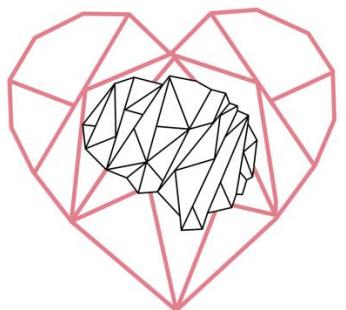


# ABJ-Xogos de mesa

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)

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

# Concretando ABJ

# Concretando ABJ

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

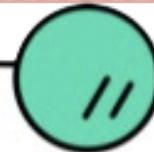


# El ABJ y la legislación vigente



## 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.



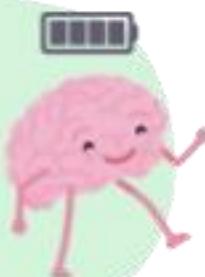
## Derechos del niño

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



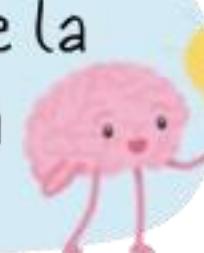
Desarrollo de habilidades sociales



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

**Toma de decisiones:** Implica condiciones internas.  
Cálida.

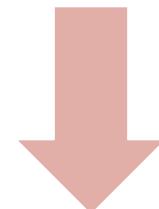
**Control inhibitorio:** Frenar respuestas automáticas y dominantes.

