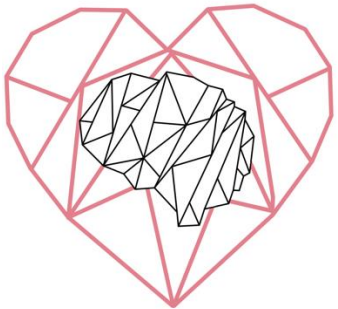


ABJ-Xogos de mesa

Icíar Santalla



XUNTA
DE GALICIA

CENTRO DE FORMACIÓN
E RECURSOS DE LUGO

¡A jugar!

ABJ vs. GAMIFICACIÓN

ABJ y GAMIFICACIÓN

ABJ	GAMIFICACIÓN
Mejorar el aprendizaje a través del juego	
Juegos específicos, para habilidades específicas.	Aumento del compromiso y motivación.
El juego como herramienta para enseñar.	Utilizan elementos del juego (recompensas, retos, niveles)

SERIOUS GAMES
Juegos diseñados con propósitos específicamente educativos
Simuladores de cirujanos, juegos de estrategias económicas

Concretando ABJ

Concretando ABJ

Elementos lúdicos ← Técnica pedagógica ← **ABJ** → Organizado con normas ≠ Juguete



El ABJ y la legislación vigente

LOMLOE

Necesidad de adaptar los planes de estudio a las nuevas tecnologías y métodos innovadores. además se reconoce la importancia de utilizar estas prácticas para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje.

Derechos del niño

Art. 31. "El niño tiene derecho al juego, al descanso, a la diversión y a dedicarse a las actividades que más le gusten."

ABJ y el enfoque competencial

Motivación y participación



Desarrollo de habilidades sociales



Aprendizaje activo y significativo



Desarrollo de otras habilidades



Fomento de la exploración



El error como experiencia



Retroalimentación inmediata



Ambiente inclusivo y diverso



Funciones ejecutivas

Memoria de trabajo: retener información y actualizarla

Control inhibitorio: Frenar respuestas automáticas y dominantes.

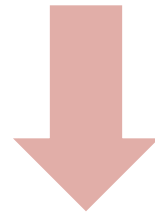
Toma de decisiones: Implica condiciones internas. Cálida.

Planificación: Idear, evaluar y seleccionar acciones o decisiones. F. E. compleja

Velocidad de procesamiento: Acceder y dar respuesta a una información o estímulo.

Funciones ejecutivas

Activación, dirección de flujo de conciencia, gestión de la motivación, gestión de las emociones, control del impulso, elección de metas y proyectos, iniciación de la acción y organización, mantenimiento de la acción, flexibilidad, gestión de la memoria y metacognición. (Marina y Pellicer. 2015)



APRENDER A APRENDER

¿Qué ha pasado cuando hemos jugado?

SOCIAL-EMOCIONAL-COGNITIVO

Efecto sorpresa

Motivación mental y física

↑ Irisina



SARA

Alegría

↑ curiosidad

↑ recompensa cerebral

☒ ON Nucleus accumbens

☐ OFF Red neural por defecto

Vínculo

Somos sociales



OXITOCINA

¿Qué nos atrae a jugar a un juego?

NARRATIVA

Contextualiza el juego para los y las participantes.

ESTÉTICA

Atrae y ayuda a entender y recordar las mecánicas con simbología o iconos.

MECÁNICA

Marca qué tipo de acciones pueden hacerse.

REGLAMENTO

Determina como interaccionan las mecánicas y los elementos del juego (fichas, cartas, etc.)

FLUJO

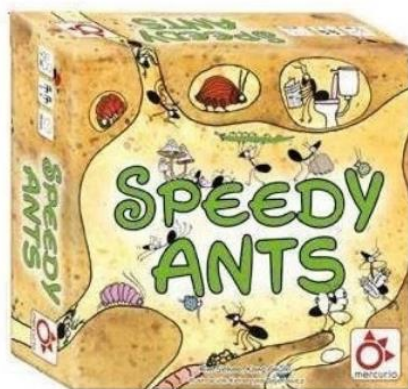
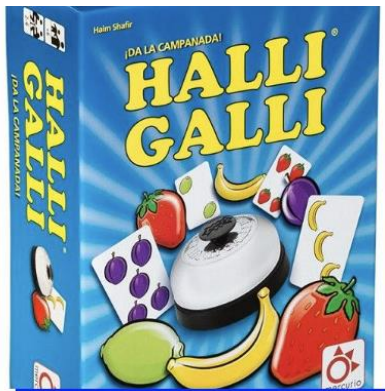
Consecución elementos-jugador o jugadora y posible interacción con el resto de personas participantes..

