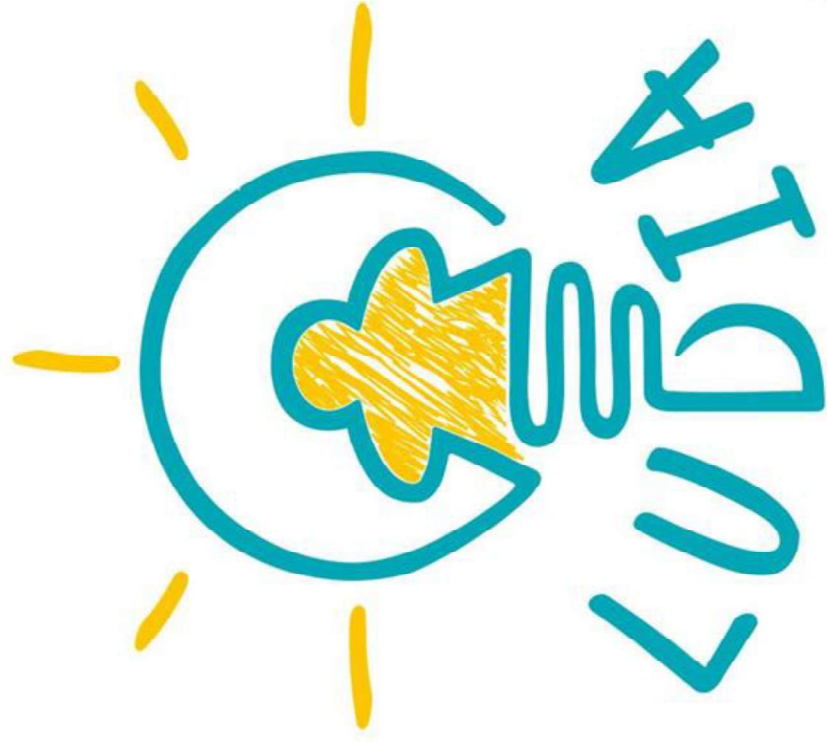
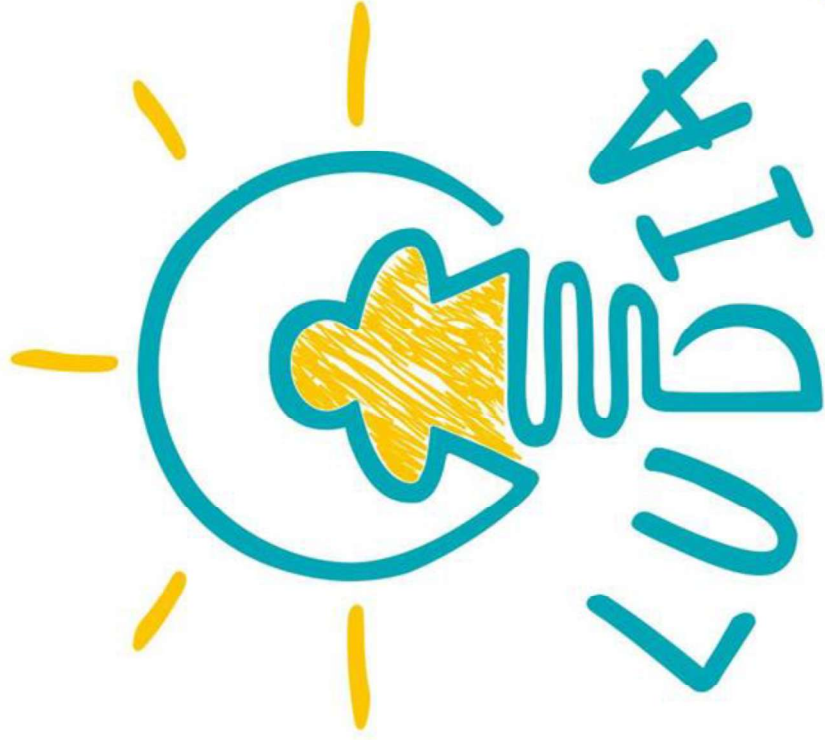




LUDIA ASESORAS
Asesoría Psicológica

**ABJ: APRENDIZAJE BASADO EN
JUEGOS
FERROL**



LUDIA ASESORAS
Asesoría Psicológica

Aviso Legal: Uso Exclusivo para Alumnado

Este documento, incluyendo su contenido y cualquier material adjunto, está protegido por las leyes de propiedad intelectual y derechos de autor. Este material es proporcionado exclusivamente para el uso del alumnado inscrito en el curso o formación al que está asociado.

Queda expresamente prohibida cualquier reproducción, distribución, divulgación o uso no autorizado de este documento, ya sea parcial o total, sin el consentimiento previo por escrito del autor o propietario de los derechos.

Cualquier uso indebido o no autorizado de este material constituirá una violación de los derechos de propiedad intelectual y podrá dar lugar a acciones legales conforme a la legislación vigente.

Se recuerda a los alumnos que el acceso y la utilización de este documento están sujetos a las políticas y normativas establecidas por la institución educativa o entidad responsable de la formación, así como a las leyes y regulaciones aplicables.