**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

Alegria

curiosidad  
recompensa  
cerebral

ON Nucleus accumbens

OFF Red neural por defecto

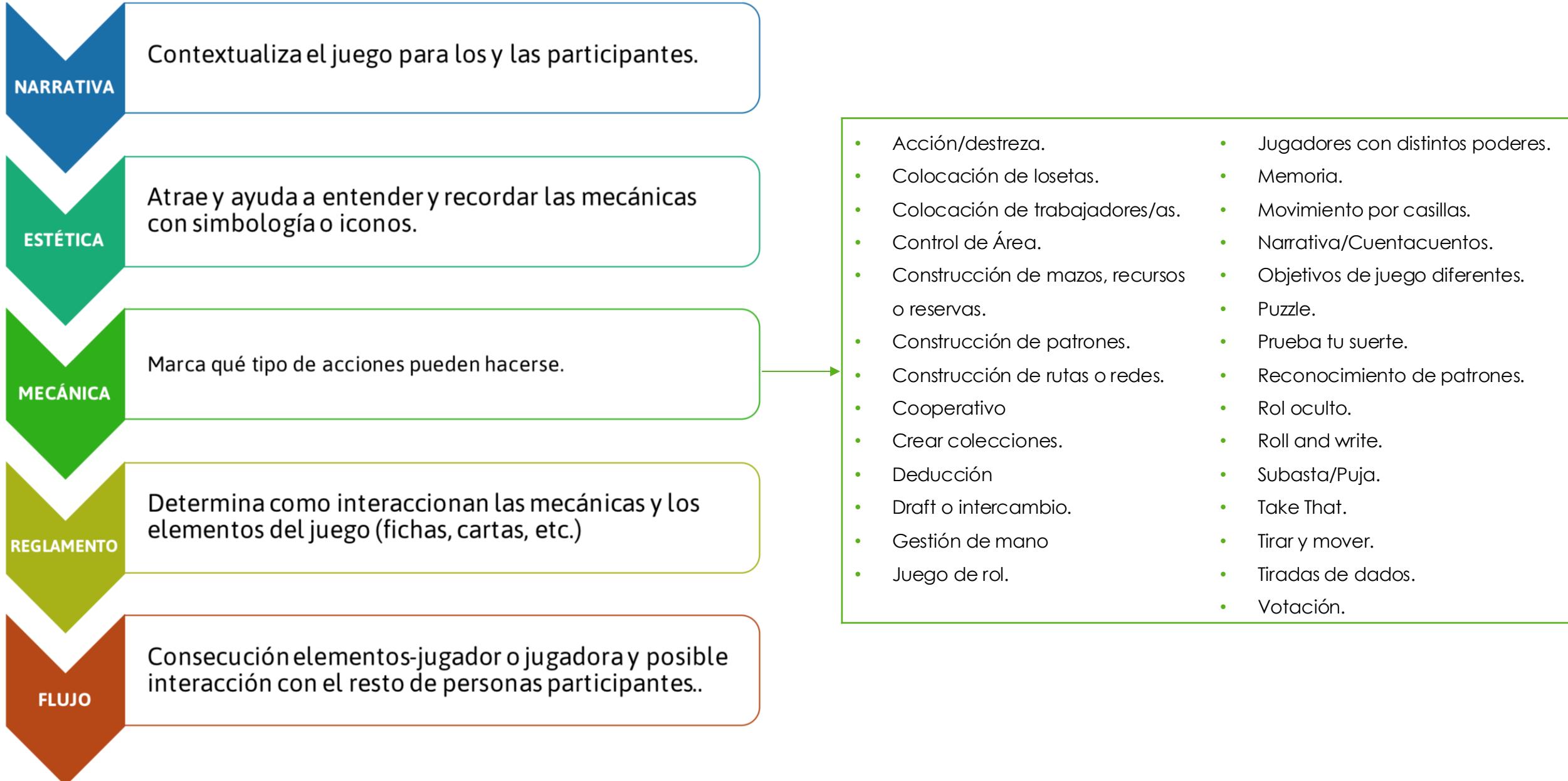
Vínculo

Somos sociales



OXITOCINA

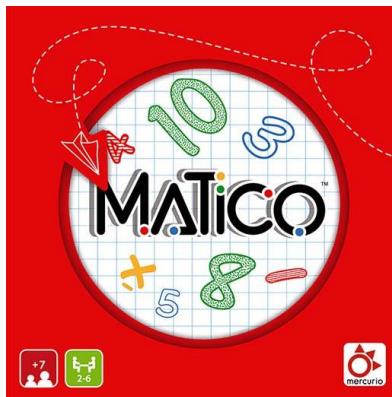
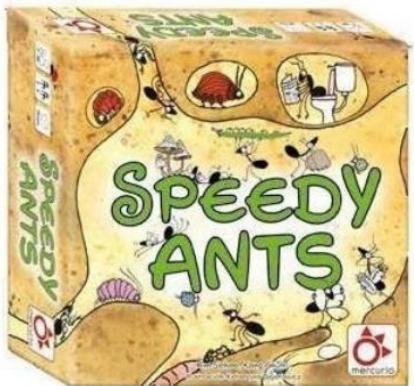
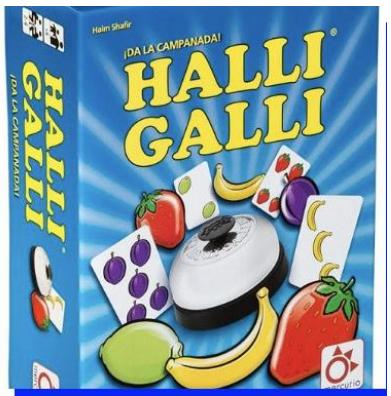
# ¿Qué nos atrae a jugar a un juego?