- Acción/destreza.
- Colocación de losetas.
- Colocación de trabajadores/as.
- Control de Área.
- Construcción de mazos, recursos o reservas.
- Construcción de patrones.
- Construcción de rutas o redes.
- Cooperativo
- Crear colecciones.
- Deducción
- Draft o intercambio.
- Gestión de mano
- Juego de rol.
- Jugadores con distintos poderes.
- Memoria.
- Movimiento por casillas.
- Narrativa/Cuentacuentos.
- Objetivos de juego diferentes.
- Puzzle.
- Prueba tu suerte.
- Reconocimiento de patrones.
- Rol oculto.
- Roll and write.
- Subasta/Puja.
- Take That.
- Tirar y mover.
- Tiradas de dados.
- Votación.

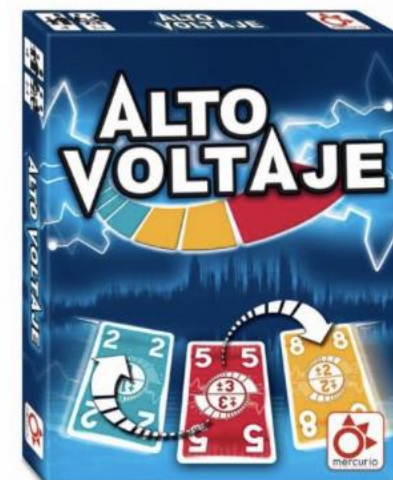
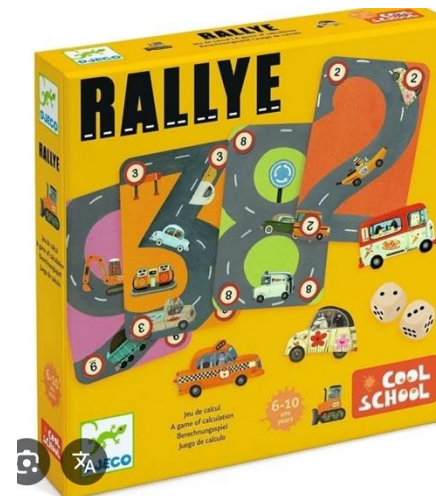
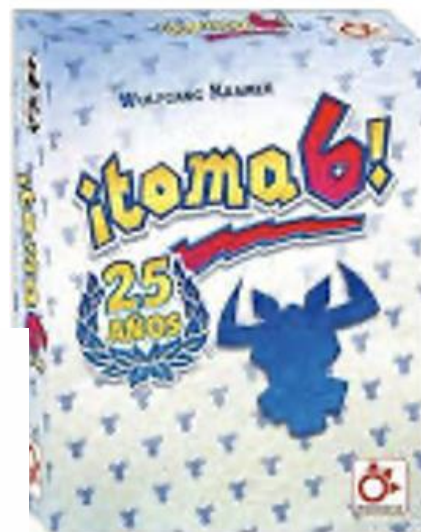
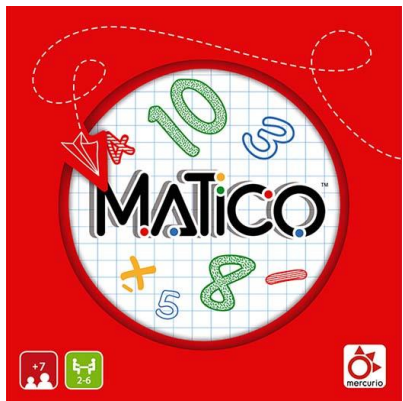
Para todos los públicos

SENSORIOMOTORA (0-2 AÑOS)	PREOPERACIONAL (2-7 AÑOS)	OPERACIONES CONCRETAS (7-12 AÑOS)	OPERACIONES FORMALES (12 O MÁS AÑOS)
JUEGO FUNCIONAL	JUEGO SIMBÓLICO	JUEGO REGLADO	JUEGO SOCIAL
No hay juego per se. Habilidades motoras, coordinación.	Juegos en los que se cree interacción. Pasan de jugar junto a otros, a jugar con otros.	Comprensión de normas y seguimiento, capacidad de inhibición e interacciones.	Juegos competitivos, más complejos, de rol o estrategia.

