el placer de hacerlas, quedarte absorta, respetar a las demás personas...»

«La actitud lúdica nace en el juego, pero trasciende mucho más allá del propio juego»

# ACTITUD LÚDICA

## The board games turning science into playtime

Science-themed board games are an increasingly popular way to learn about everything from atom building to colonising space



EL PLACER DE  
DESCUBRIR



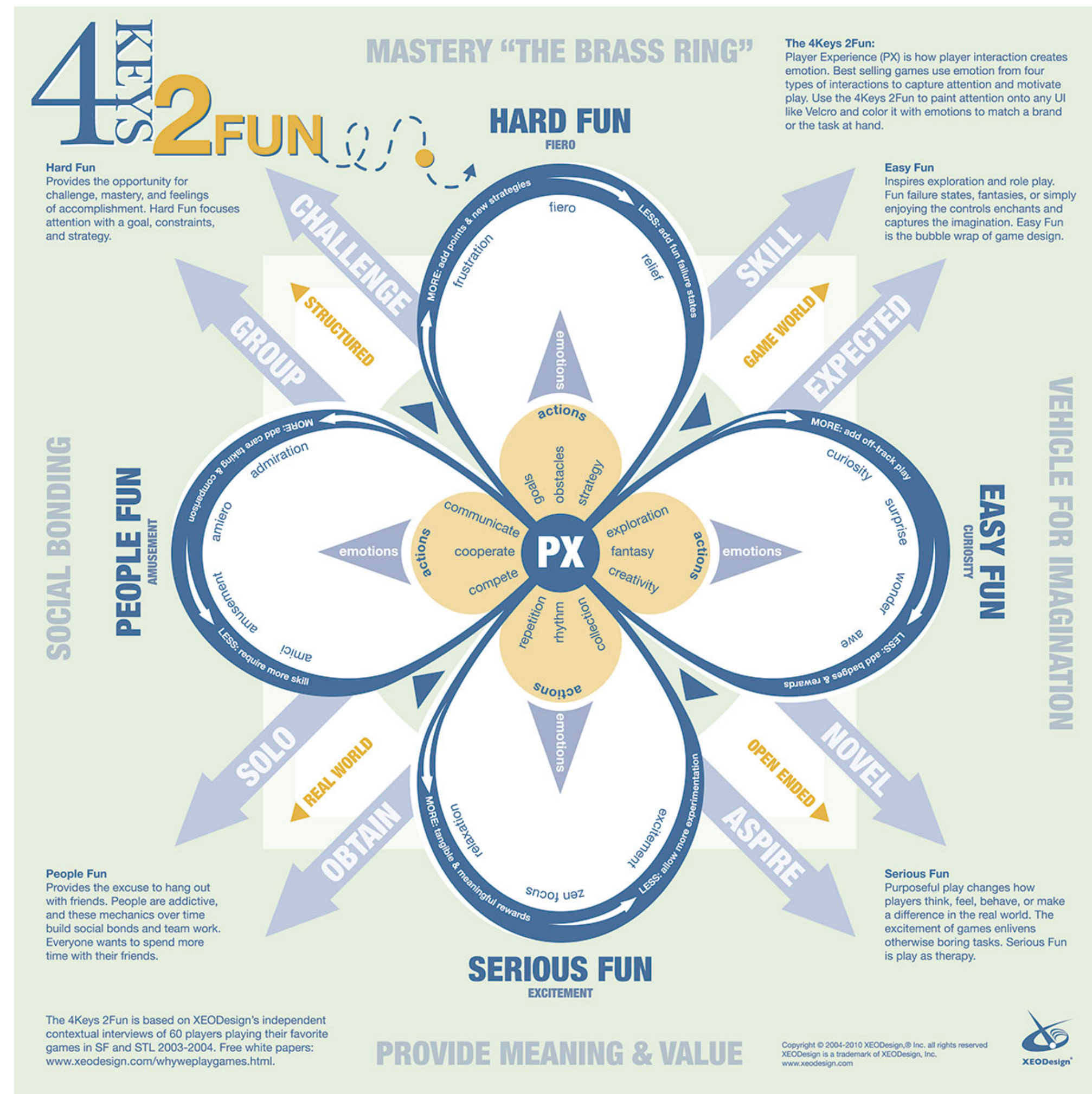
# BRICONSEJO

Si vosotras no estáis dispuestas  
a **JUGAR** por placer y disfrute,  
mi recomendación: olvidaos de  
esto.

HAY COSAS QUE NO SOPORTAN  
BIEN LOS IMPERATIVOS



# ¿CUÁL ES EL OBJETIVO DE UN JUEGO?



## 4 TIPOS DE DIVERSION



# ¿QUÉ TIPOS DE JUEGOS SE PUEDEN EXPLORAR?

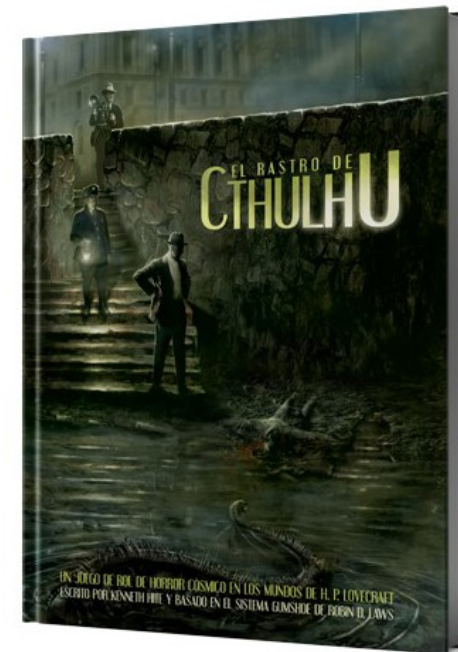
## JUEGOS DE MESA



«Porque van a enseñarnos los tipos de aprendizaje existentes»

«Porque aprenderemos muchos tipos de mecánicas y dinámicas de juego»

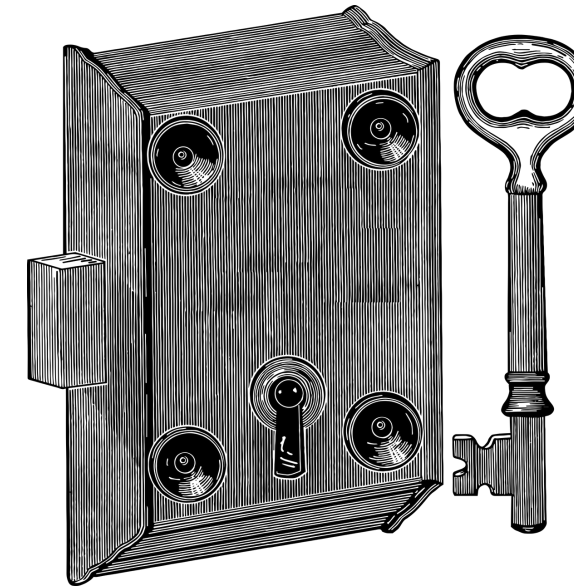
## JUEGOS DE ROL Y NARRATIVA



«Porque son el círculo mágico en todo su esplendor»

«Porque nos enseñarán los tipos de imaginación y su impacto en la creatividad»

## ESCAPE ROOM



«Porque representan muy bien las bondades de los juegos»

«Porque son muy efectivos en objetivos concretos»

## VIDEO JUEGOS



«Porque hay vida más allá del Fortnite»

«Porque la Ludificación nació de ellos»



# ¿QUÉ TIPO DE PROYECTOS PODEMOS CONSTRUIR?

|                              | Pensamiento de Juego                                                                 | Uso de elementos de Juego                                                             | Permite Jugarlo                                                                       | Lo hacemos por diversión                                                              |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| JUEGO                        |    |    |    |    |
| APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS |  |  |  |  |
| LUDIFICACIÓN                 |  |  |  |  |



# APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS



# ¿SE **APRENDE** ALGO JUGANDO?

«Aprendizaje  
Incrustado»

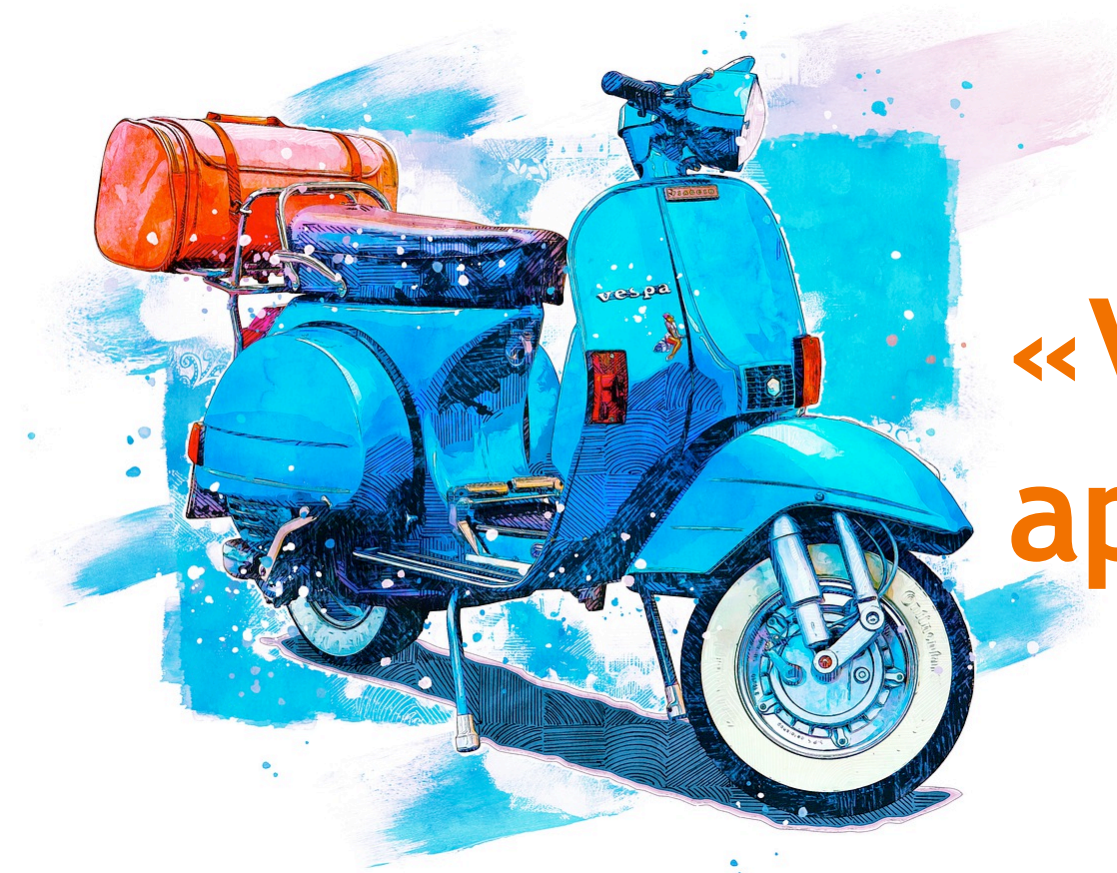
«*Serious Games/Juegos con  
propósito*»

«Puerta de trada/  
Continente  
atractivo»