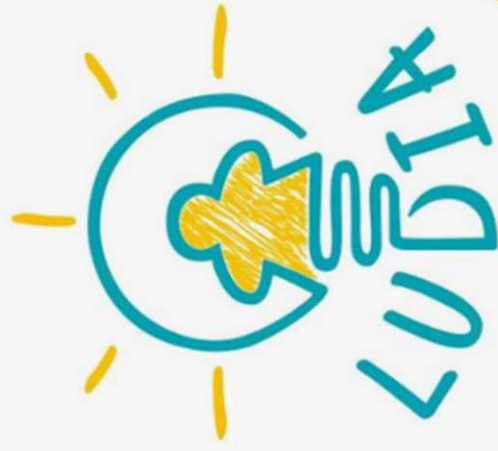
Por favor, tenga en cuenta que este documento está destinado únicamente para fines educativos y de formación, y cualquier otra utilización está estrictamente prohibida.

Gracias por su comprensión y colaboración.

Atentamente,
Ludia Asesoras



@fervazquezcst



1001A ASESORAS
Asesoría Psicológica



¿Estamos en contacto?



Juegos de mesa

Rol y videojuegos

Libros y cómics

Efecto Lúdico

etcétera...



@bebeamordor

Lunes, November 8, 2019

f @ v d



JUEGOS ▾ EFECTO LÚDICO ▾ COCINA FRIKI ▾ LIBROS & CÓMICS ▾ ROBÓTICA ▾ OCIO ▾ CONTACTO ▾





















































¿QUÉ ES EL JUEGO?

JUEGO

«Actividad que realizan una o más personas empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión»



CARACTERÍSTICAS

VOLUNTARIO

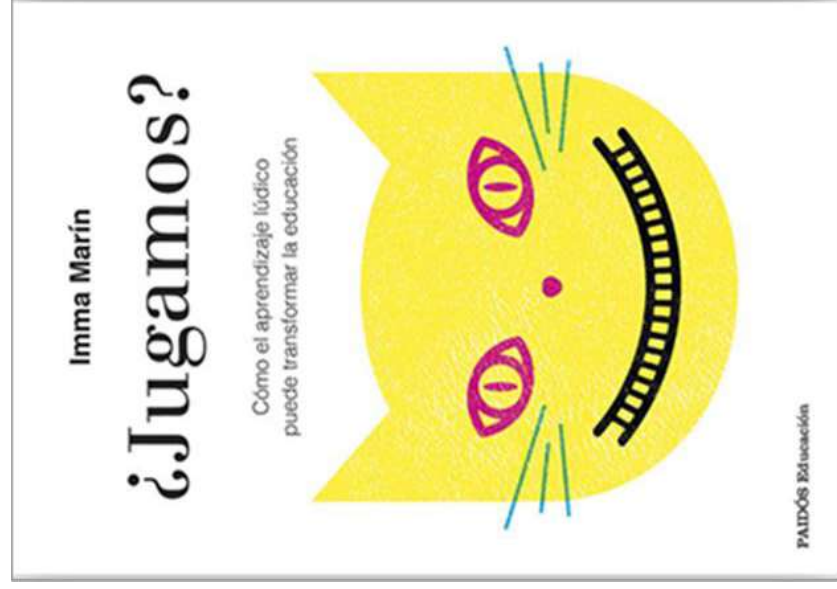
RESULTADO INCIERTO

NORMAS ACEPTADAS POR TODAS

CONSECUENCIAS DE ACCIONES EN EL JUEGO

ESTÁN ACOTADAS AL JUEGO

IMPRESCINDIBLES



IMPRESCINDIBLES

Inicio [Qué es Soy](#) [Proyectos](#) [Blog](#) [Recursos](#) [Contacto](#) [Game Design](#)

Juegos de mesa
Sin categoría
Storytelling
Videojuegos

La resolución de problemas dentro de los juegos (y su importancia para definirlos)

15 octubre, 2019 [Piper Pedraza](#) [ABJ, Juegos de Mesa, Juegos de Rol, Aprendizaje](#)
[Resolución de Juegos](#), [Juego de Mesa](#), [Juego de Rol](#), [Serious Games](#)

Siempre que defino los juegos, cito esta reflexión. Y además (y en la mayoría de los casos) cuando se habla de ABJ, se tiende a incidir en el aspecto de "resolución de conflictos y problemas" que tienen. Lo que al final, me lleva a elaborar un pequeño artículo sobre el [.]

LARRY MEAS

¿Tú lo jugarías?

8 octubre, 2019 [Piper Pedraza](#) [ABJ, Gamificación](#) [Aprendizaje basado en Juegos](#), [Gamificación](#), [Gamificación](#), [Juego de Mesa](#), [Juego de Rol](#), [Ludificación](#), [Serious Games](#)

¡Justo el artículo de esta semana da para un poco de debate (siempre sano, por favor), pero me apetecía escribirlo después de impartir un par de formaciones y hablar con personas horribles (véase Pablo Sorocha, al que tuve el gusto infinito de conocer este fin de semana). Quédoos con esta [.]

¿TÚ LO JUGARÍAS?

El río de la diversión

ST @Gamification. ¡Feliz a la semana, a partir de 2020, podremos a la venta nuestros kits de diseño. Actualmente tenemos 3 diseñados.

18 November, 2019

ST @Paedagogia. En mi video de los 7 media he terminado mi aventura con el río de la diversión y media. Gracias @paedagogia por la info.

17 November, 2019

ST @CarmenVilmos. Cualquier actividad con toques de ficción no es gamificación ni aprendizaje. Hemos querido compartir nuestra experiencia.