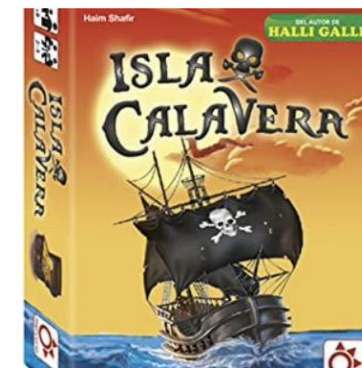
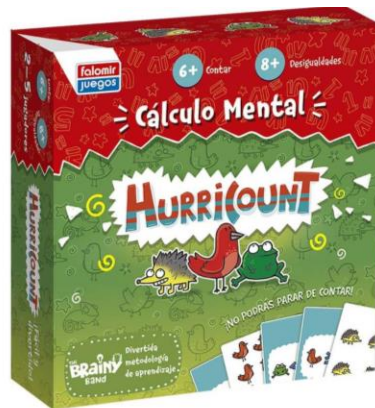
Primer internivel



Segundo internivel



Otros juegos para trabajar mates



Clasificación por funciones ejecutivas

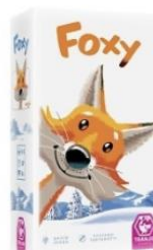
MEMORIA



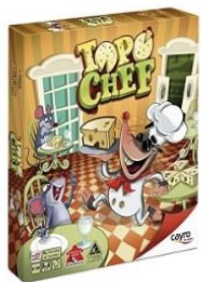
ISLA A LA VISTA



ESTRELLAS FUGACES



FOXY



TOPO CHEF



ABRACADA-BROOM

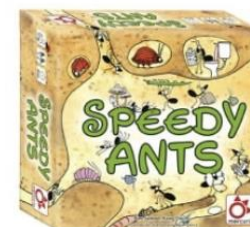


Q MEMORY

CONTROL INHIBITORIO



¡AL LORO!



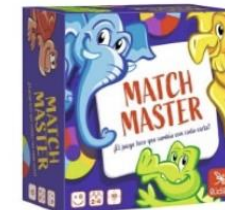
SPEEDY ANTS



PRESTO



MONSTER FLIP



MATCH MASTER



DICE FRUITS

Clasificación por funciones ejecutivas

PLANIFICACIÓN



MONZA



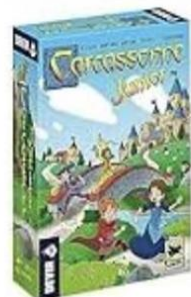
ORBITO



HÁMSTER GÁNGSTER



REGROUP!
CHIKEN ARMY



CARCASSONNE



COMPRAR

FLEXIBILIDAD COGNITIVA



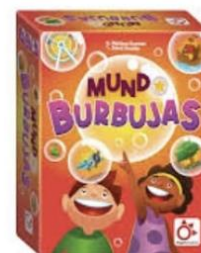
BATALLA DE GENIOS



COLOR CODE



TAKE IT EASY!



MUNDO BURBUJAS



MATCH MADNESS



IQ PUZZLER

Clasificación por funciones ejecutivas

RAZONAMIENTO



LOS TRES CERDITOS



MILO'S WASSERPERK



PATTERN PARTY!



