



Ponte
Mosca

En caso desee citar este material, puede realizando en formato APA:

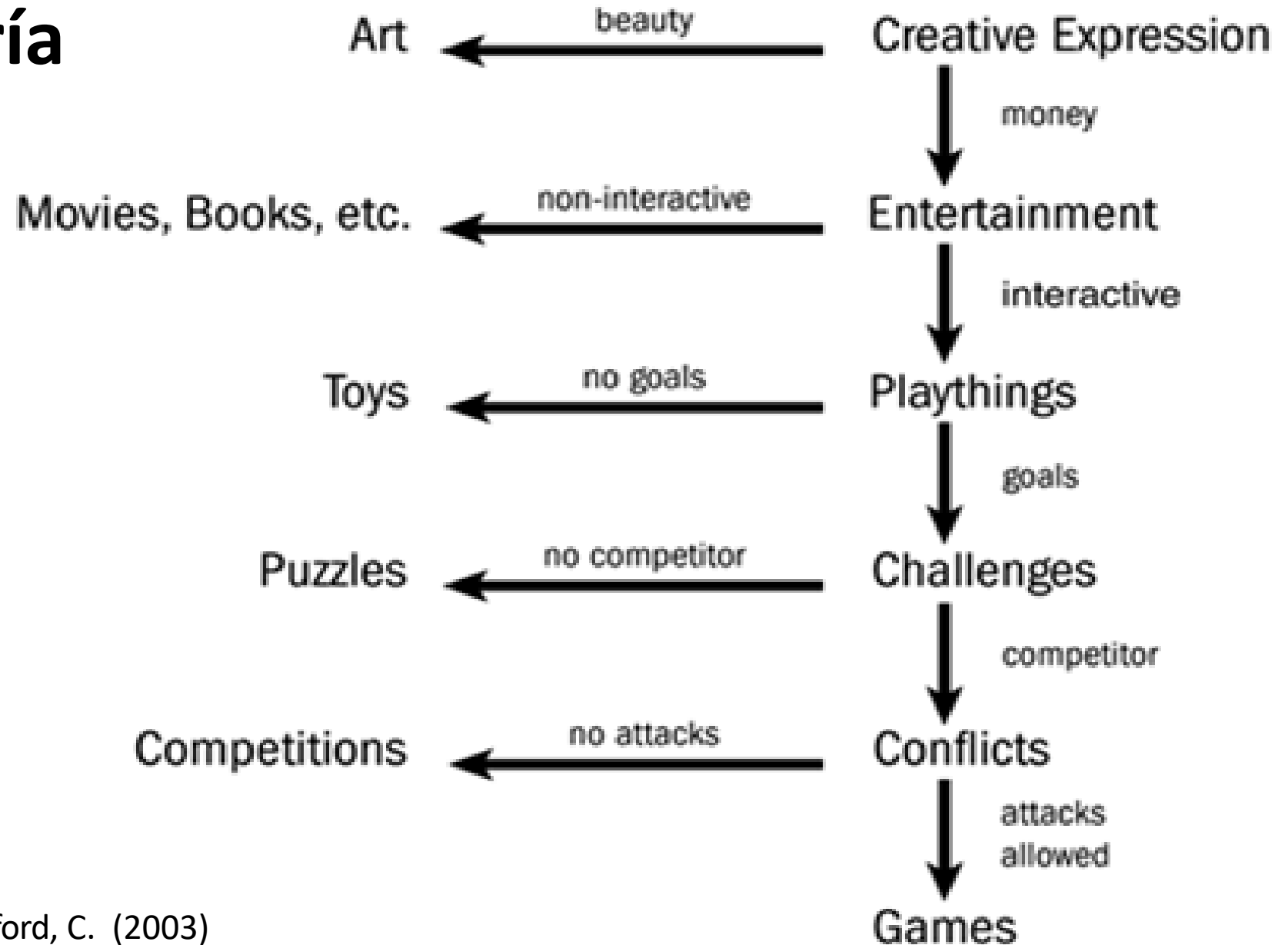
Sotomayor, D. (2023). Taller virtual "Creando juegos desde nuestras colecciones" [Diapositiva de PowerPoint]. <https://aulavirtual.cultura.pe/mod/folder/view.php?id=6259>

Siempre hemos jugado



¿Qué es un juego?