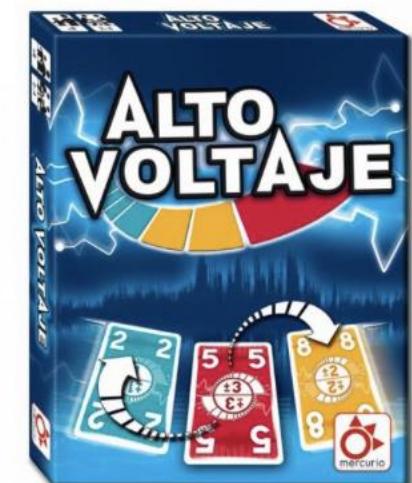
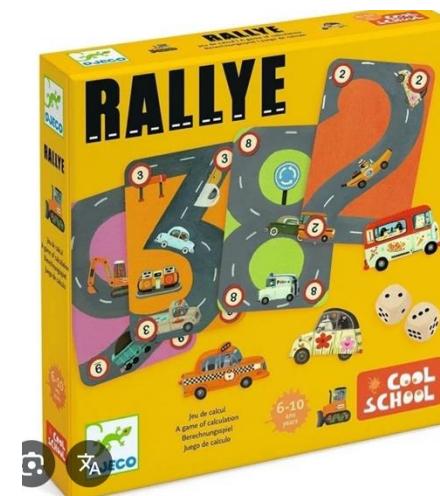
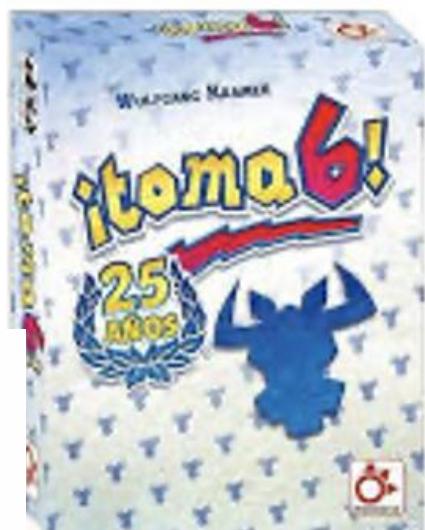
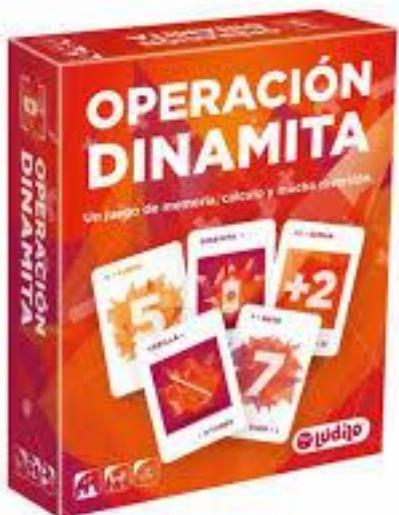
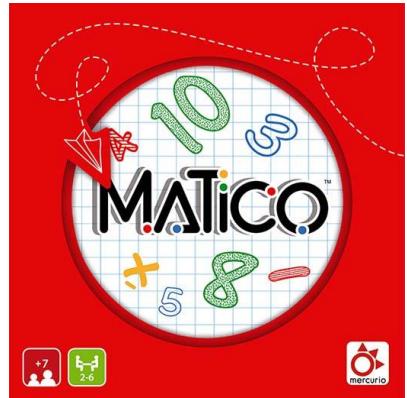
# Para todos los públicos

<b>SENSORIOMOTORA (0-2 AÑOS)</b>	<b>PREOPERACIONAL (2-7 AÑOS)</b>	<b>OPERACIONES CONCRETAS (7-12 AÑOS)</b>	<b>OPERACIONES FORMALES (12 O MÁS AÑOS)</b>
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.

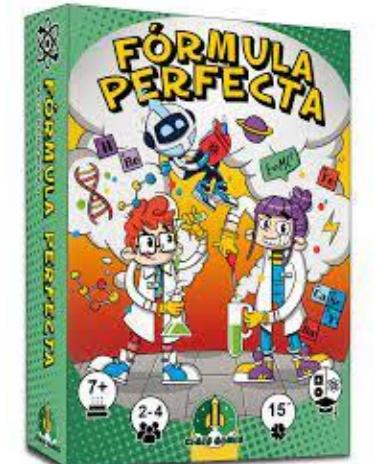
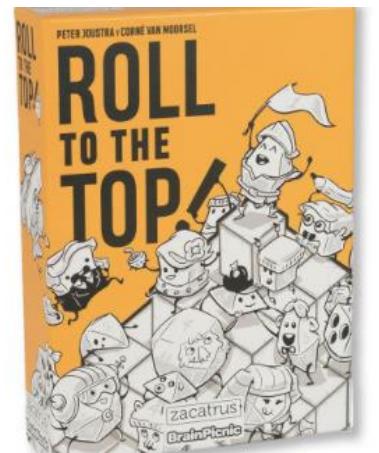
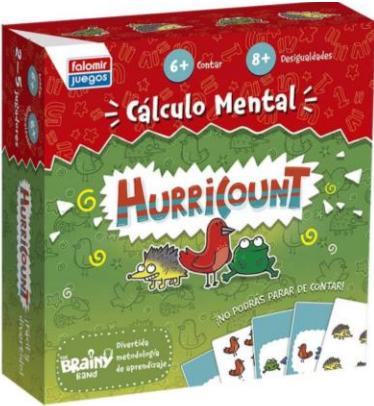
# Primer internivel