DESAFÍO MENTAL



TICE DICE TOWN



CÓDIGO SECRETO

TOMA DE DECISIONES



EL LABERINTO MÁGICO



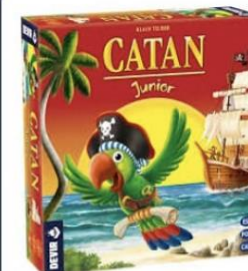
DIXIT



PENTAGON



PELUSAS



CATAN JUNIOR



AZUL

Clasificación por funciones ejecutivas

ATENCIÓN



DOBBLÉ



SLAPZI



FANTASMA BLITZ



HALLI GALLI



COLOR LINE

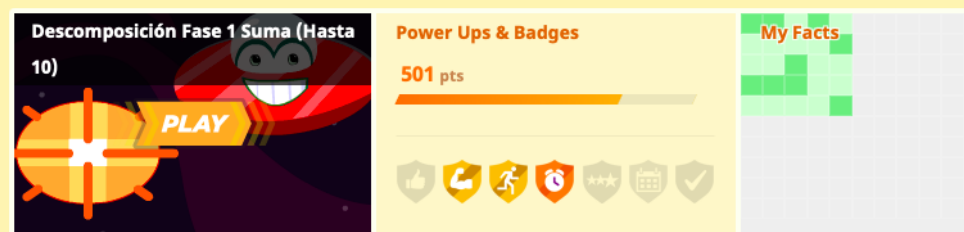
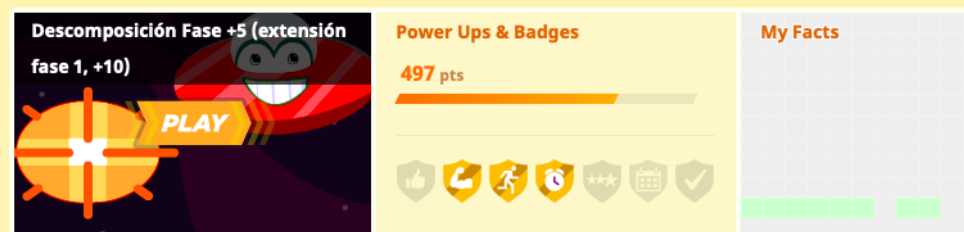
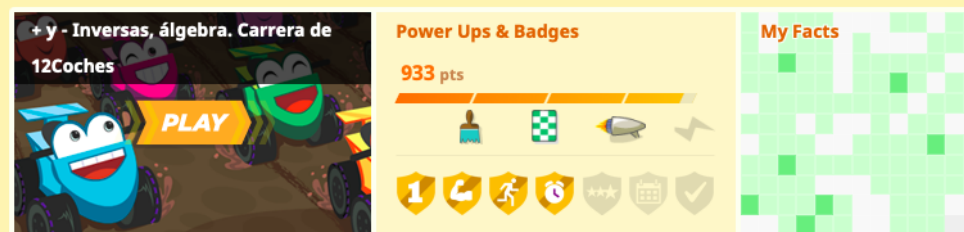


TACO GATO CABRA
QUESO PIZZA

Para saber más



Incluye videojuegos educativos para niños de 5 a 8 años. En ella pueden practicar diversos contenidos de una forma divertida, mayormente matemáticos.



Comunidad de aprendizaje con numerosos recursos para trabajar matemáticas con ABN



Para saber más



Asociación de creadores de juegos de mesa.



Base de datos de juegos de mesa, videojuegos, foros.



Canal con explicación de juegos y magia.



Asesoría para editoriales, docentes y familias. Fichas para los juegos, listados...



Probar juegos en espacios virtuales (Mac/Android/PD)
Juegos producidos por otras personas.



Organizar partidas en tiempo real y diferido.



Manu Sánchez Montero.
Creador de juegos.

Para todos los públicos

Grupo Neuro PGA (Universidad de Lleida)
Conectar Jugando. Dra. Vita Barrull (2023)



Concretando Gamificación

Para todos los públicos

Narrativa



Protagonistas



Componentes del juego

Diseño de un storyboard

Visión

Protagonista

¿Quién es nuestro protagonista?
¿Cuáles son sus fortalezas y debilidades?
¿Dónde vive?
¿A qué se dedica?

Conflicto

¿Qué ha pasado?
¿Qué miedos o fobias le impiden avanzar?
¿Qué personajes o situaciones nos permiten progresar?

Desafío

¿Qué meta persigue el protagonista?
¿Qué debe cambiar o mejorar para alcanzar la meta?
¿De quién puede aprender para superar sus obstáculos?

Empatía

Arquetipos

¿Qué personajes o elementos están presentes en nuestra historia?

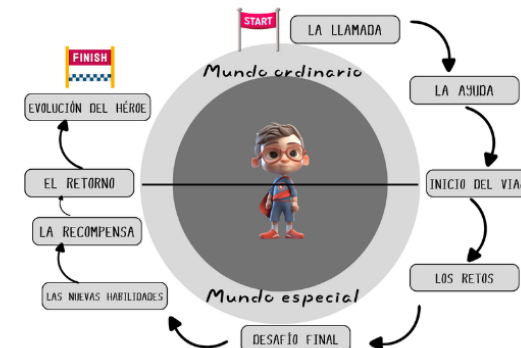
Emociones

¿Qué tipo de usuarios van a vivir la aventura?
¿Qué emociones queremos trasladar a nuestros usuarios?
¿Hay elementos de sorpresa?
¿Secretos? ¿Misterios?