Un poco de teoría



**Forma de entretenimiento interactiva
que supone un reto con objetivos
específicos.**

**En este reto, interfieren o interactúan
agentes activos con el/los jugador(es)
obligándolos a tomas decisiones que
impactan en el resultado.**



A game is a thing with a goal (or goals), restrictions, agency, and a lack of real- world relevance.

What is a Game. Mark Rosewater (2018)

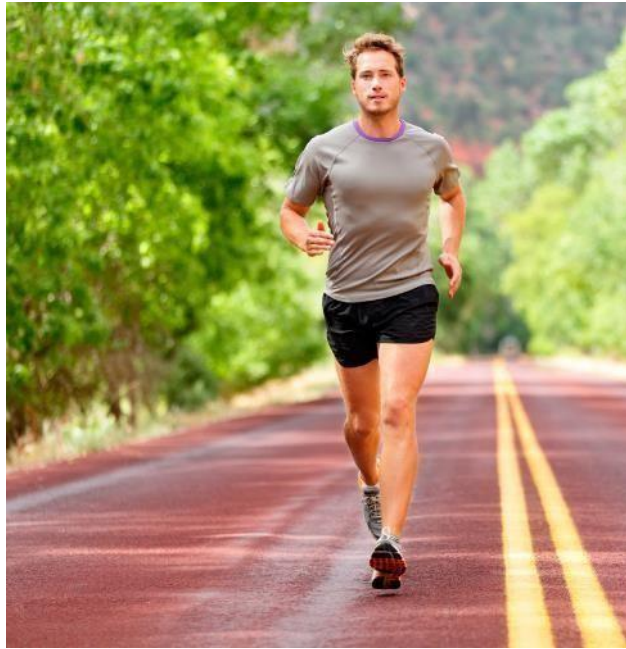


**Un juego es algo con
objetivo (u objetivos),
restricciones, agencia y
falta de relevancia en el
mundo real.**

What is a Game. Mark Rosewater (2018)