17 November, 2019

Archivos

The image displays two screenshots of the 'Fichas Juego' application interface. The top screenshot shows the 'Fichas Juego' screen with a search bar, a list of game cards (e.g., 'El juego de la memoria', 'El juego de la velocidad'), and a 'Fichas Juego' button. The bottom screenshot shows the 'Fichas Juego' screen with a search bar, a list of game cards (e.g., 'El juego de la memoria', 'El juego de la velocidad'), and a 'Fichas Juego' button.

emil-lab.eu

BENEFICIOS

HABILIDADES COGNITIVAS

PROCESOS BÁSICOS:

- PERCEPCIÓN
- ORIENTACIÓN
- COORDINACIÓN
- MEMORIA
- ATENCIÓN
- LENGUAJE



BENEFICIOS

HABILIDADES COGNITIVAS

FUNCIONES EJECUTIVAS:

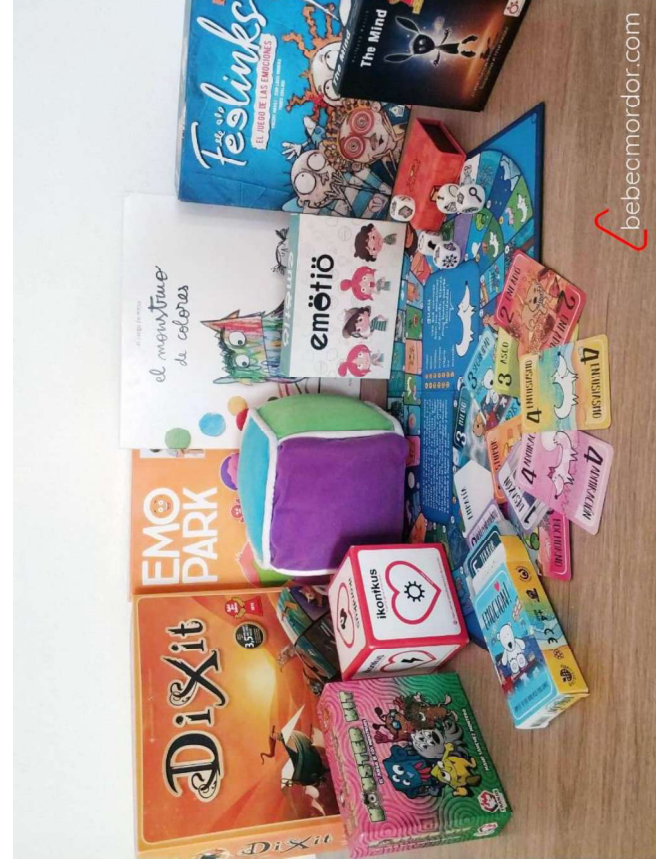
- VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO
- FLEXIBILIDAD COGNITIVA
- TOMA DE DECISIONES
- PLANIFICACIÓN
- MEMORIA DE TRABAJO
- INHIBICIÓN COGNITIVA



HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES Y JUEGO

BENEFICIOS

HABILIDADES SOCIO-EMOCIONALES



EMOCIONALES:

- TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN
- TEORÍA DE LA MENTE
- INTELIGENCIA EMOCIONAL
 - IDENTIFICACIÓN
 - COMPRENSIÓN
 - FACILITADOR PENSAMIENTO
 - GESTIÓN

2 AÑOS

MANIPULACIÓN Y REGLAS DEL JUEGO



5 min

MECÁNICAS: Tirar y mover.
Colección. Cooperativos.
Carrera. Movimiento por
celdas.



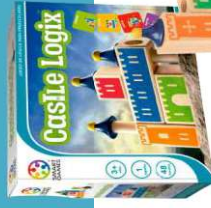
3 AÑOS

AZAR Y PATRONES SIMPLES



5-10 min

+ MECÁNICAS: Eventos
(simples). Perder turno.
Solitario.



4 AÑOS

MEMORIA Y EXPRESIÓN



5-10 min

+ MECÁNICAS: Memoria.
Actuar. Emparejado.
Habilidad. Reconocimiento
de patrones.



5 AÑOS

TÁCTICA/PLANIFICACIÓN A 1 PASO



10-15 min

+ MECÁNICAS: Gestión de
mano. ¡Toma eso!
Identificación háptica.
Deducción. Limitador de
tiempo.



6 AÑOS

MÍNIMA GESTIÓN DE RECURSOS

⌚ 15 - 30 min

+ MECÁNICAS: Flicking. Emparejado rápido. Acción simultánea (mejor desde esta edad). Movimiento en patrón. Mercado.



7 AÑOS

MAYOR CANTIDAD DE INPUTS Y PATRONES

⌚ 15 - 30 min

+ MECÁNICAS: Mismas (gestión de mano, mercado, movimiento en patrón), pero con mayor complejidad. Recuperación de la acción. Cartas con texto.



8-9 AÑOS

PLANIFICACIÓN A 2 PASOS

⌚ 30 - 45 min

+ MECÁNICAS: colocación de trabajadores, de losetas, set collections más complejos, draft, límites comunicación, mayorías, push your luck, programación de acciones, puntos de acción.



10 AÑOS

ROLES OCULTOS Y TEORÍA DE LA MENTE

⌚ + 45 min

+ MECÁNICAS: deducción con tramas, construcción de mazos, colocación de losetas, orden de giro, bazas, contratos, bonus fin de partida, cobertura de cuadrícula, negociación, subastas.