# Segundo internivel



# Otros juegos para trabajar mates



# Clasificación por funciones ejecutivas

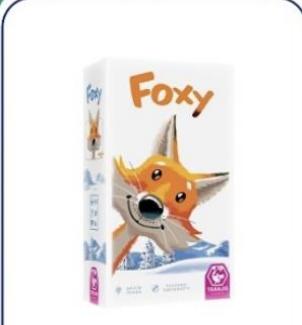
## MEMORIA



ISLA A LA VISTA



ESTRELLAS FUGACES

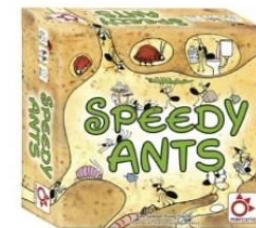


FOXY

## CONTROL INHIBITORIO



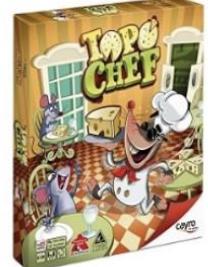
¡AL LORO!



SPEEDY ANTS



PRESTO



TOPO CHEF



ABRACADA-BROOM



Q MEMORY



MONSTER FLIP



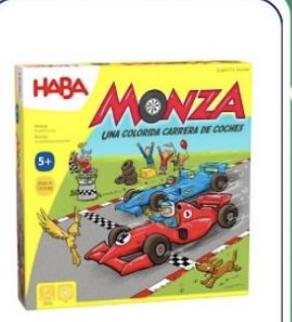
MATCH MASTER



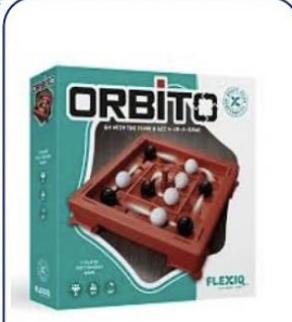
DICE FRUITS

# Clasificación por funciones ejecutivas

## PLANIFICACIÓN



MONZA

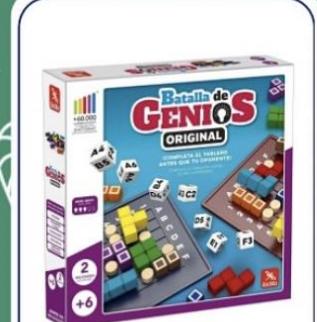


ORBITO



HÁMSTER GÁNGSTER

## FLEXIBILIDAD COGNITIVA



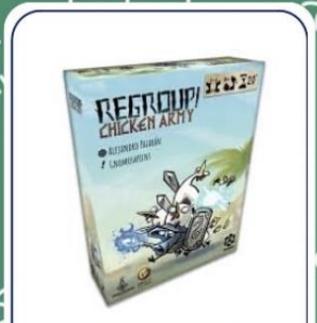
BATALLA DE GENIOS



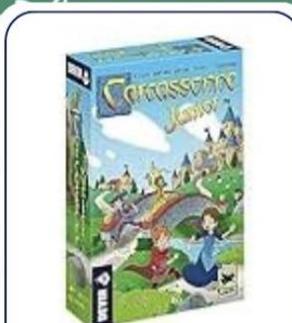
COLOR CODE



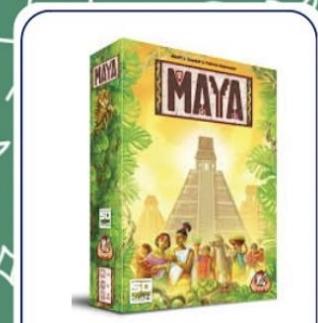
TAKE IT EASY!