Sin objetivo = Juguete



Sin restricciones = Actividad



Sin Agencia = Un Evento



Si fuera relevante = Vida

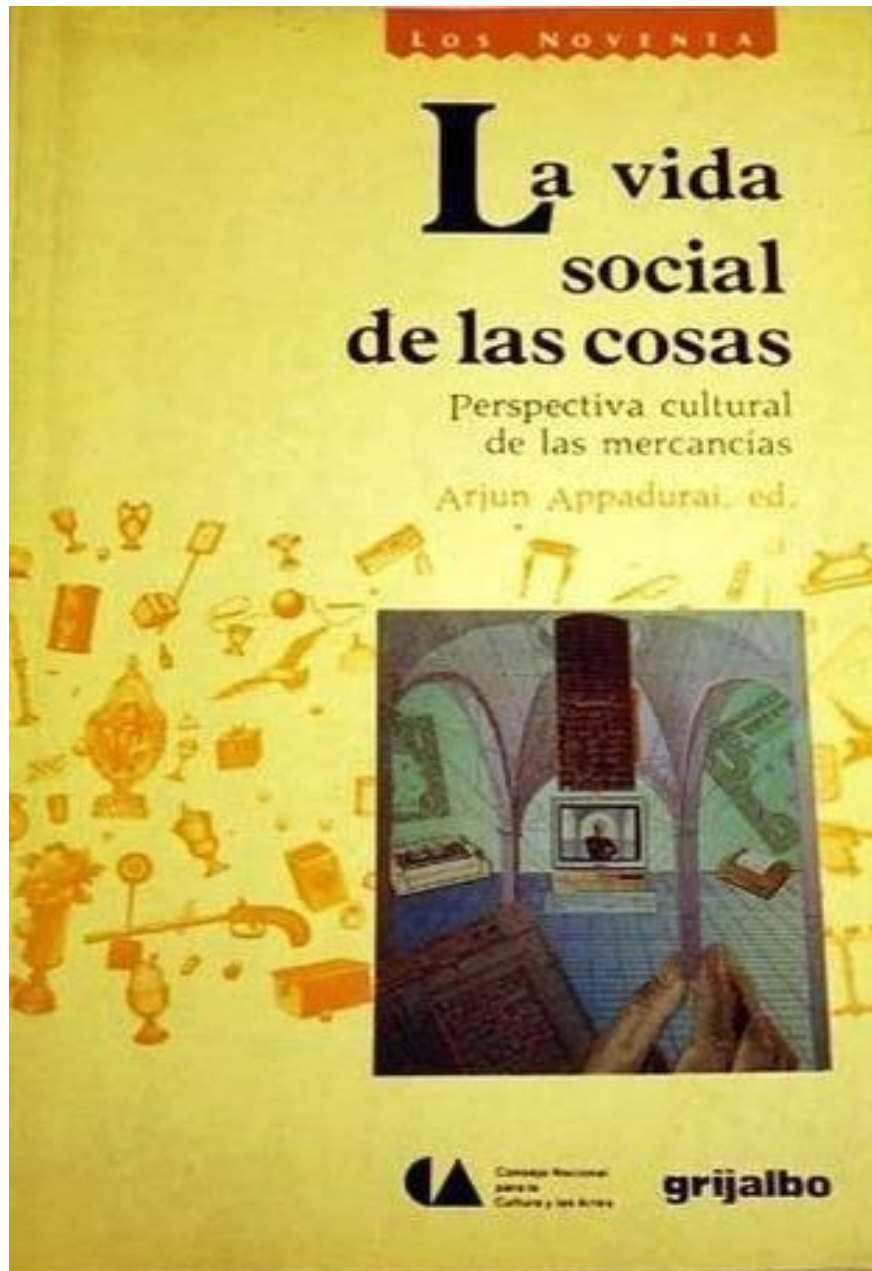


It is a structured form of play, usually carried out to entertain, where one or more people seek to achieve a goal



Es una forma estructurada de “juego” (actividad), usualmente llevada a cabo para entretener, donde uno o más personas buscan realizar un objetivo

[Wikipedia.org](https://www.wikipedia.org)



**Los juegos son
maleables, ¿qué
podemos hacer con
ellos?**

¿Qué es el Mundial de globos y por qué casi opaca a las Eliminatorias sudamericanas?

El jugador del FC Barcelona y el creador de contenidos vasco se juntaron para organizar el Mundial de globos en el que el peruano Francesco de la Cruz fue el ganador.



Con una
organización

...



El representante peruano Francesco de la Cruz es el campeón del Mundial de Globos. (Foto: Balloon World Cup)

ÚLTIMAS NOTICIAS



Caminos del Inca finalizará en Arequipa: ¿Qué otros cambios tendrá el tradicional ra...