Resumen narrativa: ¿Quién? ¿Qué tienes que hacer? ¿Qué contarán cuando lleguen a casa?

Recorrido

¿La narración es en primera o en tercera persona?
¿Pasa el protagonista por todas las etapas?
¿Ha cumplido sus objetivos?
Es el mismo que cuando empezó la aventura?



Protagonistas



PERFIL COMPETITIVO (Killer)

Características: vive el juego como desafío y se centra en ganar la competición directa con otras personas o equipos.

Le motiva: rankings o clasificaciones.

Actividades de gamificación acorde: concursos (quizzes), torneos, etc.

Juego tipo: Monopoly.



PERFIL TRIUNFADOR o TRIUNFADORA (Achiever)

Características: busca conseguir un estatus, superar metas rápidamente o conseguir logros.

Le motiva: alcanzar sucesivos logros o metas, superar niveles o etapas.

Actividades de gamificación acorde: conseguir niveles, superar capítulos de una aventura o salir de entuertos.

Juego tipo: Trivial.



PERFIL SOCIABLE (Socializer)

Características: se fija más en las relaciones sociales, desarrollar redes de amistad, crear equipo.

Le motiva: la charla, el intercambio, la comunicación, o compartir experiencias.

Actividades de gamificación acorde: juegos cooperativos, dramatizaciones, etc.

Juego tipo: Pictionary o un Scape Room.



PERFIL EXPLORADOR O EXPLORADORA (Explorer)

Características: suele centrarse en descubrir elementos desconocidos.

Le motiva: logros ocultos, resolución de enigmas, encontrar pistas, moverse.

Actividades de gamificación acorde: gymkhanas o búsquedas del tesoro (quests).

Juego tipo: Cluedo.



Componentes del juego

Diferentes según la edad → Evitar falsos mitos

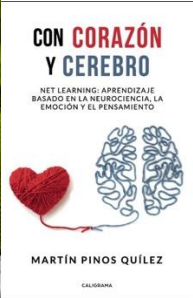


- Con los más pequeños no se puede gamificar.
- Aumenta la competitividad.
- Sobreexposición a elementos interactivos
- Están todo el día jugando.

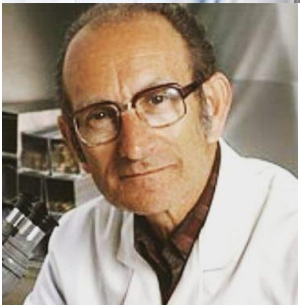
Aprender de los grandes



- Importancia de la emoción y el juego para aprender. Justificación de la gamificación desde el punto de vista neuro educativo. “Sin emoción, no hay aprendizaje.



- Gamificación a través del punto de vista neuro educativo y justificación de su impacto a partir de las neuroquímicas que moviliza a nivel cerebral.