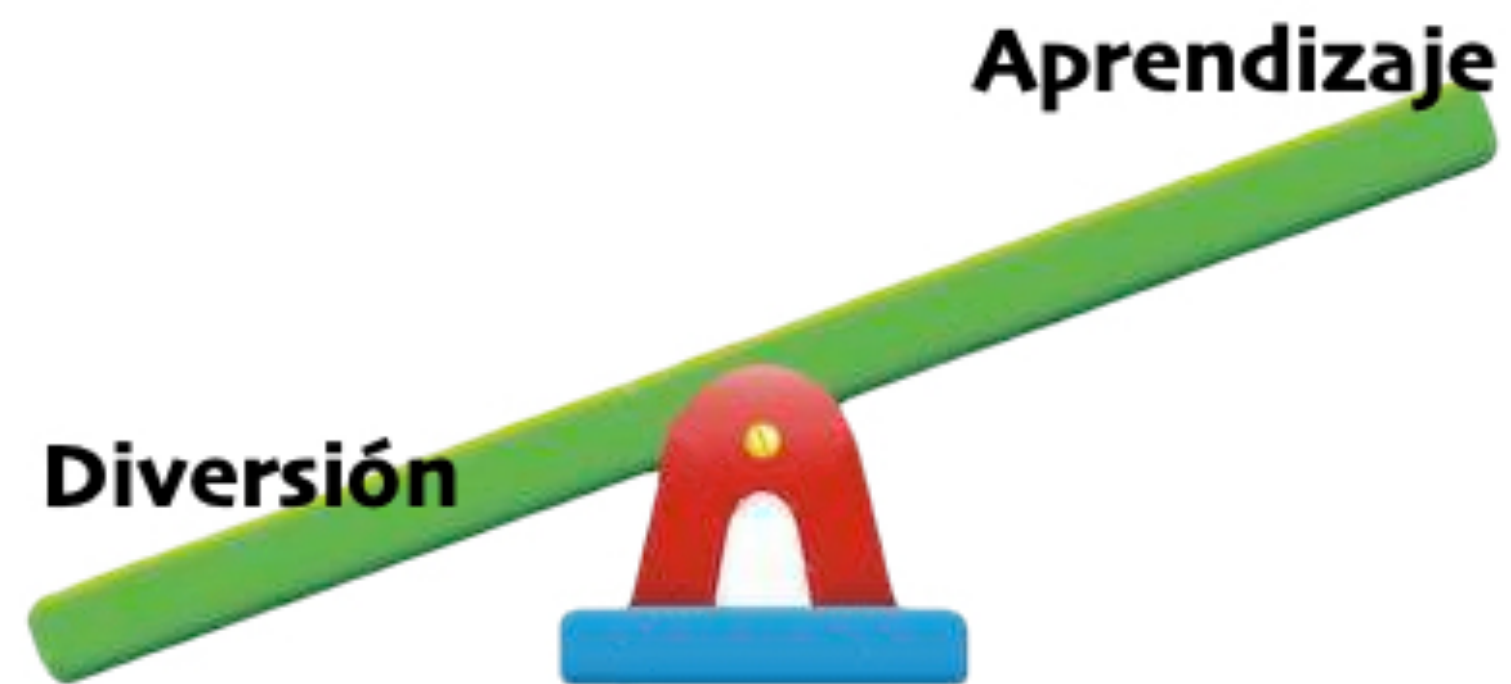
«Aprendizaje  
Emergente»

«*Dinámicas/Reflexiones*»



«Vehículo de  
aprendizaje»

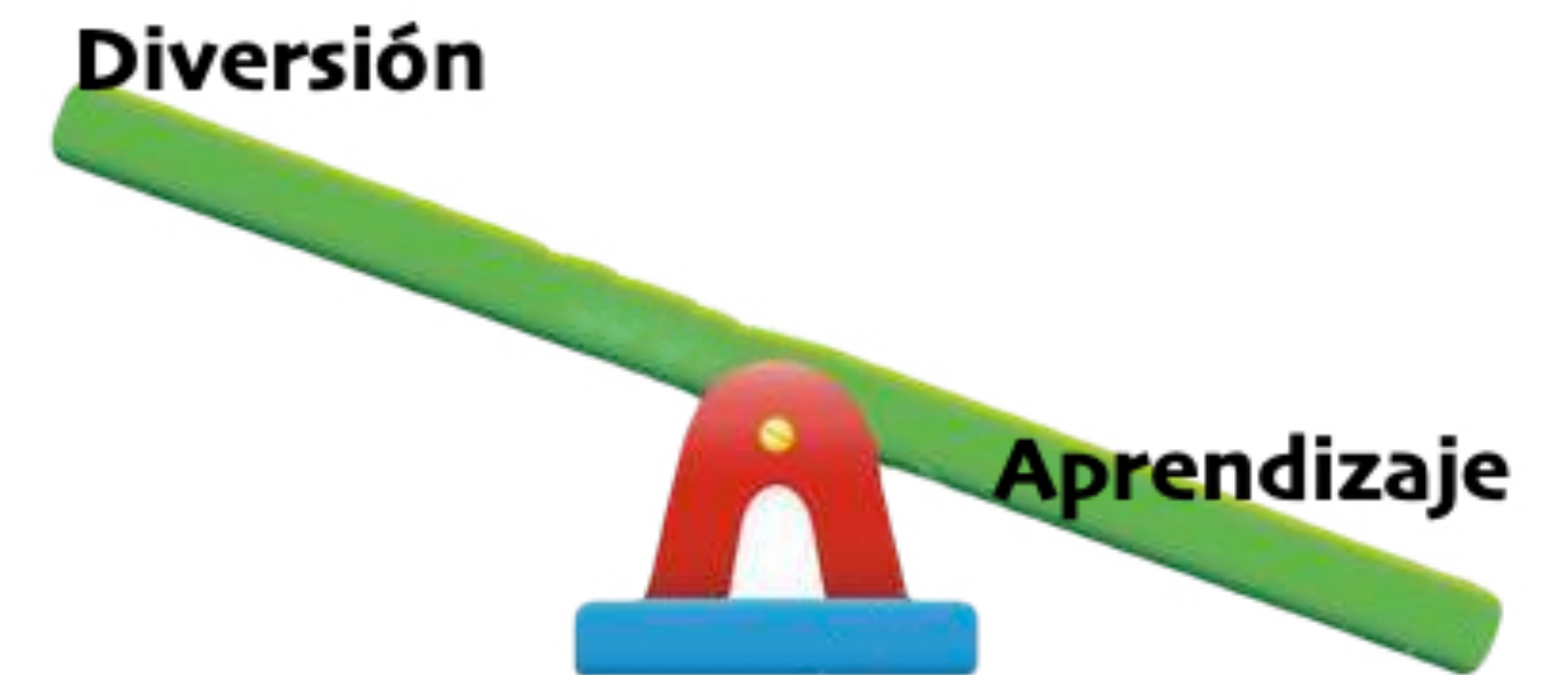
No es únicamente el juego. **ES LO QUE  
HACEMOS CON EL JUEGO.**



**Juego Libre**



**Juego Dirigido**



**Juego Serio**



# PREMISAS DEL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

1. Aprendemos jugando.

2. Pero también jugamos para aprender.

3. Exigencia:

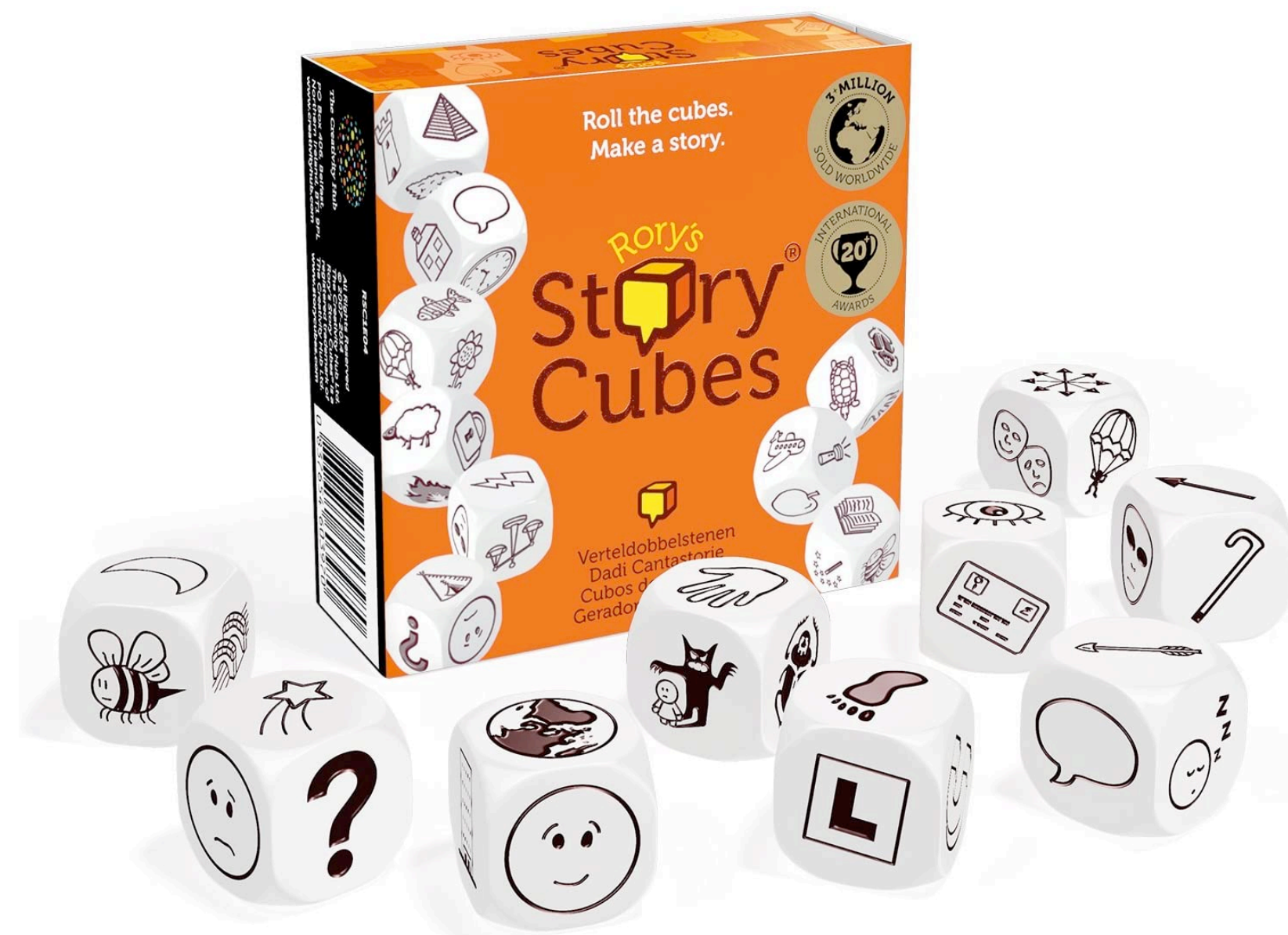
- No es únicamente que aprendan.
- Sino que alcancen el objetivo que queramos que alcancen.