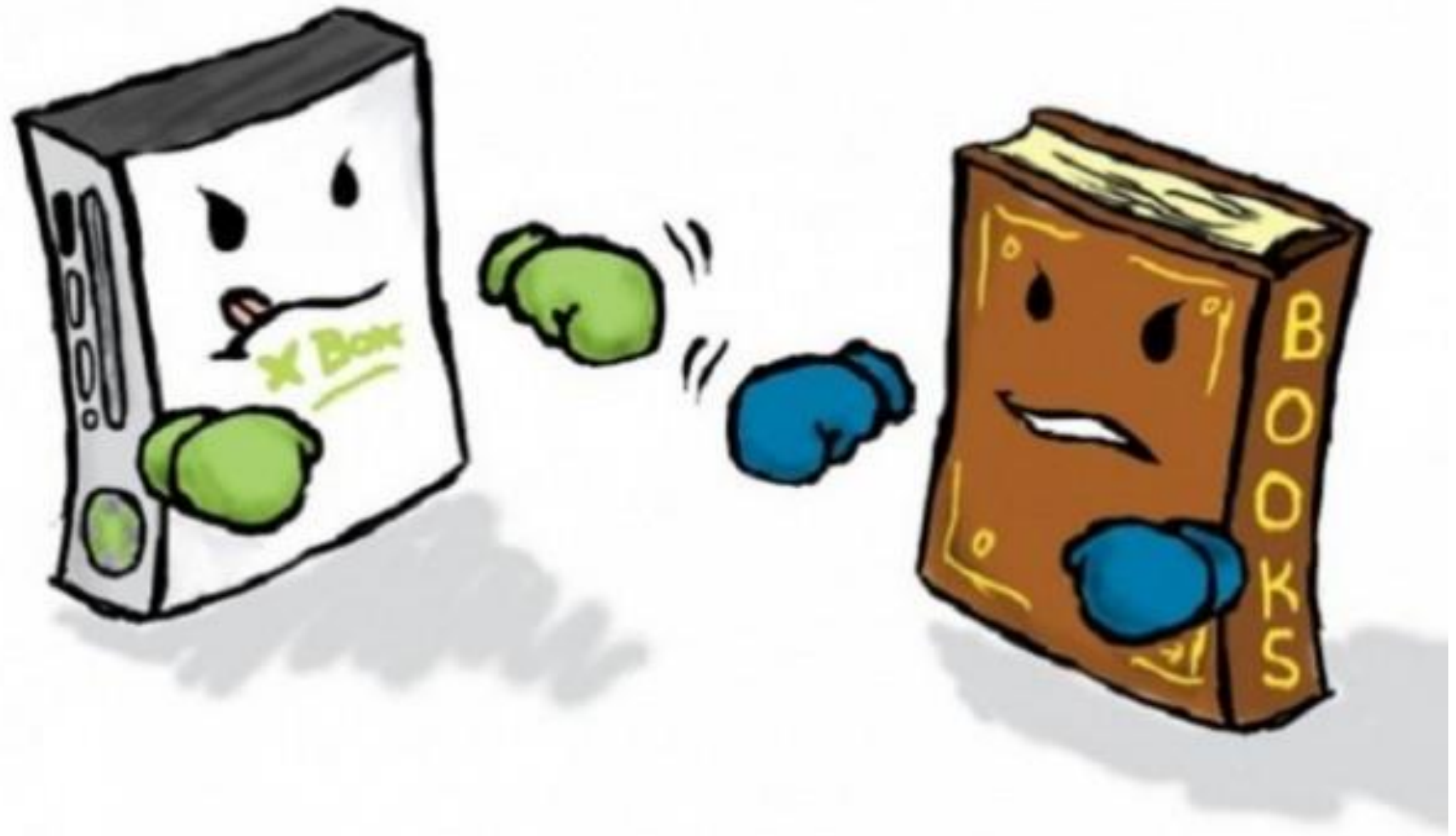


Australian Open 2023: canales y dónde ver online el Grand Slam



Jaze se proclamó bicampeón de FMS Perú

El juego y la cultura se suelen ver como enemigos





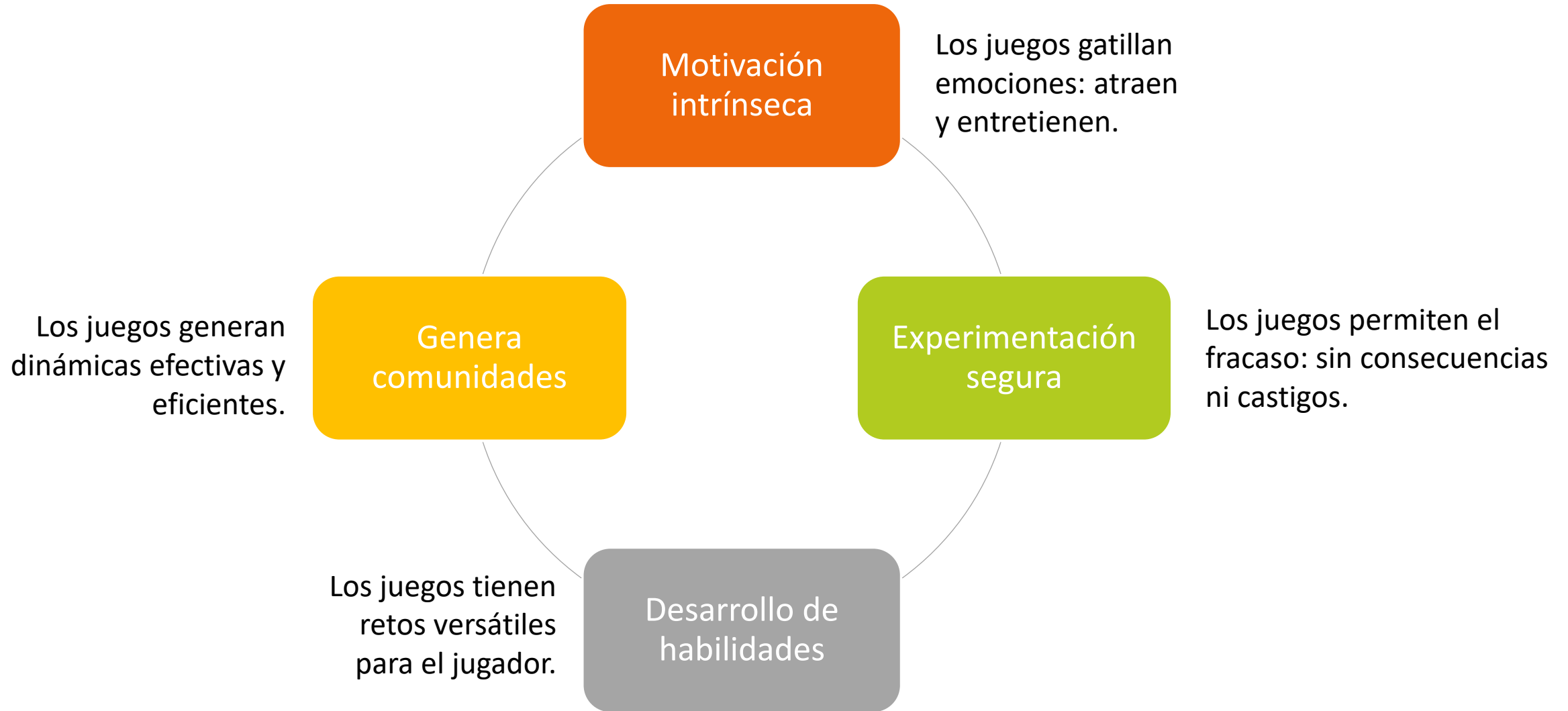
Epic win



Phillip Toledano

<http://mrtoledano.com/photo/gamers/>

¿Por qué aprender jugando?



Motivación intrínseca



Francisco Mora

Doctor en Medicina, doctor en Neurociencias y catedrático de Fisiología Humana. Autor del libro 'Neuroeducación, sólo se puede aprender aquello que se ama'

“La curiosidad enciende la emoción y el aprendizaje”

Qué hace que en una clase llena de alumnos atentos, en la que el profesor está explicando un tema determinado, los alumnos, sin excepción, cambien su foco de atención desde el profesor y lo que explica, hacia una jirafa que entrara en la clase por una puerta, y tras pasearse por detrás de él, saliese por otra? ¿Qué despierta la jirafa que no tenga el profesor? Despierta simplemente curiosidad, uno de los ingredientes básicos de la emoción. La curiosidad, lo que es diferente y sobresale en el entorno, enciende la emoción. Y con ella, con la emoción, se abren las ventanas de la atención, foco necesario para la creación de conocimiento.