12 AÑOS

COMPLEJIDAD Y TEMÁTICA

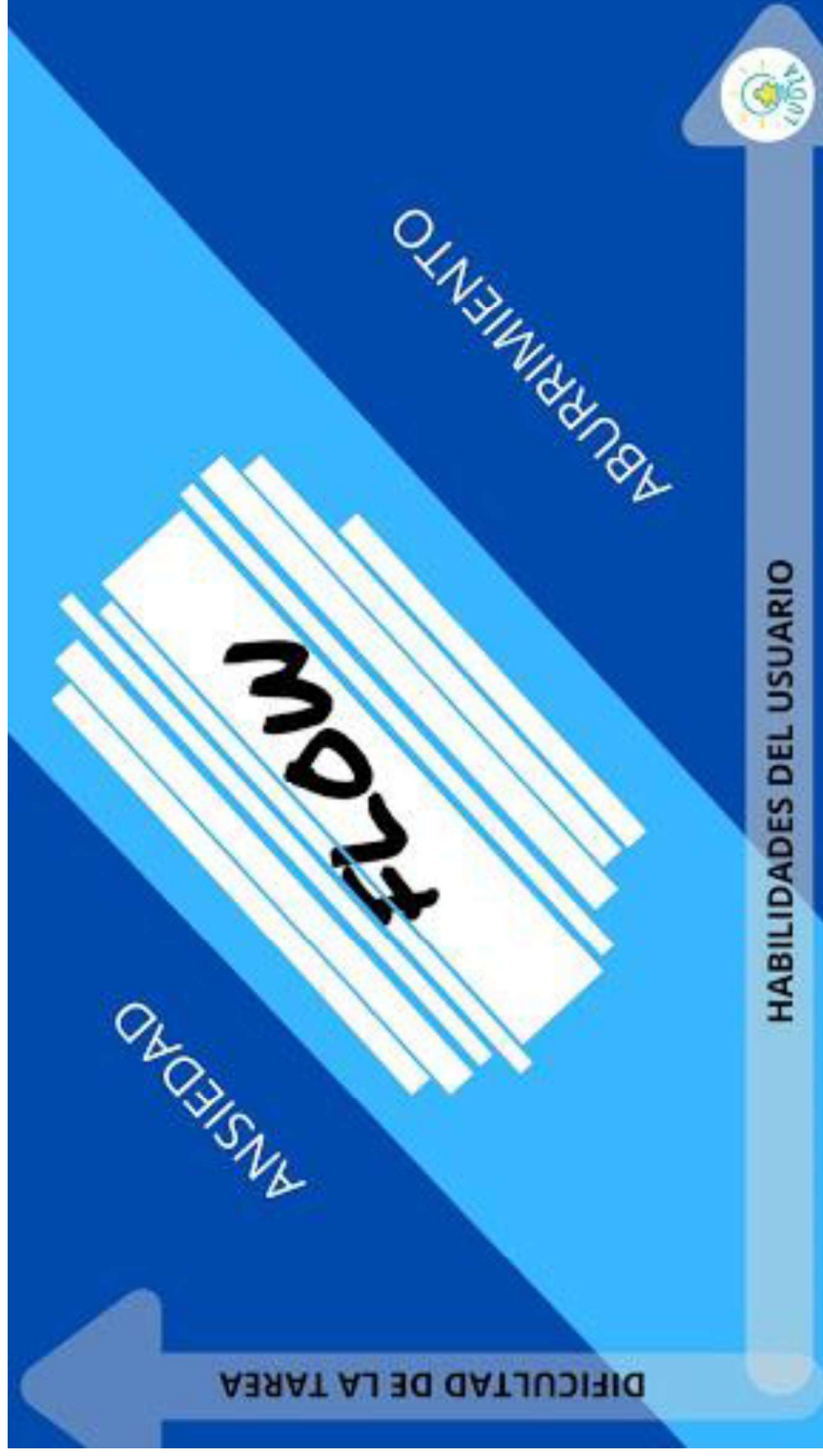
⌚ + 45 min

+ MECÁNICAS: gestión de recursos más compleja, deducción más complejo con tramas más adultas, mayores duraciones.



EDAD

TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN



(Adaptado de Csikszentmihalyi, 1990)

ABJ, GAMIFICACIÓN Y SERIOUS GAMES

SIMILITUDES

Las tres metodologías o estrategias promueven el aprendizaje en entornos más dinámicos, atractivos y divertidos.

Las tres utilizan elementos de los juegos.

ABJ

Utilizamos el juego como **un recurso más** en el aula (libro de texto, ficha, video, etc.).

Usamos el juego **tal cual** o con alteraciones de **mecánicas** o **componentes**.

GAMIFICACIÓN

Utilizar **mecánicas**, **dinámicas** o **elementos** de juegos en entornos que a priori no son lúdicos con el fin de aumentar la **motivación** de los participantes.

SERIOUS GAMES

Diseñamos un juego con un **fin puramente didáctico**.

Reducimos lo lúdico.

ABJ: CONCEPTOS BÁSICOS

FACTORES DEL JUEGO

FACTORES

¿DÓNDE JUEGO?

TEMÁTICA

¿CON QUÉ JUEGO?