## DISEÑO CON UN OBJETIVO



# 5 BÁSICOS DEL **ABJ**

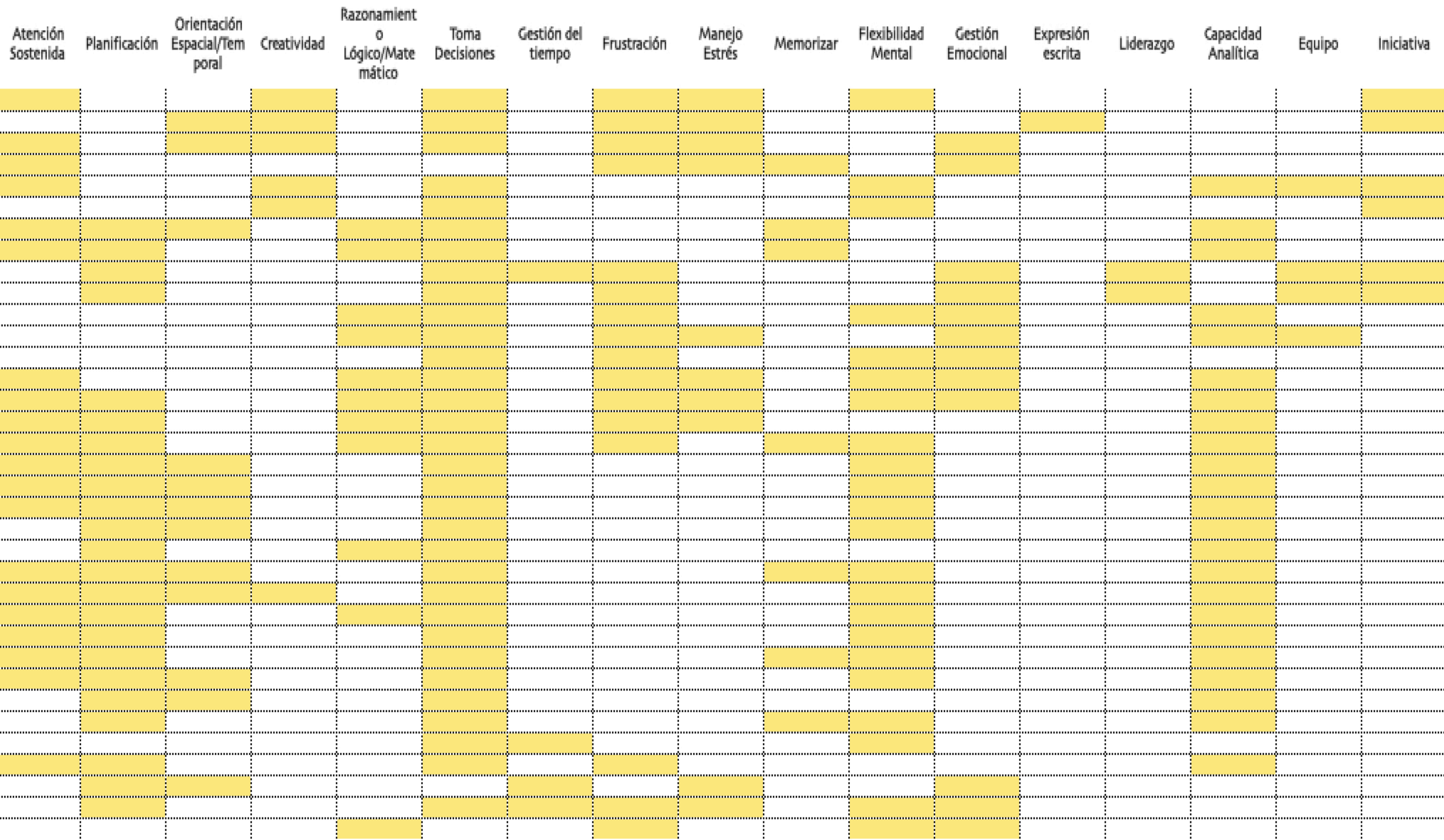
ESTO ES SOLO UNA PUERTA DE ENTRADA













## ALINEAMIENTO

2

OBJETIVO DEL JUEGO

NUESTRO OBJETIVO

ADAPTACIÓN AL MEDIO

¿MODIFICAMOS LAS REGLAS?

- CREAMOS UN NUEVO JUEGO
- USAMOS UNO YA EXISTENTE ADAPTANDO



## ¿JUGAMOS?

3

EXPLICAMOS/APRENDEN  
LAS REGLAS

EXPLICAMOS  
OBJETIVO

JUGAMOS POR DIVERSIÓN:  
MECÁNICA WOW!



## ¿APRENDEMOS?

4

¿ESTÁIS  
CÓMODOS?

¿ES ÚTIL?

JUGAMOS POR DIVERSIÓN  
& PARA APRENDER



## REFLEXIONAMOS

5

¿APORTA ALGO?

¿ES DIFERENCIADOR?

¿QUÉ HAY QUE AJUSTAR  
PARA MEJORAR?



## IDENTIFICAR LAS MECÁNICAS DE JUEGO

1

MECÁNICA WOW!  
LA PRINCIPAL

MECÁNICAS COMPLEMENTARIAS  
COMPLETAN EL JUEGO



¿SE PODRÁ CUMPLIR JUGANDO?

UNA NECESIDAD  
UN OBJETIVO

0



Pepe Pedraz

ANALIZAR,  
ITERAR,  
REFLEXIONAR Y  
DECONSTRUIR



Deconstruye tu juego

**Organizando la información**



Accesibilidad (0 - 5): \_\_\_\_  
Profundidad (0 - 5): \_\_\_\_

**Estética y Narrativa**

*Componentes de Juego*

*Mecánicas principales*

*Elementos de juego*

**Dinámicas de Juego**

Habilidades desarrolladas

Entorno de juego y limitaciones

¿Te inspira para alguna aplicación?

DECONSTRUYE  
PARA **VOLVER**  
**A CONSTRUIR**

# ACTITUD CRÍTICA

«La actitud crítica consiste en cuestionar, reflexionar, leer y verificar. Significa manejar los discursos desde una actitud de duda y una mirada personal basada en el conocimiento»

«La actitud crítica es preguntarse por qué hacemos lo que hacemos. Y si lo que hacemos, es válido»



# ACTITUD CRÍTICA



Wim Westera

11 26.03 · Open Universiteit Nederland

Junio 2015

## Abstract

The growing popularity of game-based learning reflects the burning desire for exploiting the involving and motivating characteristics of games for serious purposes. A wide range of arguments for using games for teaching and learning can be encountered in scientific papers, policy reports, game reviews and advertisements. With contagious enthusiasm, the proponents of game-based learning make their claims for using games to improve education. However, standing up for a good cause is easily replaced with the unconcerned promotion and spread of the word, which tends to make gaming an article of faith. This paper critically examines and re-establishes the argumentation used for game-based learning and identifies misconceptions that confuse the discussions. It reviews the following claims about game-based learning: 1) games foster motivation, 2) play is a natural mode of learning, 3) games induce cognitive flow, which is productive for learning, 4) games support learning-by-doing, 5) games allow for performance monitoring, 6) games offer freedom of movement and the associated problem ownership, 7) games support social learning, 8) games allow for safe experimentation, 9) games accommodate new generations of learners, who have grown up immersed in digital media, and 10) there are many successful games for learning. Assessing the validity of argumentation is considered essential for the credibility of game-based learning as a discipline.

«**Evaluar la validez de los argumentos empleados se considera esencial para la credibilidad del aprendizaje basado en juegos como disciplina**»



# ACTITUD CRÍTICA

**Los alumnos que entrenan las habilidades 'blandas' suben hasta dos puntos sus notas**



La maestra Alicia Céspedes imparte una sesión formativa a maestros de 40 colegios, el pasado jueves, en el campus de Espinardo. / A. DURÁN



# ACTITUD CRÍTICA

¿LOS  
BENEFICIOS?

PRISMA SOCIAL Nº17  
LA PUBLICIDAD  
EN IBEROAMÉRICA  
DICIEMBRE 2016 - MAYO 2017

SOLUCIONAR  
PROBLEMAS

LA UTILIZACIÓN DE  
SIMULADORES PARA  
LA FORMACIÓN

[www.asociacionsiad.com](http://www.asociacionsiad.com)  
[info@asociacionsiad.com](mailto:info@asociacionsiad.com)



## RESILIENCIA. EL DIARIO DE KONRAD. AÑO 2018.

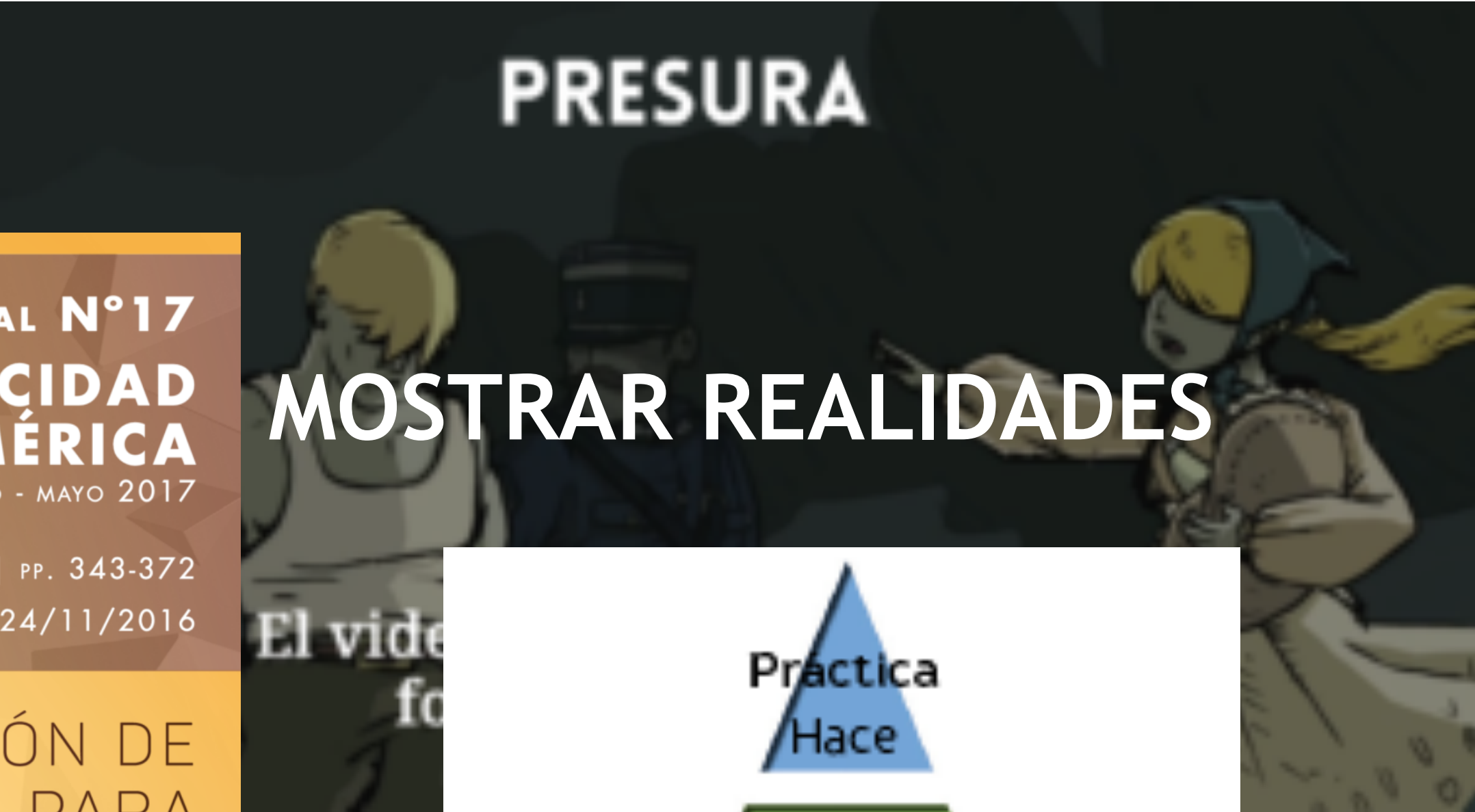
Evaluación de una experiencia piloto: Real Games para la prevención de adicciones.

## NUEVOS PUNTOS DE VISTA

Financia: Delegación del Gobierno para Plan Nacional Sobre Drogas (Ministerio de Sanidad).

Colaboración y supervisión de la evaluación: Departamento de Psicología de la Facultad de Educación de la Universidad de Castilla-La Mancha

El presente informe tiene como finalidad presentar la evaluación del aprendizaje tras el paso por el programa “RESILIENCIA. El Diario de Konrad” en Inteligencia emocional rasgo, autoeficacia percibida interpersonal, toma de decisiones y conocimiento explícito sobre adicciones en alumnado de Educación Secundaria. Presentamos, asimismo, el análisis de las fortalezas y debilidades del diseño e implementación del mismo.



PRESURA

MOSTRAR REALIDADES



SISTEMAS DE  
RELACIONES



# ACTITUD CRÍTICA

Erika Prado Rubio y Leandro Martínez Peñas

## RESTRICCIÓN DE TIEMPO

LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL EN LOS JUEGOS DE MESA:  
DIFICULTADES EN SU USO DOCENTE\*

| ABSTRACT                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hay muchos juegos basados en la Segunda Guerra Mundial pero hay sólo algunos centrados sobre la Primera. Muchos de estos juegos tienen significativas limitaciones para ser empleados o sean útiles y estratégicas, escenarios reprimera parte las reglas y alumnos que contra de uti conocimiento | World War II is the most popular war for designed games on the conflict, but there are a number of proposals centered on World War I. Many of these games have significant limitations |
| Guerra mu                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                        |

## ESTIMULACIÓN VARIABLE



DIFICULTAD EN EL DISEÑO

¿Y LOS LÍMITES?



FALTA DE COSTUMBRE





[http://  
juventudextremadura  
.juntaex.es/filescms/  
web/uploaded\\_files/  
Ocio\\_y\\_tiempo\\_libre/  
Guia\\_de\\_Juegos/  
juega\\_y\\_crece.pdf](http://juventudextremadura.juntaex.es/filescms/web/uploaded_files/Ocio_y_tiempo_libre/Guia_de_Juegos/juega_y_crece.pdf)

ESCAPE ROOM Y BREAK OUT EDU

¿Qué es?