REGROUP!  
CHICKEN ARMY



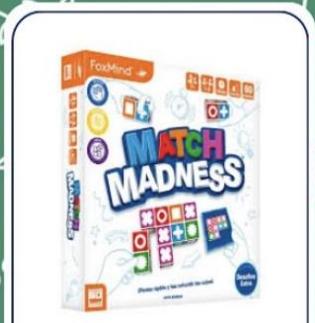
CARCASSONNE



COMPRAR



MUNDO BURBUJAS



MATCH MADNESS



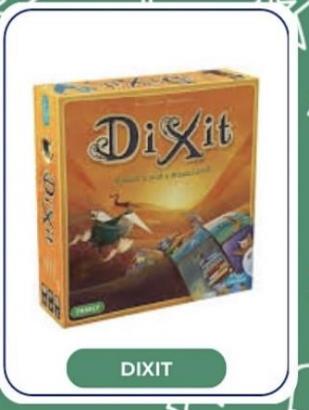
IQ PUZZLER

# Clasificación por funciones ejecutivas

## RAZONAMIENTO



## TOMA DE DECISIONES



# Clasificación por funciones ejecutivas

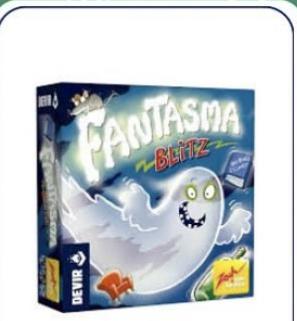
ATENCIÓN



DOBBLE



SLAPZI



FANTASMA BLITZ



HALL 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.

Power Ups & Badges  
933 pts

My Facts

Power Ups & Badges  
497 pts

My Facts

Power Ups & Badges  
501 pts

My Facts



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.



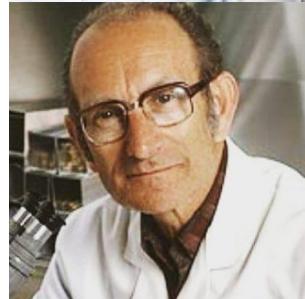
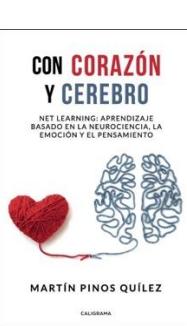
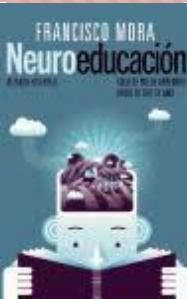
# Componentes del juego