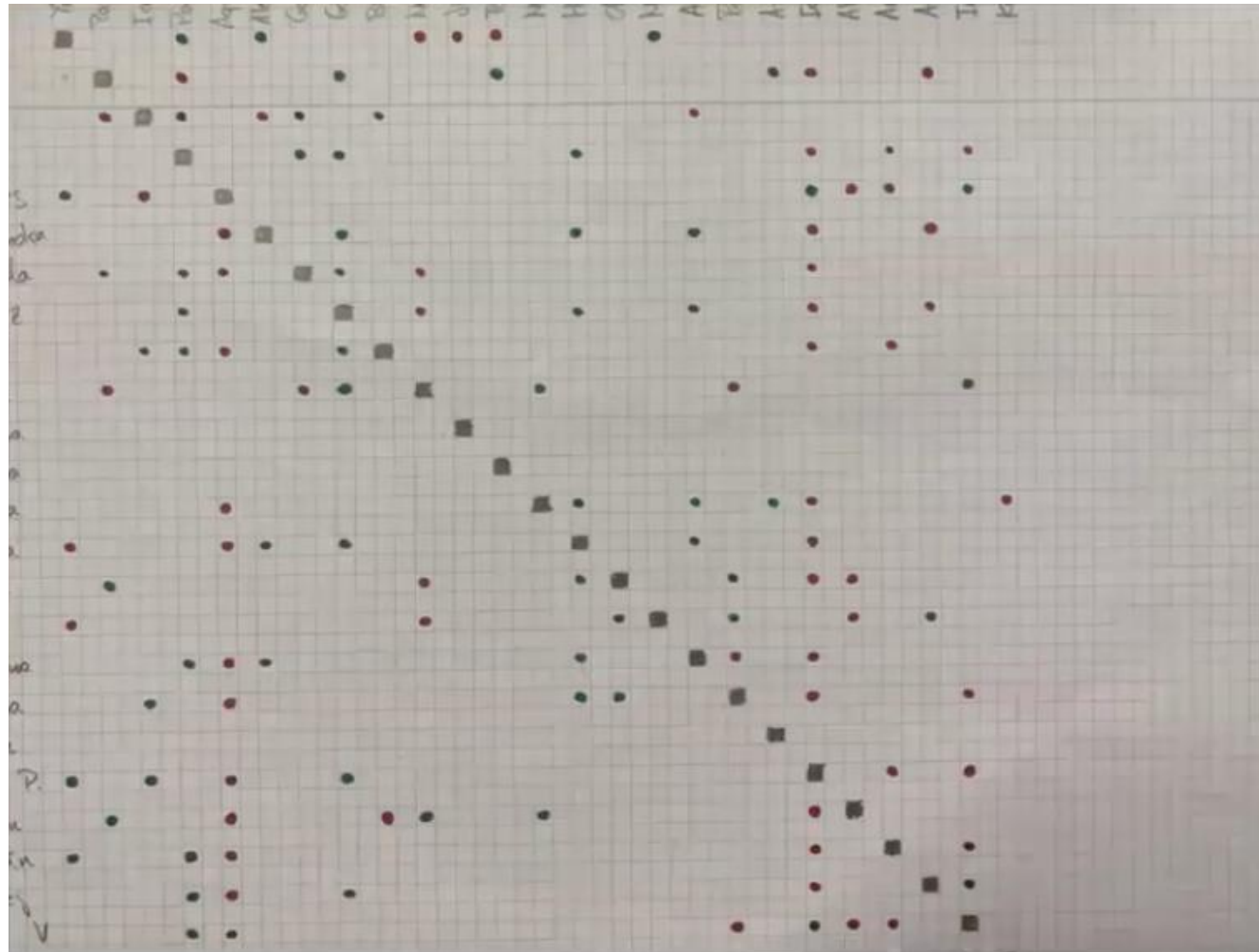


- “La aventura es una de las grandes fascinaciones del género humano. La mejor manera de entusiasmar a un estudiante para que aprenda una tarea es convencerlo de que es una aventura” Libro con propuestas totalmente gamificadas

César Milstein

¿Qué tener en cuenta para elegir un juego?

Sociograma



Los roles

ROLES DE TRABAJO cooperativo



PORTAVOZ



SECRETARIO/A



CONTROLADOR/A



COORDINADOR/A



CRÍTICO/A

Técnicas de trabajo simple

Folio giratorio



1-2-4



Lápices al centro



Parada en 3 minutos



Herramientas para la narrativa

Narrativa: ¿Y si estoy espeso?



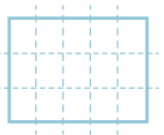
“Actúa como profesional del diseño instruccional para educación primaria. Eres experto en la creación de narrativas e historias y también en aprendizaje basado en proyectos. Tienes una larga experiencia en este tema. Has formado a numerosos claustros de docentes, has escrito libros y artículos científicos relacionados con esta temática y te encanta asesorar a docentes. Si tienes alguna duda sobre lo que te pregunto, házmela saber, si no sabes algo. No te lo inventes, sincérate y dime lo que no entiendes. Quiero que tus diseños sean muy creativos y adaptados al contexto educativo que te pediré a continuación. ¿Lo has entendido?”

Para las imágenes



Leonardo. Ai

Genéralas con IA



Block posters

Crea posters gigantes para el aula



Crea tus aventuras con esas imágenes

PROMPT para escenarios

crea el prompt para generar una imagen del interior de una escuela de magia, estilo pixar

Aquí tienes un prompt detallado para generar la imagen:

"Un majestuoso interior de una escuela de magia, con grandes estanterías llenas de libros antiguos y brillantes pociones en frascos de cristal. El salón está iluminado por velas flotantes y lámparas encantadas que proyectan un resplandor cálido. En el centro, una gran mesa de madera tallada con símbolos arcanos, donde estudiantes con túnicas mágicas practican hechizos y escriben en pergaminos. En un rincón, una escalera de caracol lleva a un piso superior con más libros y artefactos místicos. Gatos negros y búhos mágicos se posan en los muebles. El ambiente es acogedor, con colores vibrantes y un estilo cinematográfico tipo Pixar, con texturas suaves y una iluminación mágica y detallada."