¿Es lo mismo?

A thick, horizontal yellow brushstroke with a textured, hand-painted appearance, spanning the width of the slide at the bottom.





Abrir  
Cerrar  
Empujar  
Tirar

Ir a  
Coger  
Hablar a  
Dar

Usar  
Mirar  
Encender  
Apagar

Ir a



tarjeta de visita  
brújula magnética  
tarjeta de visita  
folleto  
folleto  
folleto





# CARACTERÍSTICAS

1. Potencia el trabajo en equipo
2. Mejora la autoestima
3. Desarrollo de la capacidad de atención
4. Potencia la capacidad de resolución de problemas y la gestión de la presión
5. Potencia tu ingenio y tu lógica.
6. Ayuda a generar «orgullo de pertenencia a un grupo»

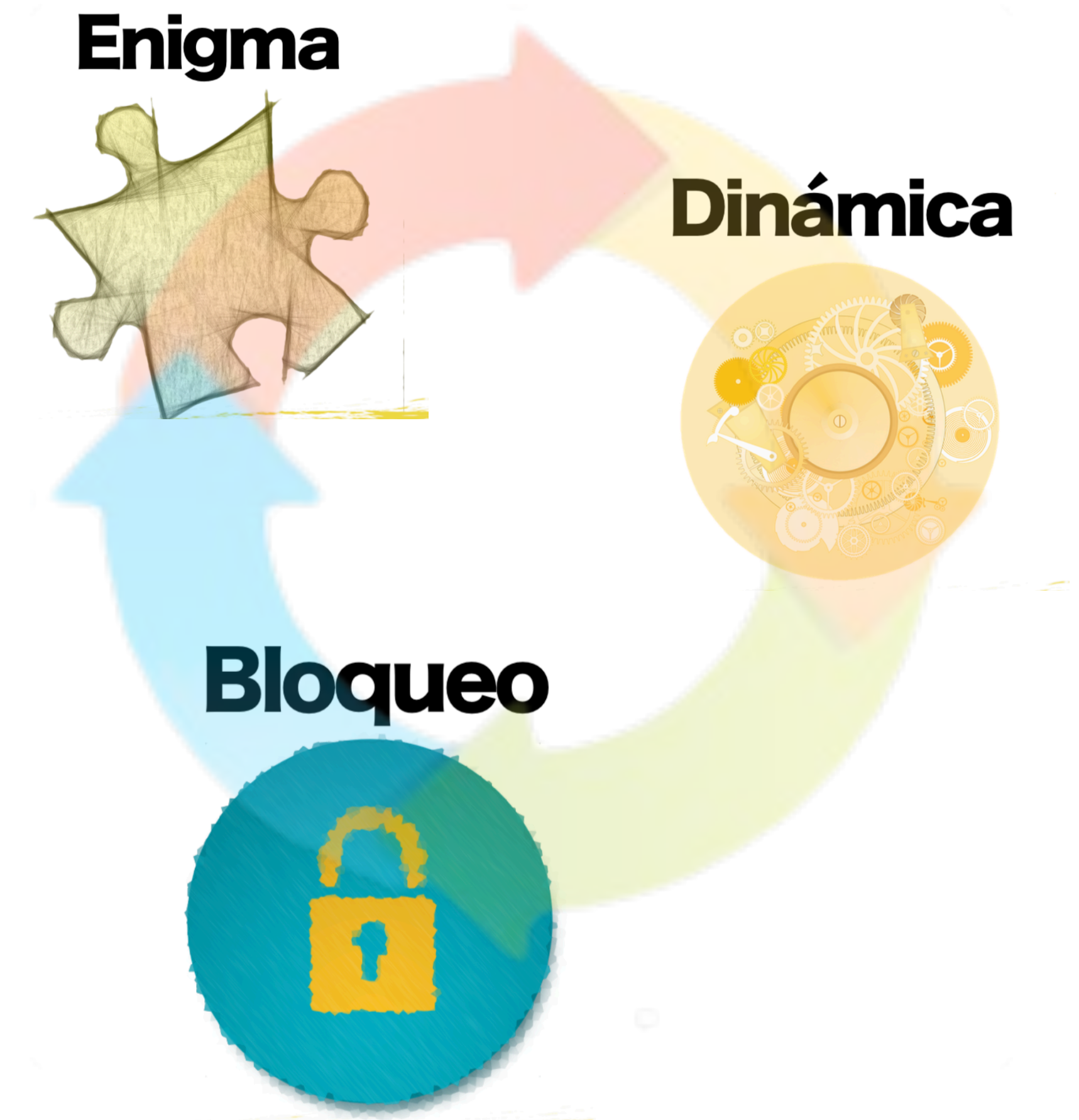


## 1. ¿PARA QUIÉN ES TU ESCAPE ROOM?

1. Franja de Edad.
2. Nivel educativo.
3. Conocimientos.
4. Intereses.
5. Necesidades especiales.

## 2. ¿CUÁLES SON TUS OBJETIVOS?

1. Trabajo en equipo.
2. Nuevos retos personales.
3. Desarrollo de conocimientos.
4. Adquisición o práctica de competencias.





# DINÁMICAS DE UN ESCAPE ROOM

## Dinámica



### COMPETICIÓN

"CREA EQUIPOS Y HAZ QUE JUEGUEN DE FORMA SIMULTÁNEA"



SE POTENCIA INTRODUCIENDO UNA CLASIFICACIÓN CON SUS TIEMPOS.

## Dinámica



### CREAR ORDEN

"HAZ QUE TENGAN QUE COLECCIONAR ENIGMAS O INFORMACIONES PARA USO POSTERIOR"



SE POTENCIA INCLUYENDO ELEMENTOS PARA UN USO NO INMEDIATO.

## Dinámica



### CREATIVIDAD

"CREA PUZZLES QUE NO TENGAN UNA SOLUCIÓN CONVENCIONAL Y PIDE A LAS JUGADORAS QUE PIENSEN DE UNA FORMA IMAGINATIVA"



## Dinámica



### COOPERACIÓN

"CREA EQUIPOS Y HAZ QUE SU PROGRESO SEA INTERDEPENDIENTE"



SE POTENCIA CREANDO ESCENARIOS AISLADOS CON INFORMACIONES INTERCAMBIADAS.

## Dinámica



### ACTIVIDAD FÍSICA

"UBICA LOS ENIGMAS EN LUGARES POCO ACCESIBLES"



SE POTENCIA BUSCANDO UBICACIONES QUE IMPLIQUEN SALTOS, SUBIRSE A LUGARES, EMPUJAR...

## Dinámica



### COMUNICACIÓN

"HAZ QUE LAS JUGADORAS RESUELVAN PUZZLES COMPLEMENTANDO DATOS"



SE POTENCIA FRAGMENTANDO LA INFORMACIÓN.

## Dinámica



### EXPLORACIÓN

"DEJA LA INFORMACIÓN JUSTA A LA VISTA DE LAS JUGADORAS"



SE POTENCIA CON GANCHOS NARRATIVOS DE ACCIÓN.

## Dinámica



### DISCUSIÓN

"FOMENTA COMPARTIR ARGUMENTOS ANTES DE TOMAR UN CURSO DE ACCIÓN"



SE POTENCIA INTEGRANDO PENALIZACIONES EN EL JUEGO.

## Dinámica



### TOMA DECISIONES

"INTRODUCE MOMENTOS CLAVE DONDE LAS JUGADORAS HAN DE DECIDIR UN CURSO DE ACCIÓN"



SE POTENCIA INTRODUCIENDO ALTERNATIVAS EN LA NARRATIVA.

## Dinámica



### INCLUSIÓN

"FAVORECE LA PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL DE CADA MIEMBRO DEL EQUIPO"



SE POTENCIA INTRODUCIENDO ROLES.





<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/wp-content/uploads/2018/04/Manual-de-Escape.pdf>



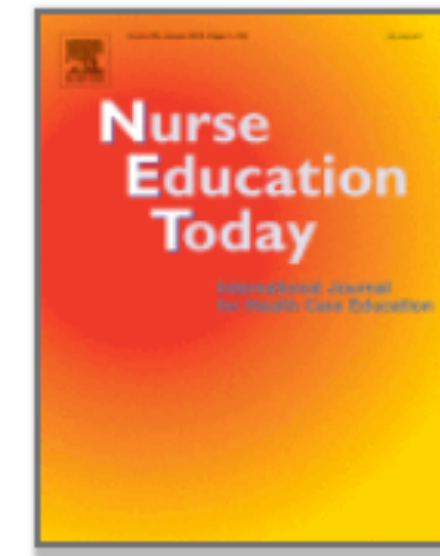
<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/wp-content/uploads/2018/04/Manual-de-Escape.pdf>

# ACTITUD CRÍTICA

## LEED, VERIFICAD Y PROBAD



Nurse Education Today  
Volume 72, January 2019, Pages 73-76



---

The impact on nursing students' opinions and motivation of using a “Nursing Escape Room” as a teaching game: A descriptive study



# ACTITUD CRÍTICA

## LEED, VERIFICAD Y PROBAD

**RESILIENCIA. EL DIARIO DE KONRAD. AÑO 2018.**

---

**Evaluación de una experiencia piloto: Real Games para la prevención de adicciones.**

**ASOCIACION SIAD.**

Financia: Delegación del Gobierno para Plan Nacional Sobre Drogas (Ministerio de Sanidad).

Colaboración y supervisión de la evaluación: Departamento de Psicología de la Facultad de Educación de la Universidad de Castilla La Mancha.

El presente informe tiene como finalidad presentar la evaluación del aprendizaje tras el paso por el programa “*RESILIENCIA. El Diario de Konrad*” en Inteligencia emocional rasgo, autoeficacia percibida interpersonal, toma de decisiones y conocimiento explícito sobre adicciones en alumnado de Educación Secundaria. Presentamos, asimismo, el análisis de las fortalezas y debilidades del diseño e implementación del mismo.