Diferentes según la edad → Evitar falsos mitos



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

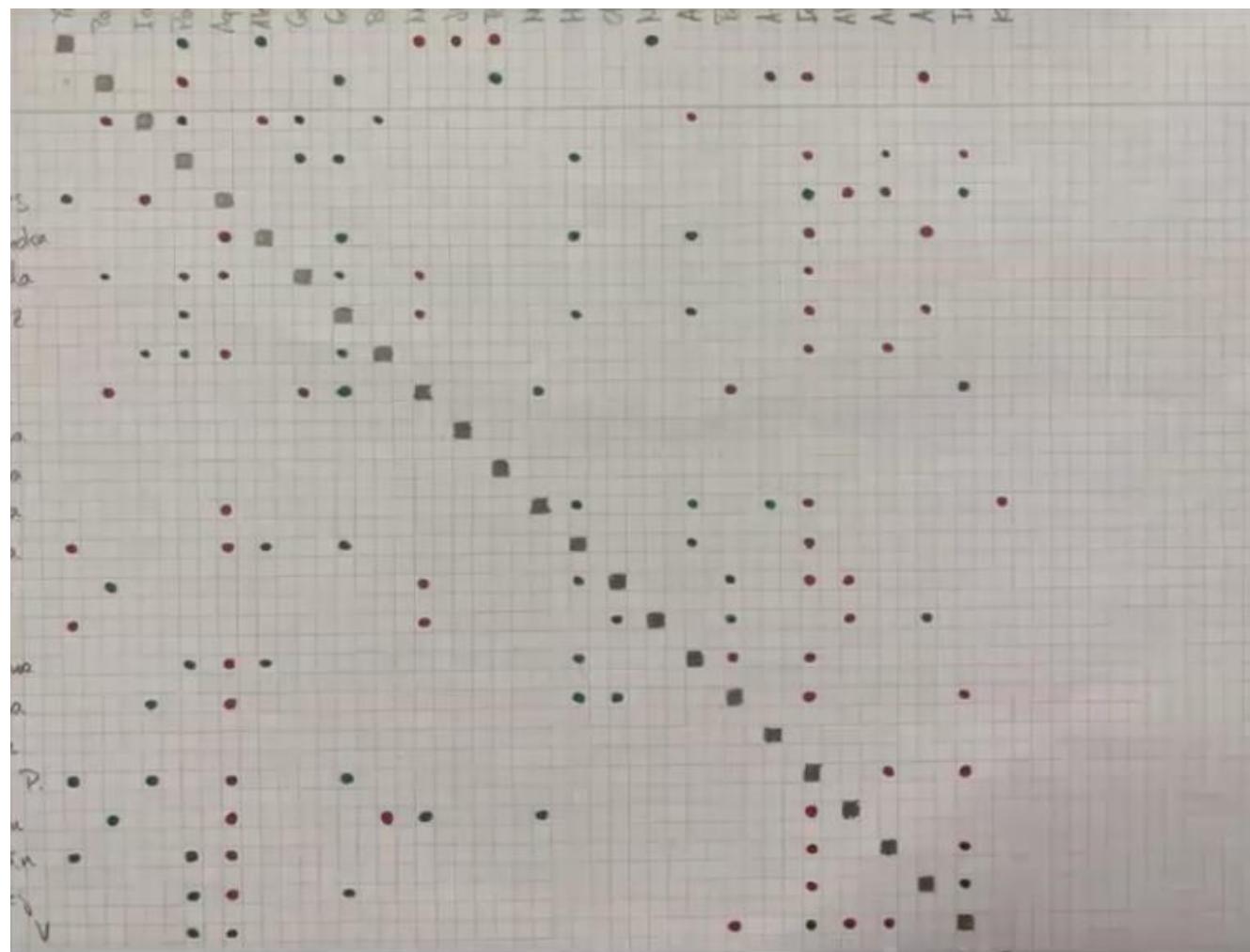
# Aprender de los grandes



- 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

¿Qué tener en cuenta para  
elegir un juego?

# Sociogramma



# Los roles

## ROLES DE TRABAJO COOPERATIVO



PORTAVOZ



SECRETARIO/A



CONTROLADOR/A



COORDINADOR/A



CRITICO/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**

Generales 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

removebg

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

PokeCardMakers



Badge Design

Seasons canapin

The screenshot shows the 'HearthCards CUSTOM CARDS MAKER' software interface. On the left, there's a sidebar with categories like CUSTOM, MINION, WEAPON, POWER, PORTRAIT, HERO, and LOCATION. The main area is titled 'Elige una clase' (Choose a class) with a 'Clase dual' (Dual class) option. It includes fields for 'Nombre de la tarjeta' (Card name), 'Coste, Ataque, Salud' (Cost, Attack, Health), 'Rareza de la tarjeta' (Card rarity), and 'Imagen ( o URL )' (Image or URL). A preview of the card is shown on the right, featuring a purple background, the number '60' at the top, and the text 'CAMBIO DE GRUPO' and 'PUEDES CAMBIARTE DE GRUPO UNA SEMANA' (You can change groups once a week). The card is labeled 'ESPECIAL' at the bottom.

# Poderes

- 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

- Sobretodo 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 COMPORTAMIENTO,  
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



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

Autonomía: Libertad. Creatividad.  
Responsabilidad. Control

Maestría: Aprender. Mejorar.  
Desafío. Desarrollo personal.

Propósito: Altruismo. Sentido.  
Ayudar.