COMPONENTES

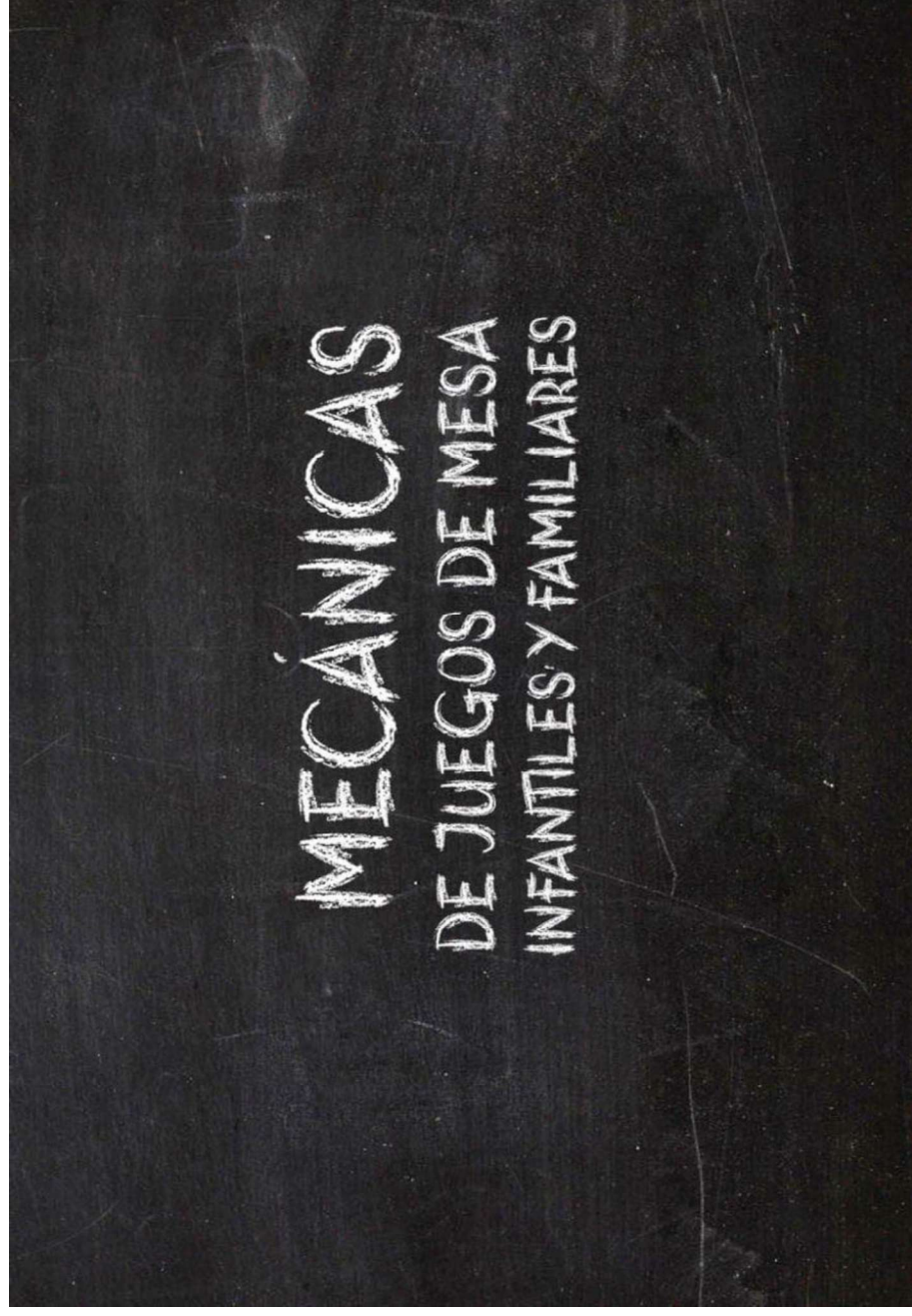
¿CÓMO JUEGO?

DINÁMICAS

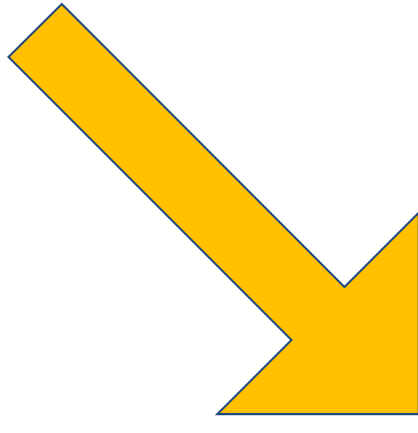
¿QUÉ PUEDO HACER?