# JUEGOS DE ROL Y NARRATIVOS

**ACTIVIDAD ORGANIZADA Y LÚDICA** en el que cada participante desempeña el papel de un personaje en una aventura



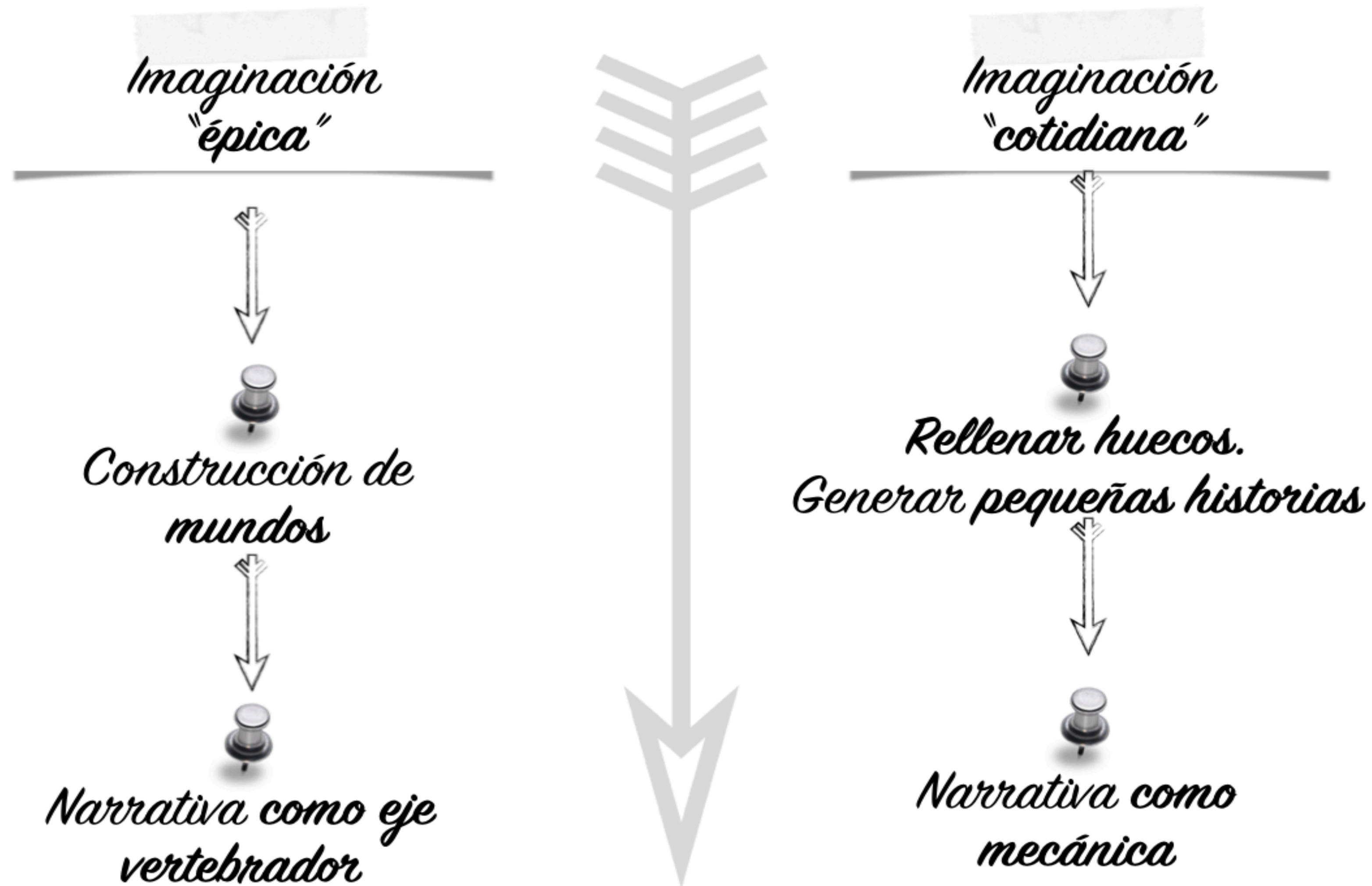
Es una **OBRA DE TEATRO**, donde los actores no conocen el guión... el la directora... no conoce los diálogos, reacciones y decisiones.



# JUEGOS DE ROL Y NARRATIVOS



# JUEGOS DE ROL Y NARRATIVOS





# JUEGOS DE ROL Y NARRATIVOS



Reacting to the Past

BARNARD COLLEGE

## The Concept

In traditional classes, students learn by receiving ideas and information from instructors and texts, or they discuss such materials in seminars. “Reacting to the Past” courses employ a different pedagogy. Students learn by taking on roles, informed by classic texts, in elaborate games set in the past; they learn skills—speaking, writing, critical thinking, problem solving, leadership, and teamwork—in order to prevail in difficult and complicated situations.

***Reacting to the Past (RTTP)*** consists of elaborate games, set in the past, in which students are assigned roles informed by classic texts in the history of ideas. Class sessions are run entirely by students; instructors advise and guide students and grade their oral and written work. It seeks to draw students into the past, promote engagement with big ideas, and improve intellectual and academic skills. Reacting roles, unlike those in a play, do not have a fixed script and outcome, so while students will be obliged to adhere to the philosophical and intellectual beliefs of the historical figures they have been assigned to play, they must devise their own means of expressing those ideas persuasively, in papers, speeches, or other public presentations; and students must also pursue a course of action they think will help them win the game.



# LUDIFICACIÓN

ES EL USO DE **ELEMENTOS, MECÁNICAS Y DINÁMICAS** PROPIAS DE LOS JUEGOS EN UN ENTORNO NO LÚDICO.

**Elemento** - Las partes dentro de un juego - «Fichas de Lego» (**no confundir con componentes**). ¿Qué es lo que forma “el sistema”?

**Mecánicas** - Como se relacionan los jugadores/usuarios, con los elementos de juego. **Es la parte más “científica”**. ¿Cuáles son las “palancas” que puede accionar un jugador en el sistema?

**Dinámicas** - De la relación entre los elementos y los usuarios por medio de las mecánicas... emanan las dinámicas. **Es la parte más “artística”, experiencial e interpretativa**. ¿Cómo se sienten los jugadores cuando “operan” en el sistema?



1P 316900 HI 316900 INSERT COIN



KEN

KO

9.7

RYU









Me traigo unos avatares

Me traigo unos XP

Me traigo un chat

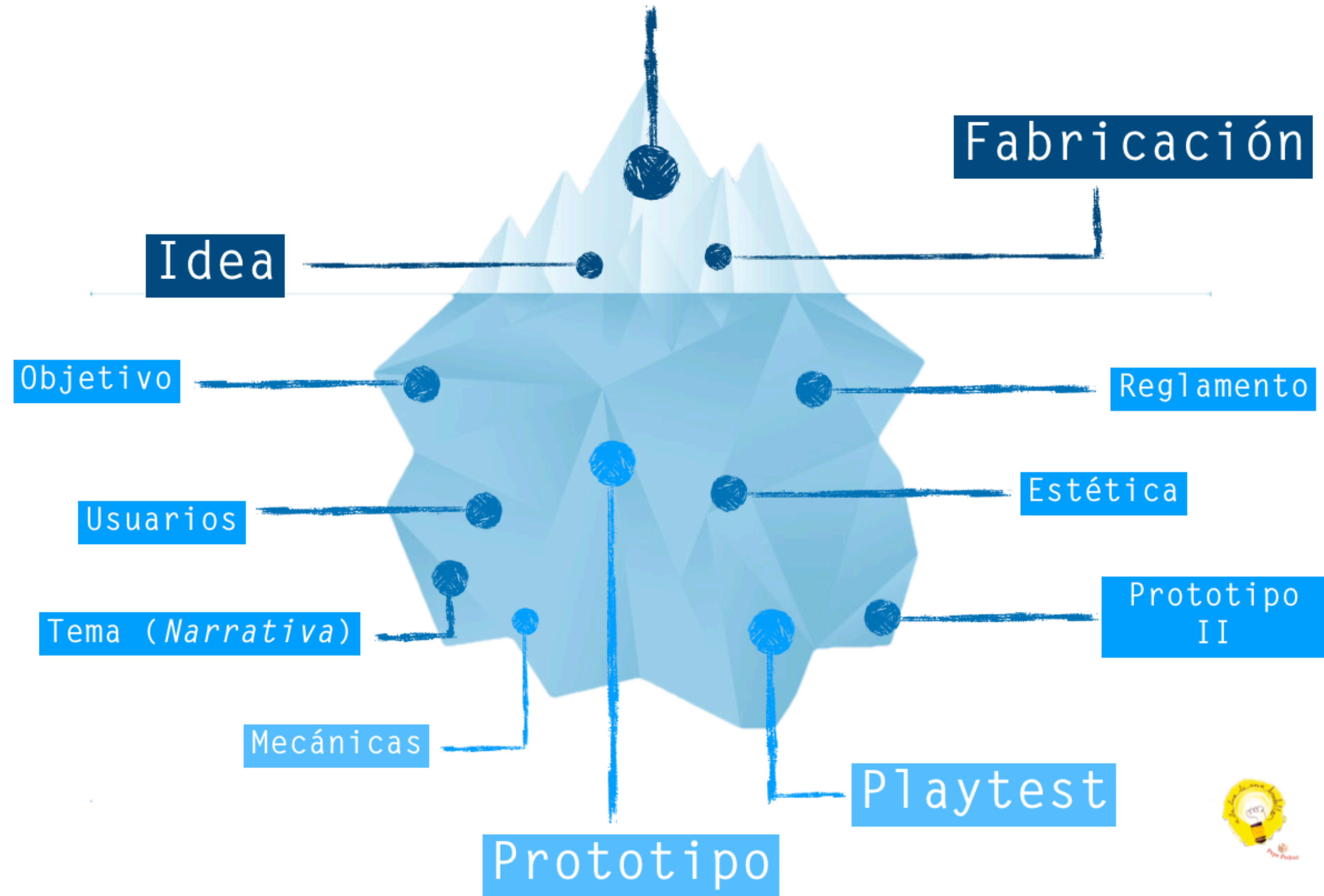
The screenshot shows the ClassDojo interface for a 6th-grade class (6ºB). The top navigation bar includes 'Tus clases', 'Aula', 'Historias', 'Mensajes' (highlighted in red), and 'Configuración'. Below this, there are tabs for 'Estudiantes' and 'Grupos'. The main area displays a grid of student avatars with their names and XP points. The 'Mensajes' tab is highlighted in red. A large, stylized green and blue avatar is shown on the right. The bottom bar contains various classroom management tools like 'Grandes Ideas', 'Código de la clase', 'Banner', 'Objetivo', and 'Pantalla co'.

| Avatar             | Nombre | XP   |
|--------------------|--------|------|
| Toda la clase      |        | 1086 |
| Aarón Quintana     |        | 54   |
| Alejandro Quintero |        | 51   |
| Arianna García     |        | 61   |
| Carmen Yaiza       |        | 63   |
| Cecilia González   |        | 72   |
| Daryalha Mesa      |        | 57   |
| Isris Sanfiel      |        | 51   |
| Isael De la Cruz   |        | 40   |
| Joel Regalado      |        | 62   |
| Katiuska Rodríguez |        | 65   |
| Lara González      |        | 59   |
| Leandra Martín     |        | 54   |
| Lucía Díaz         |        | 67   |
| Manuela Méndez     |        | 59   |
| Marco Rodríguez    |        | 61   |
| Marta Llanos       |        | 56   |
| Mireya García      |        | 51   |
| Nerea Sanfiel      |        | 62   |
| Yasmina Bellaj     |        | 41   |

Atención ☒ Seleccionar varios ☒ Al azar ☒ Contador de tiempo ☒ Grandes Ideas ☒ Código de la clase ☒ Banner ☒ Objetivo ☒ Pantalla co

COJO **PRESTADOS** ELEMENTOS Y SOBRE TODO... «**LA ESENCIA**» DE LOS JUEGOS... Y ME LOS LLEVO A UN ENTORNO PARA TRABAJAR SOBRE LA MOTIVACIÓN DE LOS USUARIOS

# Proyecto



## ORGANIZACIÓN BÁSICA DE UN PROYECTO



# ¿QUÉ **CONSECUENCIAS** TIENEN NUESTROS PROYECTOS?

<https://www.theguardian.com/education/shortcuts/2018/apr/30/classdojo-do-we-really-need-an-app-that-could-make-classrooms-overly-competitive>

## **ClassDojo: do we really need an app that could make classrooms overly competitive?**

The app aims to encourage good behaviour and to communicate with parents, with children awarded points for working hard and perseverance





SEGURIDAD



¿Respetarías los límites de velocidad si a cambio te pudiera tocar un premio? Suecia lo intentó con la lotería del radar

¿CUÁL ES EL  
**PROPÓSITO?**

<https://www.motorpasion.com/seguridad/respetarias-los-limites-de-velocidad-si-a-cambio-te-pudiera-tocar-un-premio-suecia-lo-intento-con-la-loteria-del-radar>



# ACTITUD CRÍTICA

...lumnos, y comenzarás a ver la fuerza de esta herramienta pedagógica. Recuerda que este método puede utilizarse en cualquier curso, asignatura o grupo de alumnos diferente. Es verdad que lleva su tiempo crearla. Te obligará a pensar de forma diferente sobre tu clase. Pero una cosa que no hará es impedirte aplicarlo a tu clase por la materia del curso.

## **MITO N.º 4**

**Tienes que ser un aficionado a los juegos para gamificar tu clase.**

## **VERDAD**

**No tienes que ser un jugador para empezar.**

Un explorador lo es solo cuando comienza su viaje de descubrimiento. De igual modo, tú serás un jugador una vez que empieces a gamificar.



# ACTITUD CRÍTICA

## ¿CANTIDAD O CALIDAD?

### EDUCACIÓN

# De la tiza a Genially, VideoScribe, Calaméo y otras herramientas educativas

Según una investigación de la Universidad de San Jorge, la gamificación aumentó un 41,6% en Secundaria en el confinamiento por la pandemia de coronavirus.

---

NOTICIA ACTUALIZADA 24/2/2021 A LAS 10:01  
M. M. M.