Este prompt generará una imagen con el estilo y la atmósfera que buscas. ¿Te gustaría agregar algún detalle más? 😊

Para los personajes

Su propio avatar



Una colección de Guille Buedo



Con un toque medieval



Generarlo con IA



Copilot
Para crear otros
personajes

Font Meme
Fuentes de pelis
o series

removebg
Para quitar fondos



PROMPT para personajes

genera el prompt para crear un personaje inspirado en un joven explorador, estilo pixar

” tienes un prompt detallado para generar el personaje:

“Un joven explorador con una expresión curiosa y aventurera, en un estilo cinematográfico tipo Pixar. Lleva un sombrero de explorador ligeramente inclinado, gafas redondas y una mochila llena de herramientas como una brújula, un cuaderno de notas y una linterna antigua. Su ropa es resistente y práctica: una chaqueta con múltiples bolsillos, pantalones cómodos y botas de senderismo con signos de uso. Su rostro refleja entusiasmo, con grandes ojos expresivos y una sonrisa llena de determinación. El cabello despeinado y un par de rasguños en sus mejillas muestran que ha vivido muchas aventuras. La iluminación es cálida y vibrante, con colores ricos y detalles texturizados que realzan su aspecto animado y amigable.”

¿Te gustaría agregar algún elemento especial o cambiar algún detalle? 😊

Componentes y herramientas

Recompensas

- Poderes
- Niveles
- Insignias
- Cromos
- Retos
- Puntos

PokeCardMaker



Badge Desing



Seasons canapin



Podere

- Son una especie de privilegios. Normalmente son "ventajas" que el alumnado puede escoger en función de monedas puntos, gemas, que tengan:
- Ej:
 - Recibir ayuda en una pregunta de examen.
 - Poder elegir música antes del fin de semana.
 - Poder sentarse en la mesa del profe por un día.
 - No llevarse deberes por un día.



Niveles

- Sobre todo para cursos altos.
- Sería bueno que todos fuesen subiendo de nivel a medida que van superando retos.
- Puede significar el paso de una UD a otra.
- Le ponemos nombres a los niveles.



Insignias

- Medallas u obsequios que pueden ir adquiriendo.
- Para todos.
- Normalmente un objeto relacionado con la narrativa.
- Que reporten un beneficio grupal.
- Puede ser una misión, algo voluntario.



Colección de cromos.

- Los van a conseguir todos.
- Son actividades obligatorias.



Retos

- Toda SdA tiene retos. ¿Y si los metemos dentro de la narrativa?
- Salvar el mundo estudiando ODS, crear una carrera solidaria, realizar un Podcast o estudiar sobre animales en peligro de extinción.



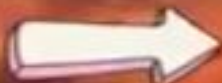
Puntos



PUNTOS QUE CONSIGUEN POR BUEN COMOPORTAMIENTO, SUPERAR MISIONES, RETOS, TRABAJOS VOLUNTARIOS...



MUCHOS JUEGOS TIENEN VIDAS. EN ESTE CASO SE PIERDEN... ¿CUÁNDO? MAL COMPORTAMIENTO, NO ENTREGAR UN TRABAJO, LLEGAR TARDE, PELEARSE EN LA FILA, ETC...