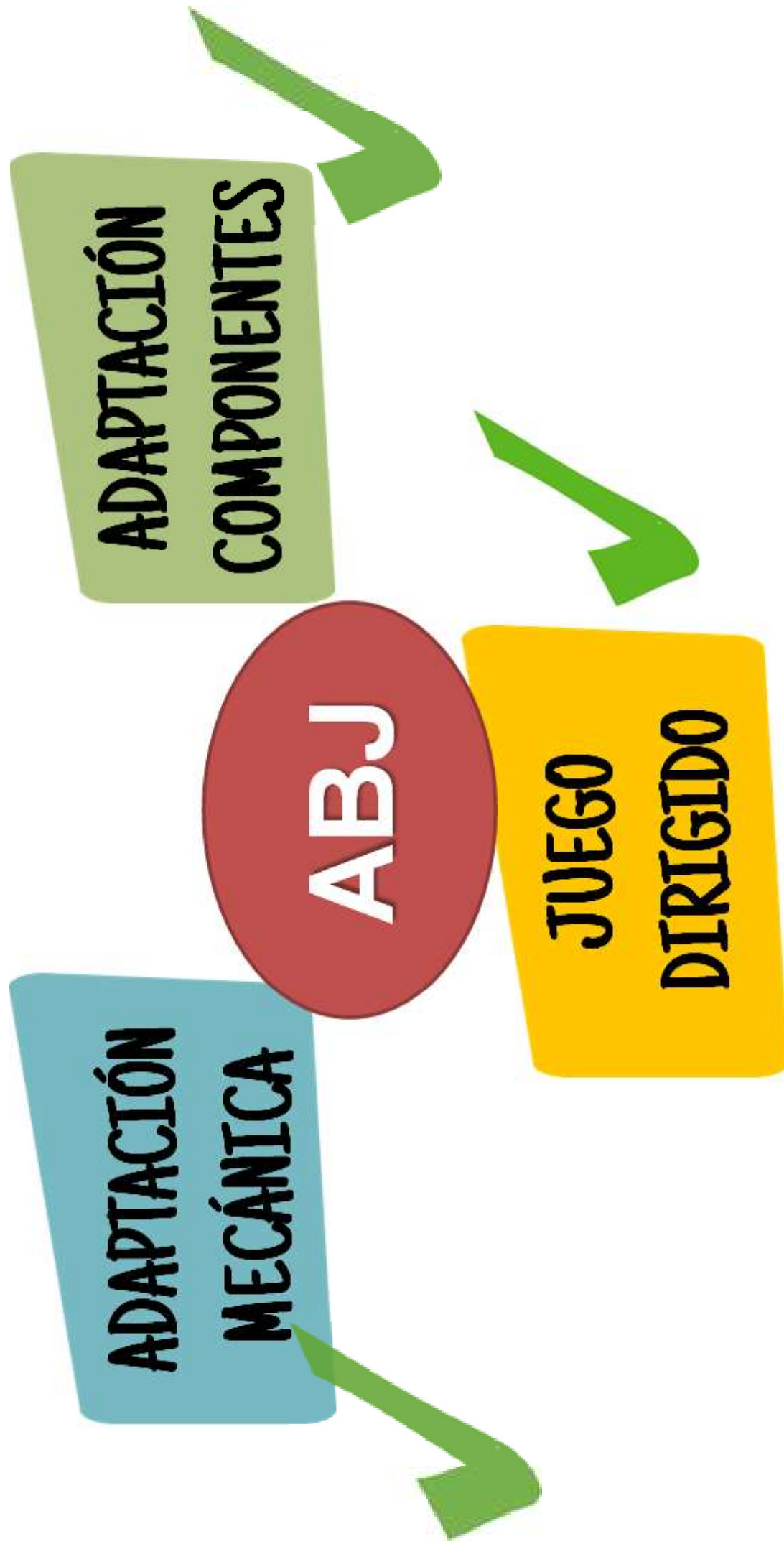
MECÁNICAS

MECÁNICAS DE JUEGO



<https://bebeamordor.com/mecanicas-de-juegos-de-mesa-infantiles-y-familiares/>

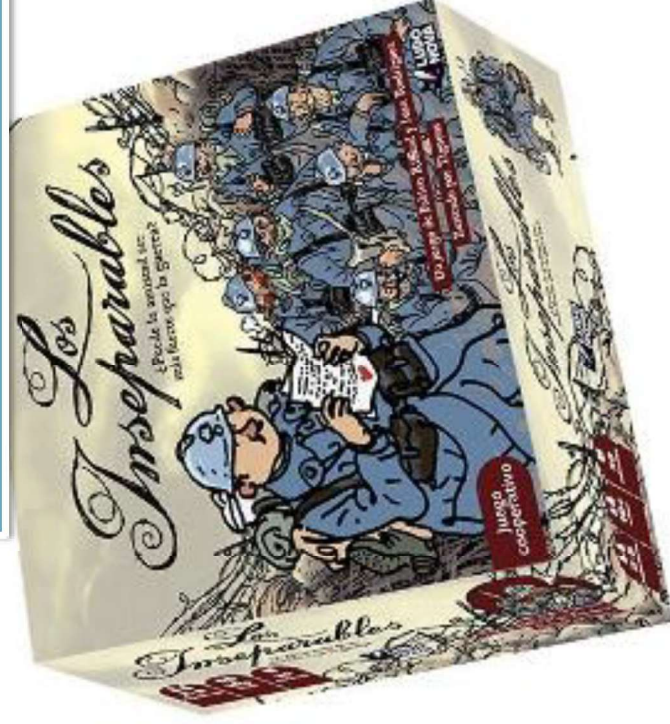




JUEGO DIRIGIDO

**TRABAJAMOS
SOBRE LA
TEMÁTICA.**

**APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO**



ADAPTACIÓN COMPONENTES

**Utilizamos los mismos componentes,
pero cambiamos la mecánica del juego.**

Reaprovechamos los materiales.