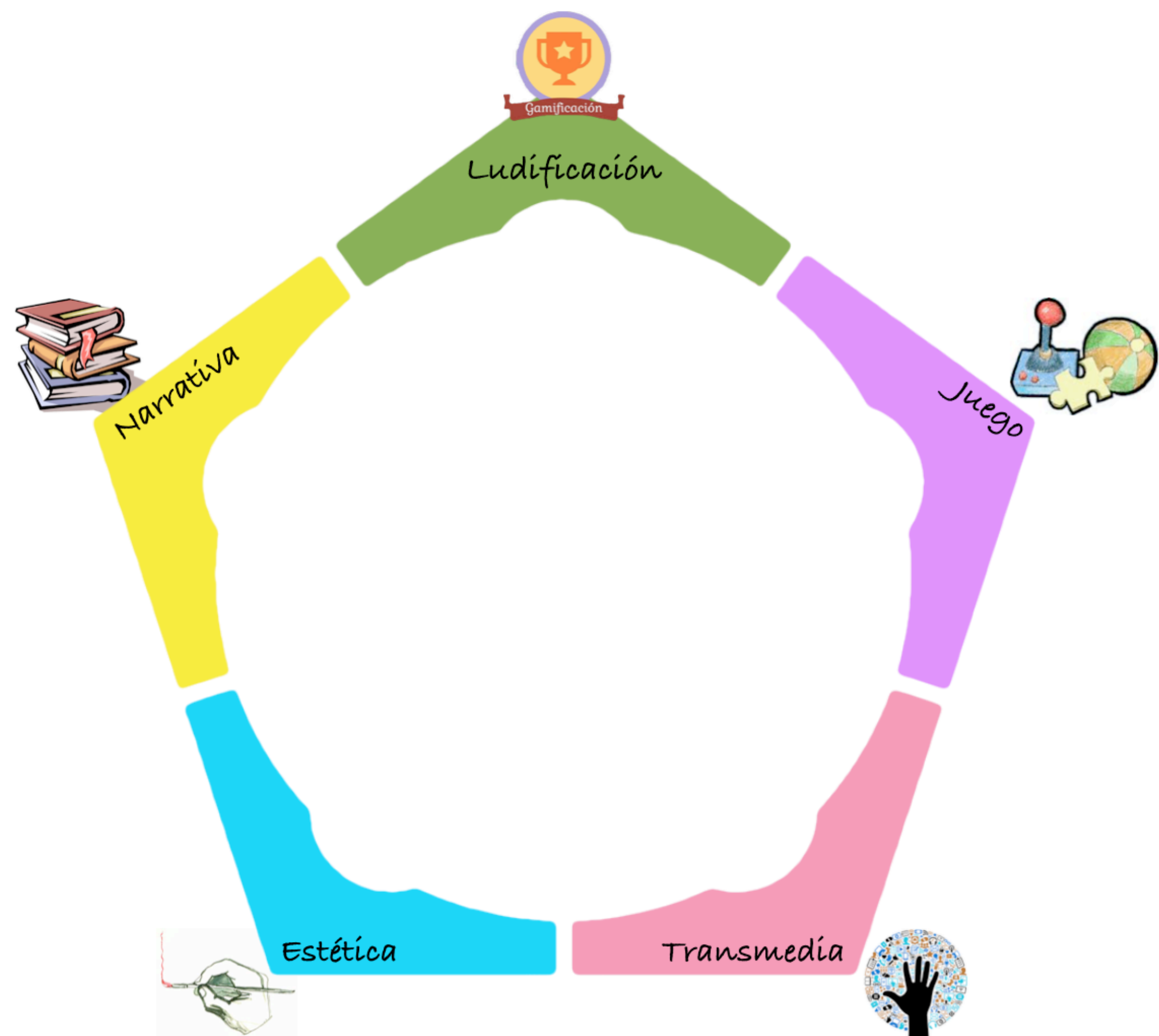


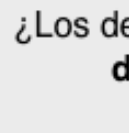
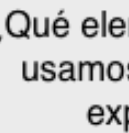
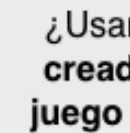
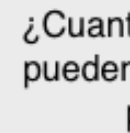
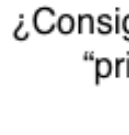
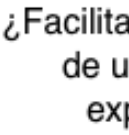
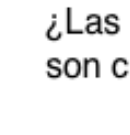
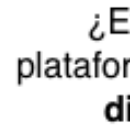
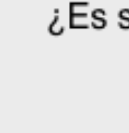
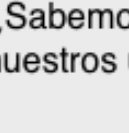
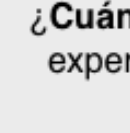
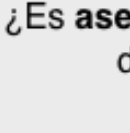
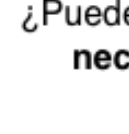
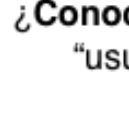
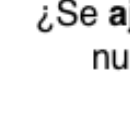
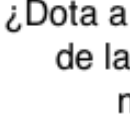
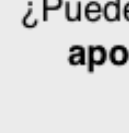
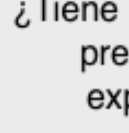
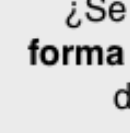
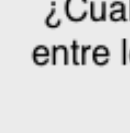
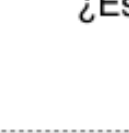
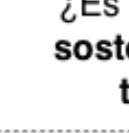
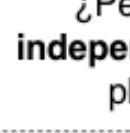
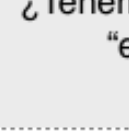
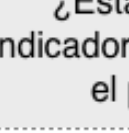
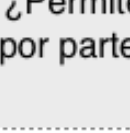
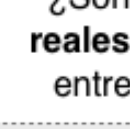
---

<https://www.heraldo.es/noticias/aragon/2021/02/24/aragon-educacion-tiza-genially-videoscribe-calameo-y-otras-herramientas-1471680.html>



# EVALÚA TU EXPERIENCIA LÚDICA



|                                                                 |                                                            |                                                                   |                                                                         |                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| "El relato que guía la experiencia"                                                                                                                | "La imagen que crea expectación"                                                                                                              | "El sistema que regula la actividad"                                                                                                                 | "El juego como herramienta"                                                                                                                                | "la capacidad de navegar"                                                                                                                               |
| NARRATIVA                                                                                                                                          | ESTÉTICA                                                                                                                                      | LUDIFICACIÓN                                                                                                                                         | JUEGO                                                                                                                                                      | TRANSMEDIA                                                                                                                                              |
|  ¿Existe un <b>guión</b> organizado?                            |  ¿Los detalles, marcan la <b>diferencia</b> ?              |  ¿Qué elementos de juego usamos para nuestra experiencia?         |  ¿Usamos un <b>juego ya creado o creamos un juego para la ocasión</b> ? |  ¿Cuántas <b>plataformas</b> pueden participar en el proyecto?       |
|  ¿Tiene un <b>formato</b> atractivo?                           |  ¿Consigue <b>enganchar</b> a "primera vista"?            |  ¿Facilitamos la <b>entrada</b> de usuarios a la experiencia?    |  ¿Las <b>reglas del juego</b> son claras y precisas?                   |  ¿Existe alguna plataforma <b>disruptiva</b> y <b>diferencial</b> ? |
|  ¿Tiene un <b>inicio, desarrollo y conclusión</b> clara?      |  ¿Es suficientemente <b>original</b> ?                   |  ¿Sabemos <b>segmentar</b> a nuestros usuarios?                 |  ¿ <b>Cuánto tiempo</b> dura la experiencia de juego?                 |  ¿Es <b>asequible</b> y <b>sencilla</b> de aplicar?                |
|  ¿Planteamos <b>retos</b> desafiantes?                        |  ¿Puede adaptarse a las <b>necesidades</b> del usuario?  |  ¿ <b>Conocemos</b> nuestro "usuario tipo"?                     |  ¿Se <b>ajusta el tiempo</b> a nuestro objetivo/situación?            |  ¿Dota a nuestro proyecto de la <b>profundidad</b> necesaria?      |
|  ¿Conseguimos <b>sumergir</b> a la audiencia en la trama?     |  ¿Puede adaptarse a las <b>aportaciones</b> del usuario? |  ¿Tiene principio y final predefinido la experiencia?           |  ¿Se <b>integra de una forma coherente</b> dentro del proyecto?       |  ¿Cuál es el <b>balance</b> entre lo analógico y lo digital?       |
|  ¿Tiene la suficiente <b>profundidad</b> ?                    |  ¿Es <b>tendencia</b> ?                                  |  ¿Es un proyecto <b>sostenible en el tiempo</b> ?               |                                                                                                                                                            |  ¿Permite un uso <b>independiente</b> de cada plataforma?          |
|  ¿Tienen los <b>personajes</b> , un <b>carácter</b> definido? |  ¿Tenemos un <b>lema</b> que "enganche"?                 |  ¿Están claros los indicadores para <b>evaluar</b> el proyecto? |                                                                                                                                                            |  ¿Permite un uso <b>sencillo</b> por parte de los usuarios?        |
|  ¿Existe contenido <b>Orbital</b> ?                           |                                                                                                                                               |  ¿Tiene una <b>estructura</b> clara?                            |                                                                                                                                                            |  ¿Son <b>coherentes y reales</b> las conexiones entre Plataformas? |

# ESTO NO VA DE...



...PUNTOS.

... MEDALLAS.

... CLASIFICACIONES.

... CARTITAS.



# ESTO VA DE...



...DE HILOS ROJOS.

...DE CONECTAR CON PERSONAS.

... DE EXPERIENCIAS.

... DE JUGAR POR PLACER.

**ESTAMOS HABLANDO...**

**... DE CONSTRUIR ALGO...**

**... DE VERDAD**

(y de calidad)



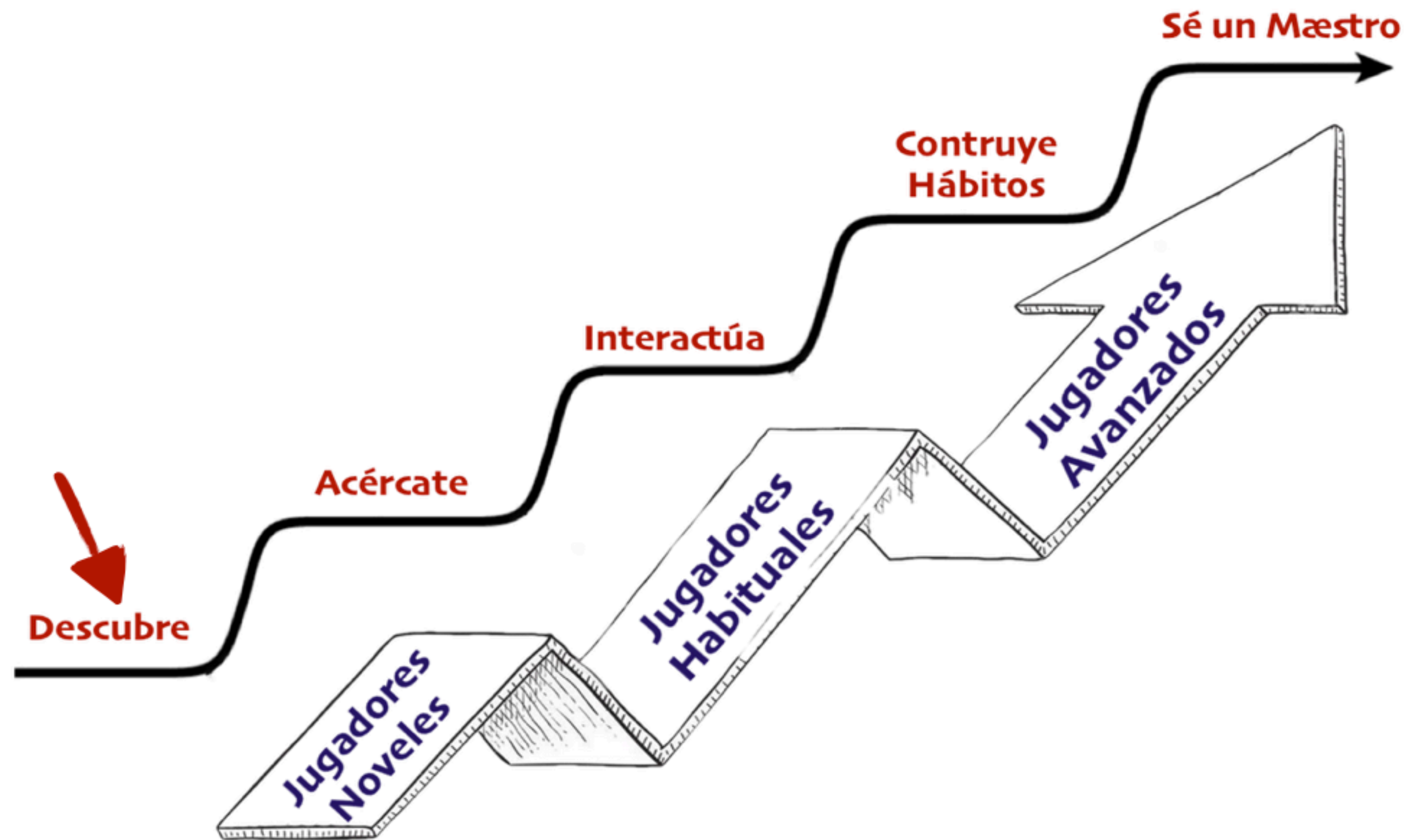
**Y PARA ESTO...**

**ACTITUD**

**LÚDICA  
CRÍTICA**

**... NO HACE FALTA MÁS**

# ENTONCES... ¿POR DÓNDE COMIENZO?





# ENTONCES... ¿POR DÓNDE COMIENZO?

¡Juega!  
«Actitud Lúdica»