Hoy comenzamos a saber que nadie puede aprender nada, y menos de una manera abstracta, a menos que aquello que se vaya a aprender le motive, le diga algo, posea algún significado que encienda su curiosidad. Para aprender se requiere ese estímulo inicial que resulte interesante y nuevo. Y es entonces cuando se enciende la atención de un modo poderoso. Precisamente el juego es, en los primeros años, la conducta que desarrolla el niño para aprender

con el estímulo de la curiosidad. Todos los maestros y educadores, particularmente de escuela primaria pero también profesores de secundaria y de más altos niveles de docencia, buscan encontrar la fórmula docente que les permita encender, captar la curiosidad de los alumnos en la clase. ¿En qué medida la neurociencia podría descubrir esta fórmula curiosa de aprender en la estructura de los propios colegios?

Lo cierto es que en el ser humano la curiosidad, ese deseo de conocer cosas nuevas, es el que lleva a la búsqueda de conocimiento no sólo en general, sino en el contexto del colegio, las universidades o en la investigación científica. Así pues los circuitos cerebrales que se activan ante ciertos estímulos que encienden la curiosidad son aquellos que anticipan y adelantan la recompensa, o si se quiere el placer, y por tanto residen en el sistema límbico o emocional.

Hoy sabemos que una buena educación produce cambios profundos en el cerebro que ayudan a mejorar el proceso de aprendizaje poseico y el propio desarrollo del ser humano. Hoy también sabemos la importancia que tiene proyectar mejores escuelas con mucha luz, control de la temperatura y del ruido, es decir el diseño del colegio mismo (neuroarquitectura), lo que rodea su entorno y desde luego la cultura en la que se vive. En este contexto, ya se empieza a hablar de la necesidad de extraer los conocimientos que aporta la neurociencia cognitiva y la psicología cognitiva y llevarlos a las aulas con la finalidad de aprender y enseñar mejor, es decir, hacerlo de una manera más eficiente, nueva y diferente de como hasta ahora se ha hecho utilizando nuevas estrategias.

Pero, ¿qué sabemos del cerebro cuando aprende y cómo lo hace? ¿Qué sabemos del cerebro cuando enseña y cómo lo hace? ¿Qué funciones cerebrales conocemos hoy esenciales en la transmisión del conocimiento, es decir, aplicables a la enseñanza? ¿Qué daños psicológicos cerebrales siquiera sutiles impiden o dificultan el aprendizaje de los niños? Son preguntas que todavía no se pueden contestar con propiedad, pero sí esbozar algunas respuestas nuevas. En cualquier caso, hoy es bien cierto que la neurociencia comienza a aclarar los ingredientes neuronales de lo que conocemos como emoción, curiosidad, atención, conciencia, procesos mentales,

aprendizaje, memoria y consolidación de la memoria. Por ejemplo, sabemos que lo que llamamos atención no es un fenómeno singular y único sino que se refiere a procesos cerebrales diferentes según los estímulos que se reciben y a los que prestamos interés. Conocer todos esos ingredientes de la atención en términos neurobiológicos y educativos puede ayudar a conocer los tiempos reales y los componentes reales necesarios para poder adecuar las enseñanzas a cada edad y hacerlas más efectivas y eficientes. □



Experimentación
segura



Desarrollo de
habilidades

¿En que se están **haciendo**
buenos estos “**gamers**” ?