ADAPTACIÓN MECÁNICA

**Utilizamos la *misma mecánica*,
pero *creamos nuevos componentes* del
juego.**

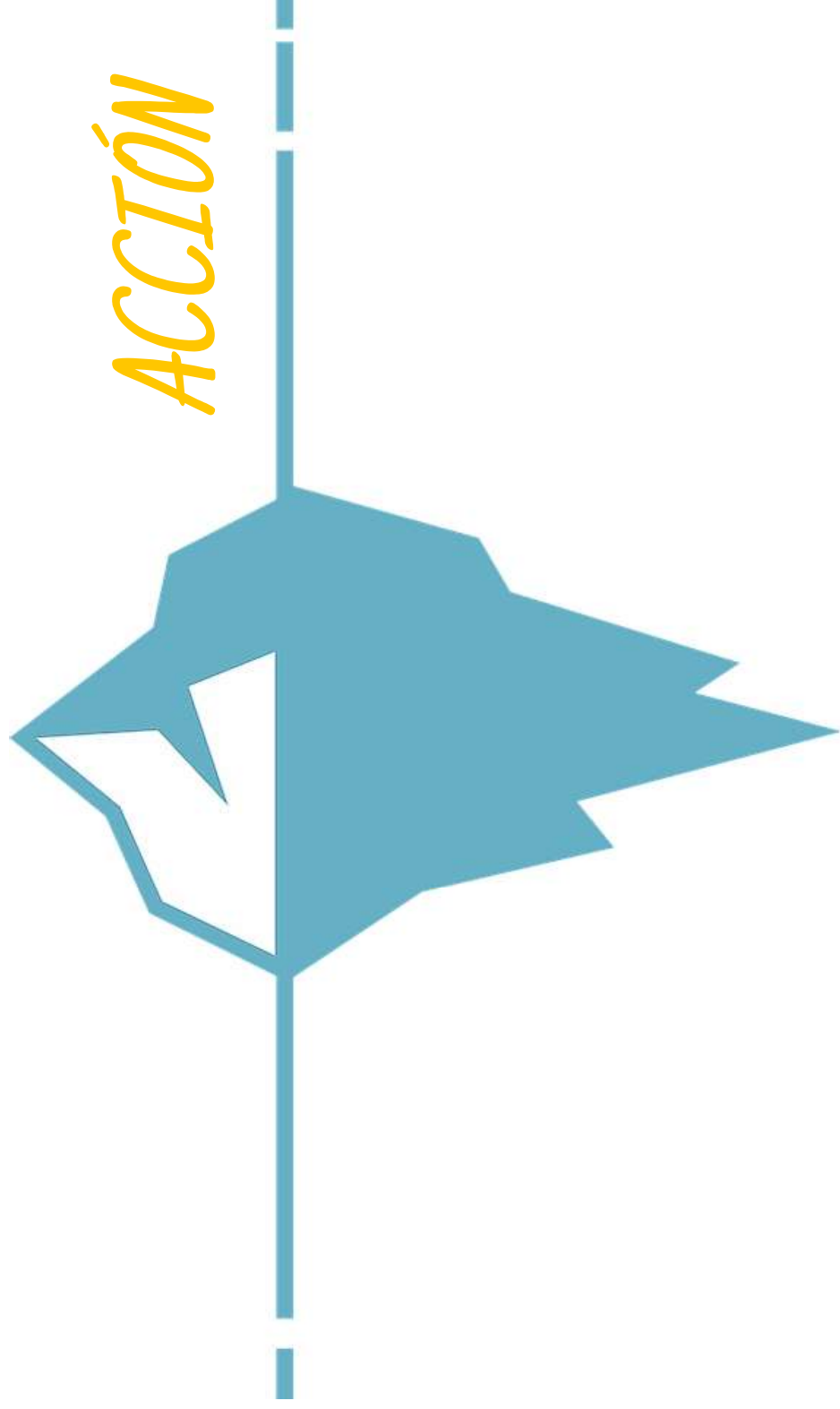


ESTRUCTURA DE LAS SESIONES DE JUEGO

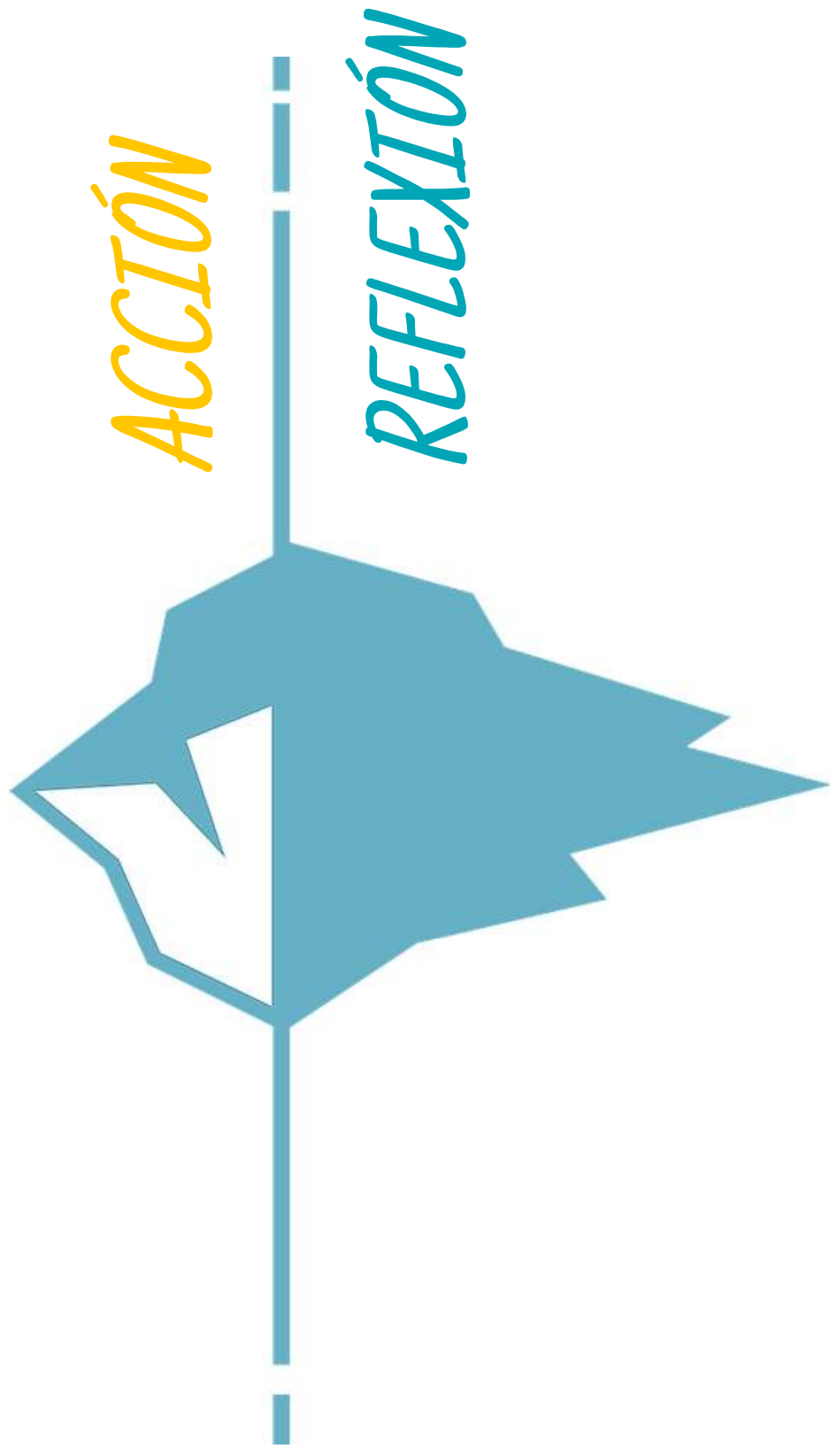
SESIONES DE JUEGO