¡Lee!  
«Actitud Crítica»



Crea una  
ludoteca  
«Y úsala, crea cultura de  
juego»



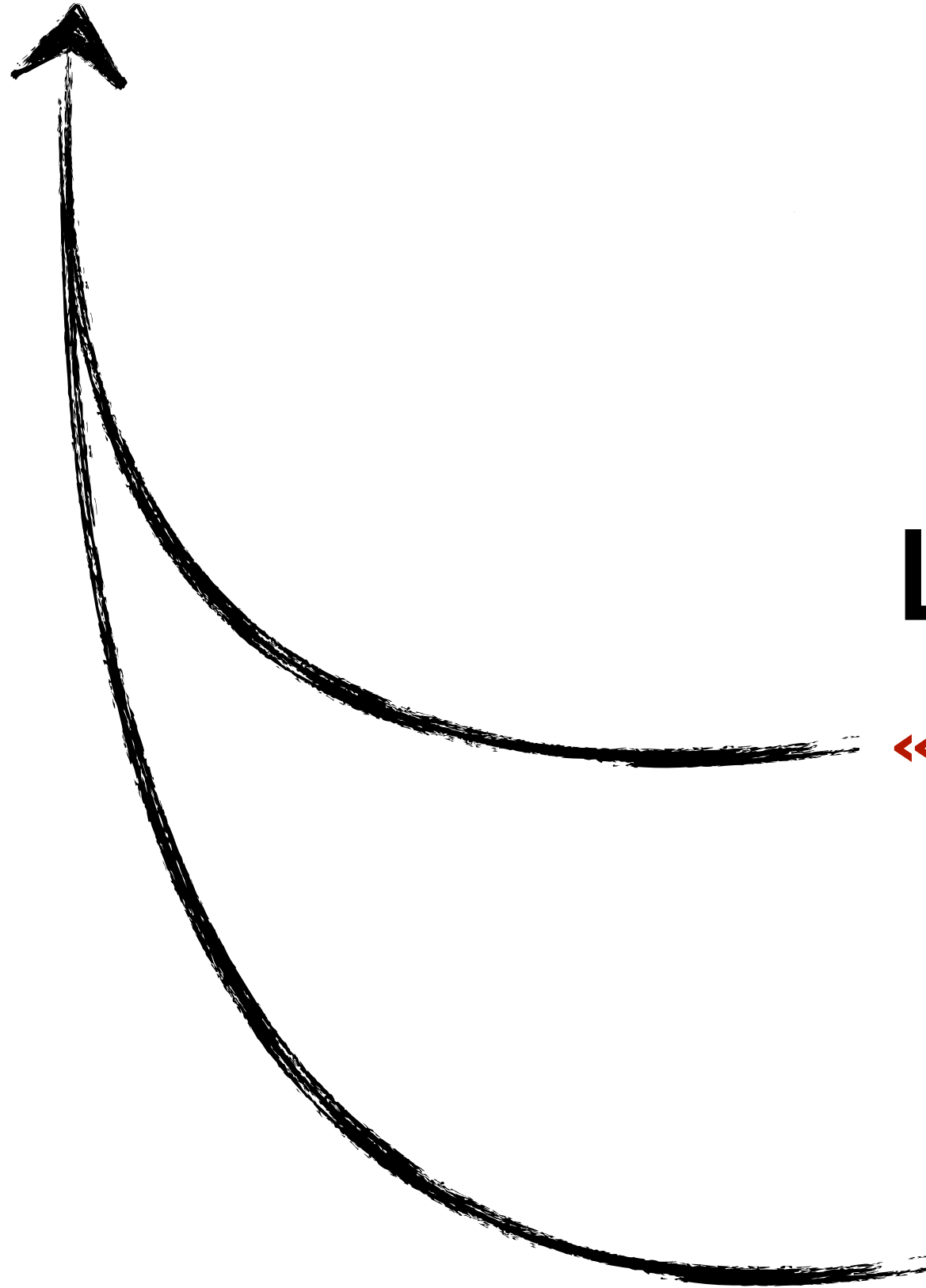
Ludificación  
«Proyecto lúdico»



ABJ  
«Juego como  
herramienta»



¿Qué quieres  
hacer?  
«El Propósito, que se  
nos olvida»