Desarrollo de habilidades

1. **Pensamiento estratégico**
2. **Pensamiento Creativo**
3. **Trabajo en equipo**
4. **Aversión al riesgo**
5. **Concentración**
6. **Agilidad**
7. **Memoria**
8. **Inteligencia espacial**
9. **Negociación**
10. **Probabilidades**
11. **Habilidades sociales**
12. **Etc, Etc,**



Desarrollo de
habilidades

- **Optimismo realista**
- **Productividad**
- **Socialización**
- **Significado**



Genera
comunidades



Uno tiene que saber qué es lo que está aprendiendo



Hoy, los juegos están en diversos lugares



Hoy, los juegos están en diversos lugares



¿Por qué aprender jugando?

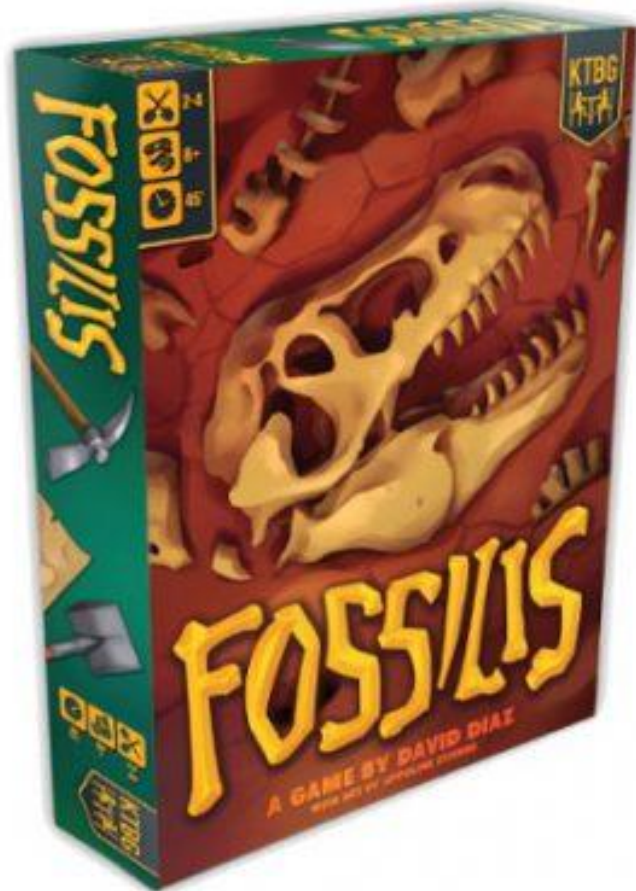


- **Aprender jugando proporciona conocimientos y habilidades**
- **El aprendizaje participativo implica y motiva**