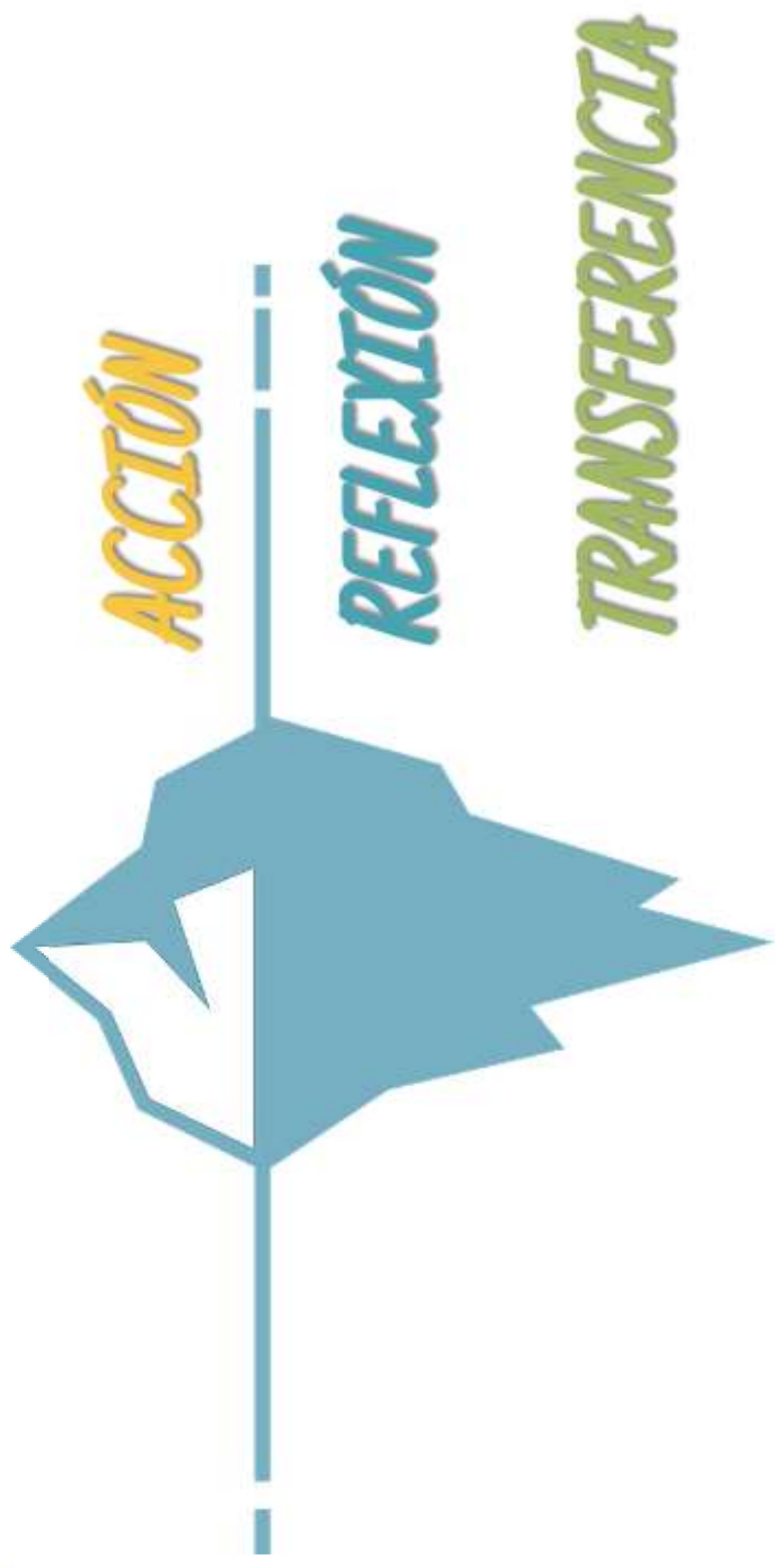
SESIONES DE JUEGO



SESIONES DE JUEGO



SESIONES DE JUEGO



**... JUGAR ES UNA
COSA MUY SERIA**

QUEREMOS

TRABAJAR

CONTIGO

**JUGAMOS
PARA AYUDARTE**

Contacto:

info@ludiaasesoras.com

646699745