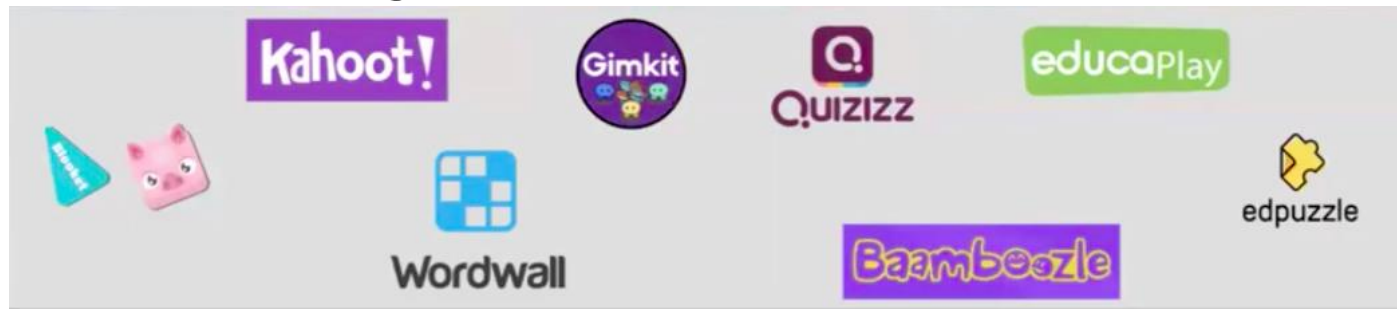


DEJA QUE SEA EL ALUMNADO QUIEN PROPONGA QUÉ DA O QUITA XP/VIDAS. LA EXPERIENCIA SERÁ UN ÉXITO ASEGURADO.

¿Qué NO es gamificar?

Lo que NO es

- No es algo únicamente digital.
- No baso el proyecto en motivaciones extrínsecas, como medallas, trofeos, juguetes, chuches...
- No es únicamente conseguir vidas y recompensas, hay una narrativa.
- Un kahoot no es gamificación



La **MOTIVACIÓN**
es el núcleo de
la gamificación

Relación: Sentido de pertenencia.
Estatus social. Conexiones.
Compartir.

Autonomía: Libertad. Creatividad.
Responsabilidad. Control

Maestría: Aprender. Mejorar.
Desafío. Desarrollo personal.

Propósito: Altruismo. Sentido.
Ayudar.

**MOTIVACIÓN
INTRÍNSECA**

MODELO RAMP
Andrzej
Marczewski

**MOTIVACIÓN
EXTRÍNSECA**

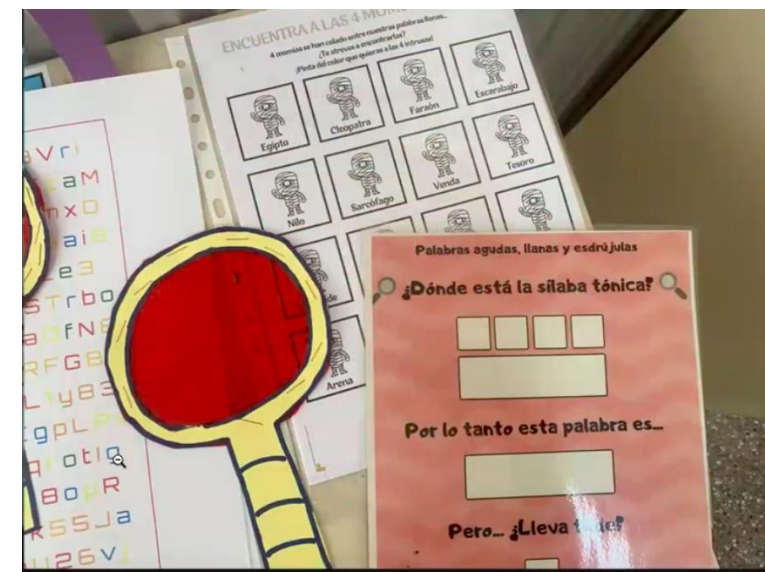
- Puntos
- Vidas
- Cromos

Los factores motivadores son
recompensas externas que
proporcionan un placer o
satisfacción que la tarea en si
misma no puede
proporcionar.

EQUILIBRIO

Pueden ser cosas físicas





Ejemplos



Para saber más

- Contreras Espinosa, R.; Eguia, J. L. (2016) **Gamificación en aulas universitarias**. Bella terra: Institut de la Comunicació. Universidad Autònoma de Barcelona.
- Pedraz, P. (2019). **Aprende jugando: JUGAR: Una garantía de aprendizaje real**. B de Blok (Ediciones B). Barcelona.
- Mora, F. (2013). **Neuroeducación. Solo se aprende lo que se ama**. Alianza Editorial. Madrid.
- Cantador, Iván (2016). **La competición como mecánica de gamificación en el aula: una experiencia aplicando el aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo**. Contenido en Contreras Espinosa, Ruth; Eguia, José Luis (Ed.) (2016). Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació. Universitat de Barcelona, 2016. p. 68-97.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). **Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification**. In *proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Hawaii, USA, January 6-9, 2014.

¿Os gustaría dar un pasito
más?

¿Creamos un serious game?