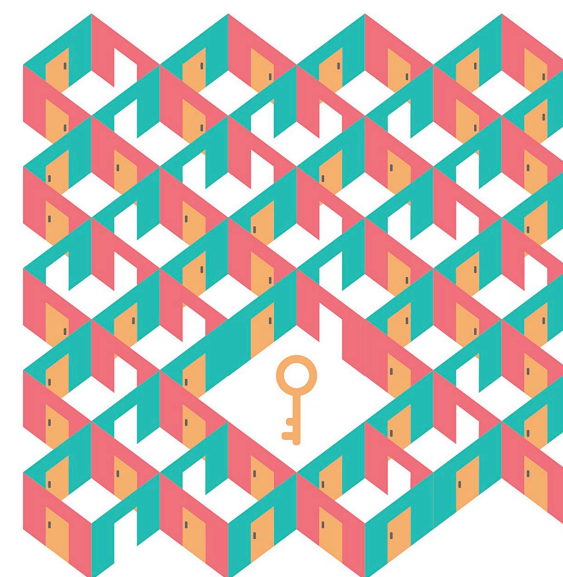


# ENTONCES... ¿POR DÓNDE COMIENZO?

Christian Negre y Salvador Carrión

## Desafío en el aula

Manual práctico para llevar los juegos de escape educativos a clase



PAIDÓS Educación

Incluye 10 juegos y acceso a material docente

Flavio Escribano

## Homo Alien

Videojuego y gamificación para el próximo hacking cognitivo

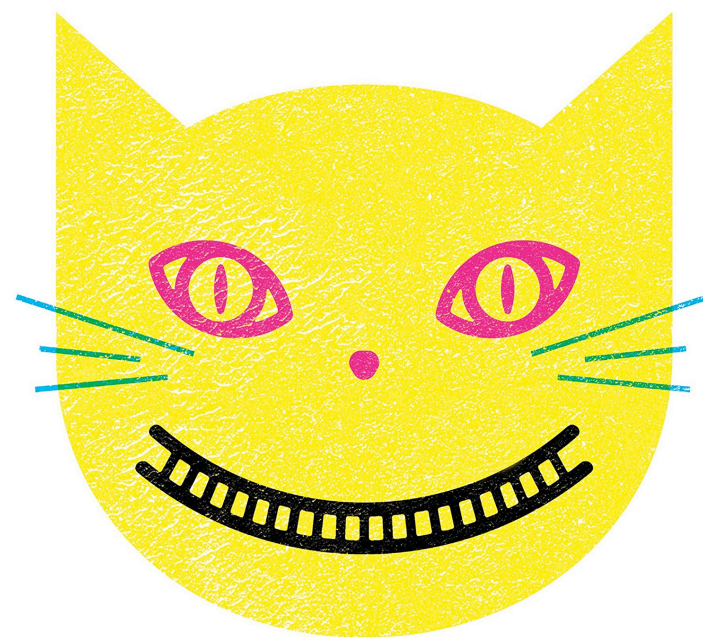


HÉROES DE PAPEL STUDIES

Imma Marín

## ¿Jugamos?

Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación

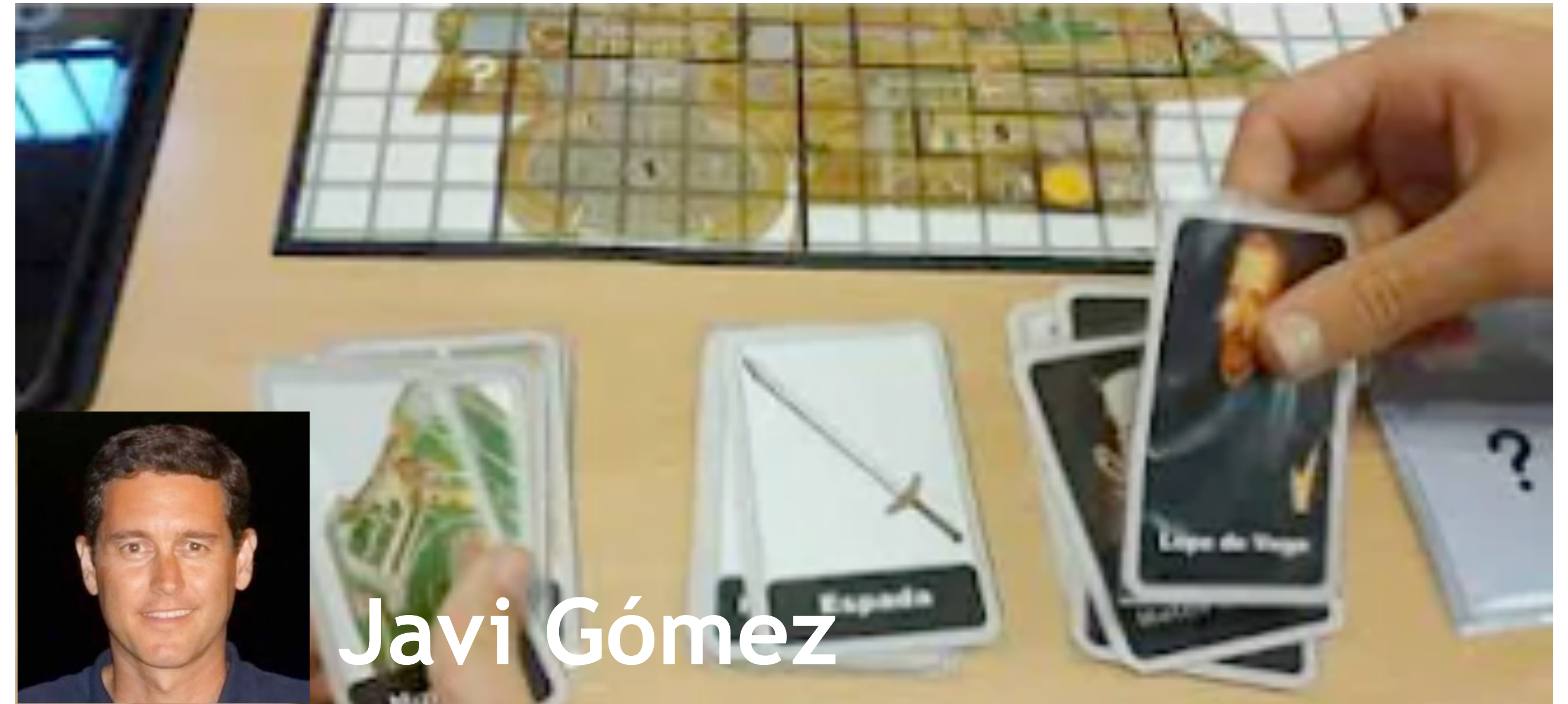
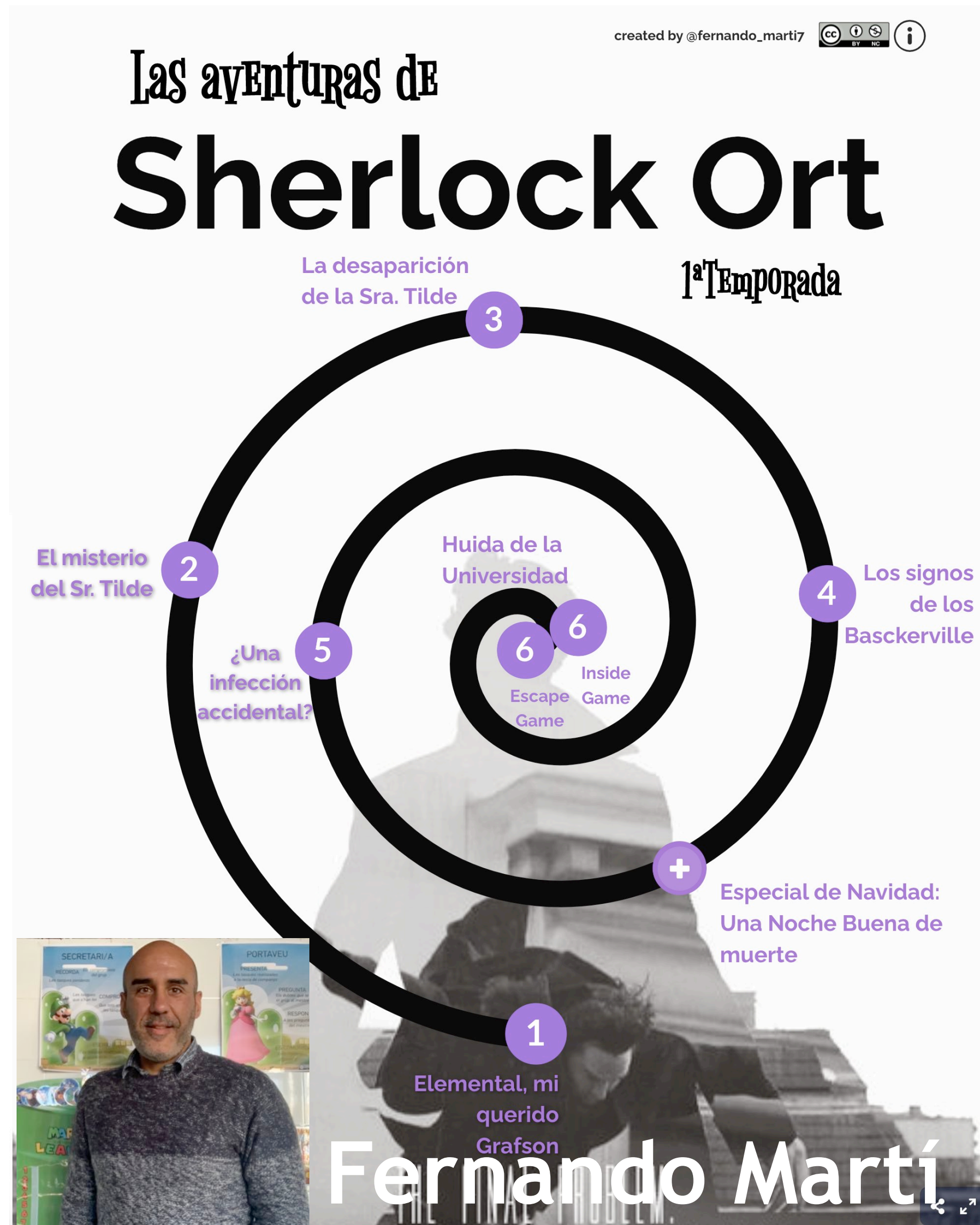


PAIDÓS Educación





# ALGUNOS EJEMPLOS PRÁCTICOS



## Diez beneficios de abrir un Aula de Juegos en tu cole o instituto

¿Habéis pensado en los beneficios que un **Aula de Juegos** puede aportar a vuestro centro educativo? Tras dos años de experiencia intensa en este proyecto, me gustaría hacer un par de posts en los que explicaros las ventajas de llevar este proyecto en vuestro colegio o instituto.





# MÁS EJEMPLOS



Apoya



bebeamordor.com en

tipelle.com

JUEGOS ▾

LOS MEJORES

COCINA FRIKI ▾

LIBROS & CÓMICS

ROBÓTICA

EFFECTO LÚDICO

+OCIO ▾

CONTACTO ▾

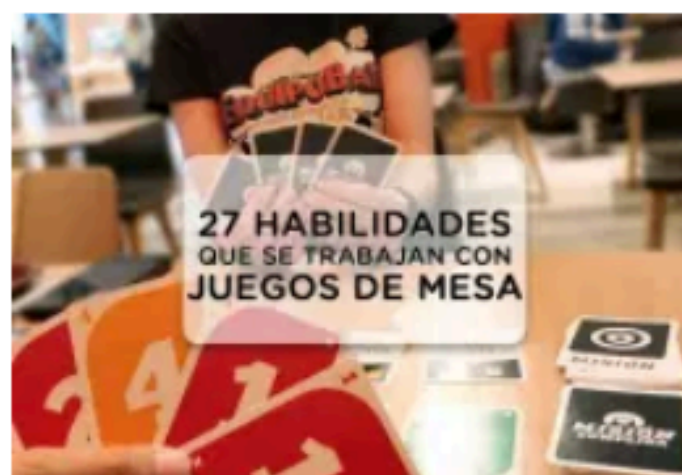
## ARTÍCULOS DESTACADOS



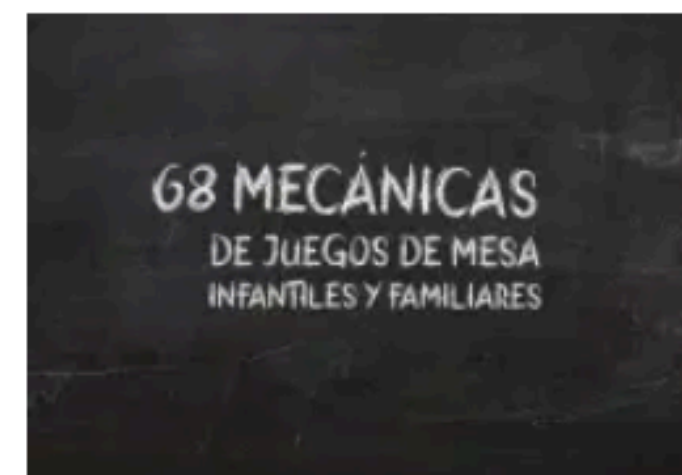
Academons: la app educativa para repasar Primaria



8 juegos de mesa para trabajar la atención



27 Habilidades que trabajan los juegos de mesa



70 Mecánicas de juegos de mesa infantiles y familiares



Juegos por asignaturas: Educación Física II

<https://bebeamordor.com/efecto-ludico/>





# EN LO QUE COINCIDEN **TODOS LOS ESTUDIOS...**

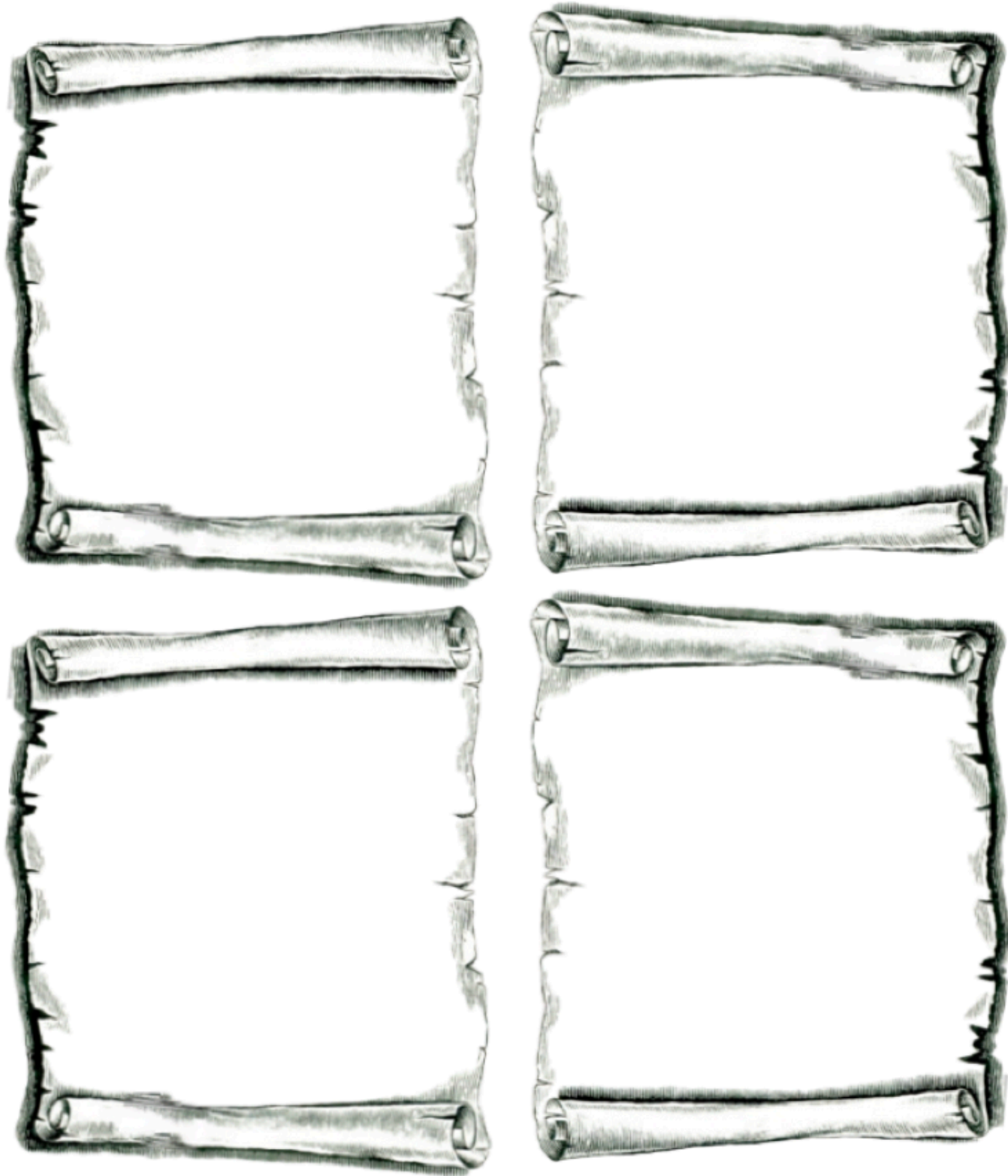
1. Este tipo de herramientas no sustituyen a la persona que dinamiza.
  2. Este tipo de proyectos requieren esfuerzo y sobre todo, experiencia de juego.
  3. Tienes que tener tus objetivos muy claros.
  4. Este tipo de proyectos no reemplazan ninguna otra técnica.
  5. **No existen las generalidades.** Este tipo de proyectos funcionan en áreas, entornos y grupos concretos, con objetivos muy definidos.
- 

# UN ÚLTIMO EJERCICIO...



Nombre  
Clase  
Nivel

**Habilidades**



Vamos a construir una **HOJA DE PD**  
de cada una de vosotras.

**2 COSAS EN LAS QUE SOIS BUENAS.**  
**2 COSAS EN LA QUE LOS JUEGOS, PUEDEN**  
**AYUDAROS A AVANZAR.**

[https://docs.google.com/presentation/d/1gddhMfP18OVKiC\\_ZWUblrTz6snuEShuVEmykO-y3q7A/copy?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1gddhMfP18OVKiC_ZWUblrTz6snuEShuVEmykO-y3q7A/copy?usp=sharing)



# UN ÚLTIMO EJERCICIO...

SITUACIÓN  
REAL



¿COMO PUEDEN  
AYUDAR LOS  
JUEGOS?

SITUACIÓN  
IDEAL

**¡GRACIAS!**