La MOTIVACIÓN  
es el núcleo de  
la gamificación

## MOTIVACIÓN INTRÍNSECA

MODELO RAMP  
Andrzej  
Marczewski

## MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA

- Puntos
- Vidas
- Cromos

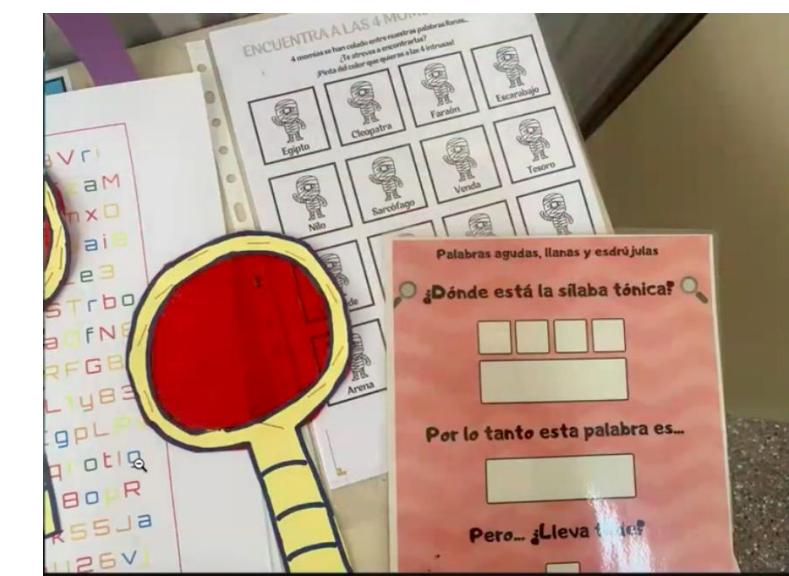


EQUILIBRIO

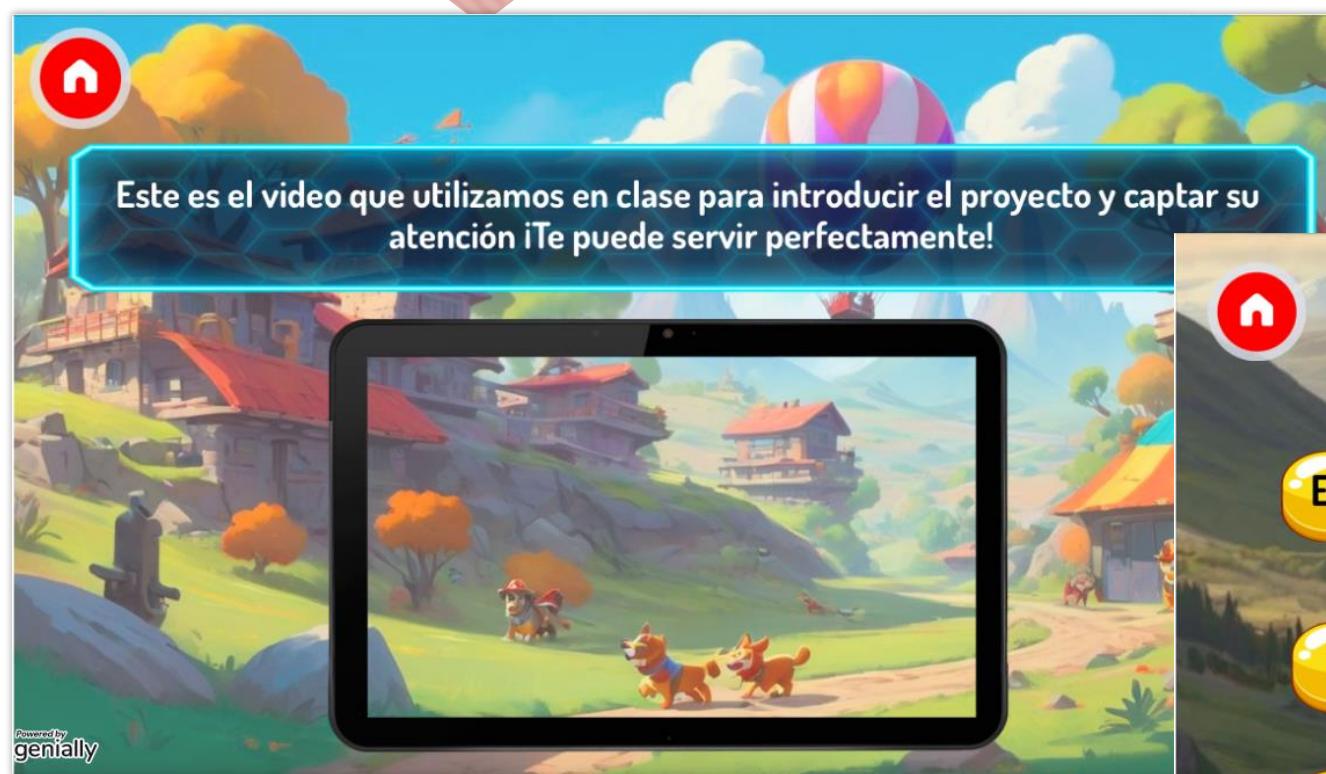
Los factores motivadores son  
recompensas externas que  
proporcionan un placer o  
satisfacción que la tarea en sí  
misma no puede  
proporcionar.

# Pueden ser cosas físicas





# Ejemplos



EXPLORAOOS

EXPLICACIÓN      VIDEO INTRO      SA EDITABLE

NARRATIVA      CARTAS      ENIGMAS

DIARIO VIAJE      ROLES GRUPOS      EVALUACIÓN

Powered by genially

@guille\_buedo

# Para saber más

- Contreras Espinosa, R.; Eguia, J. L. (2016) **Gamificación en aulas universitarias.** Bella terra: Institut de la Comunicació. Universidad Autónoma 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?