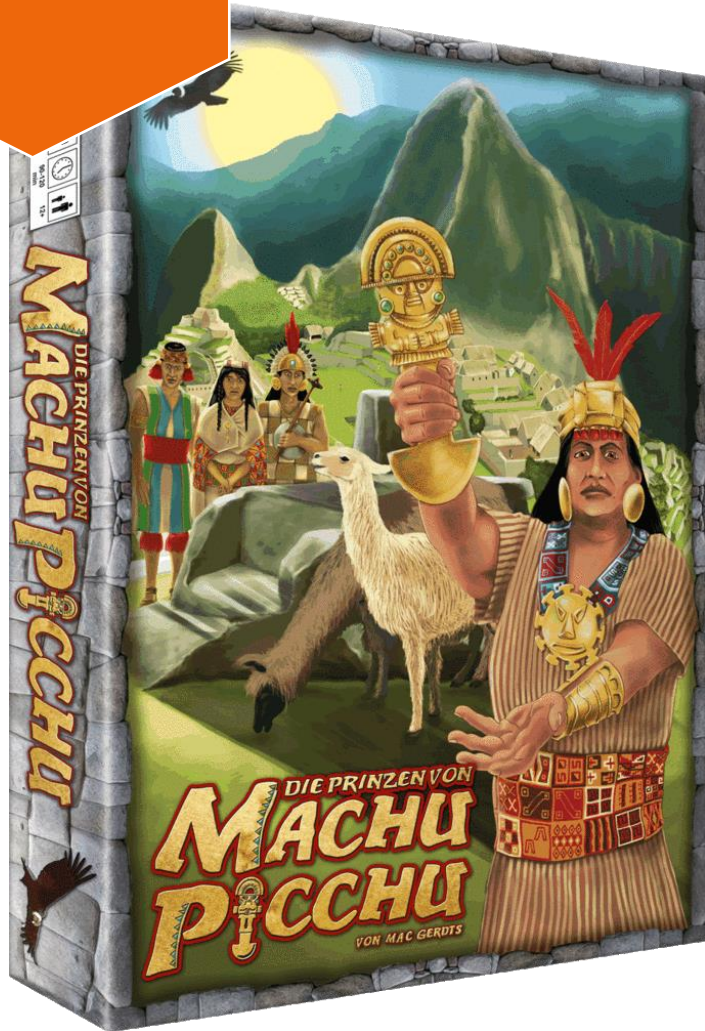
Momentos de uso durante el aprendizaje



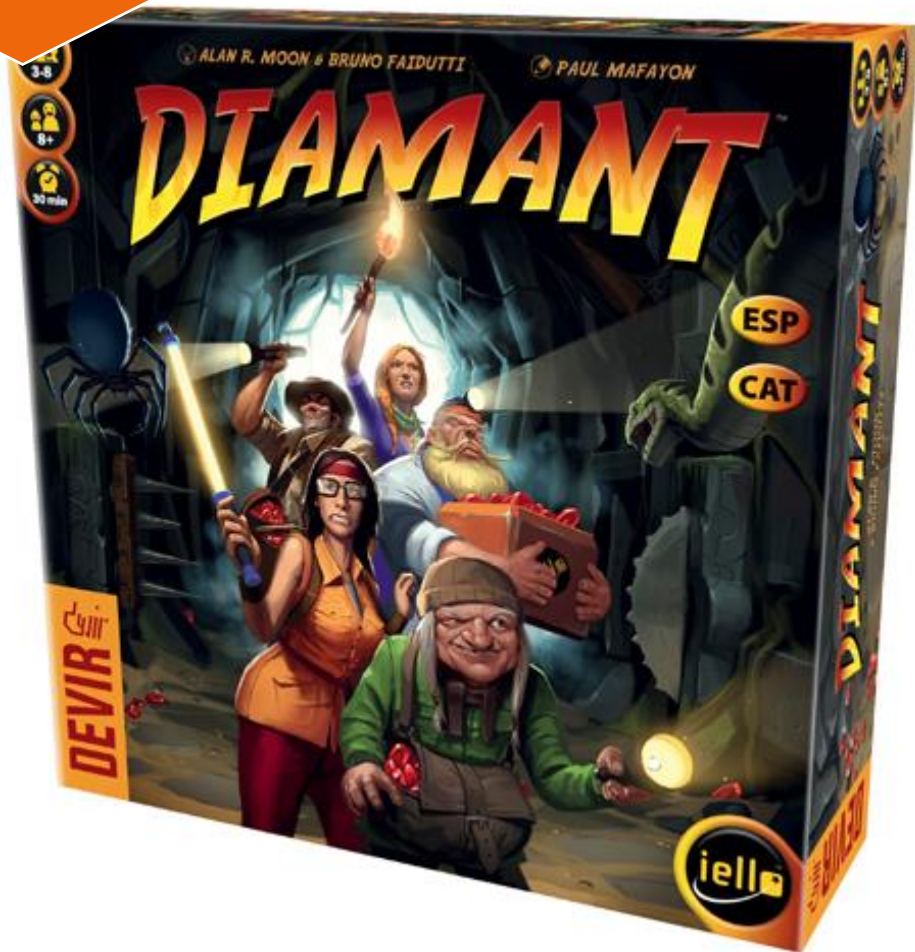
Motivador



Motivador



Motivador



Parte de
la clase



Parte de
la clase



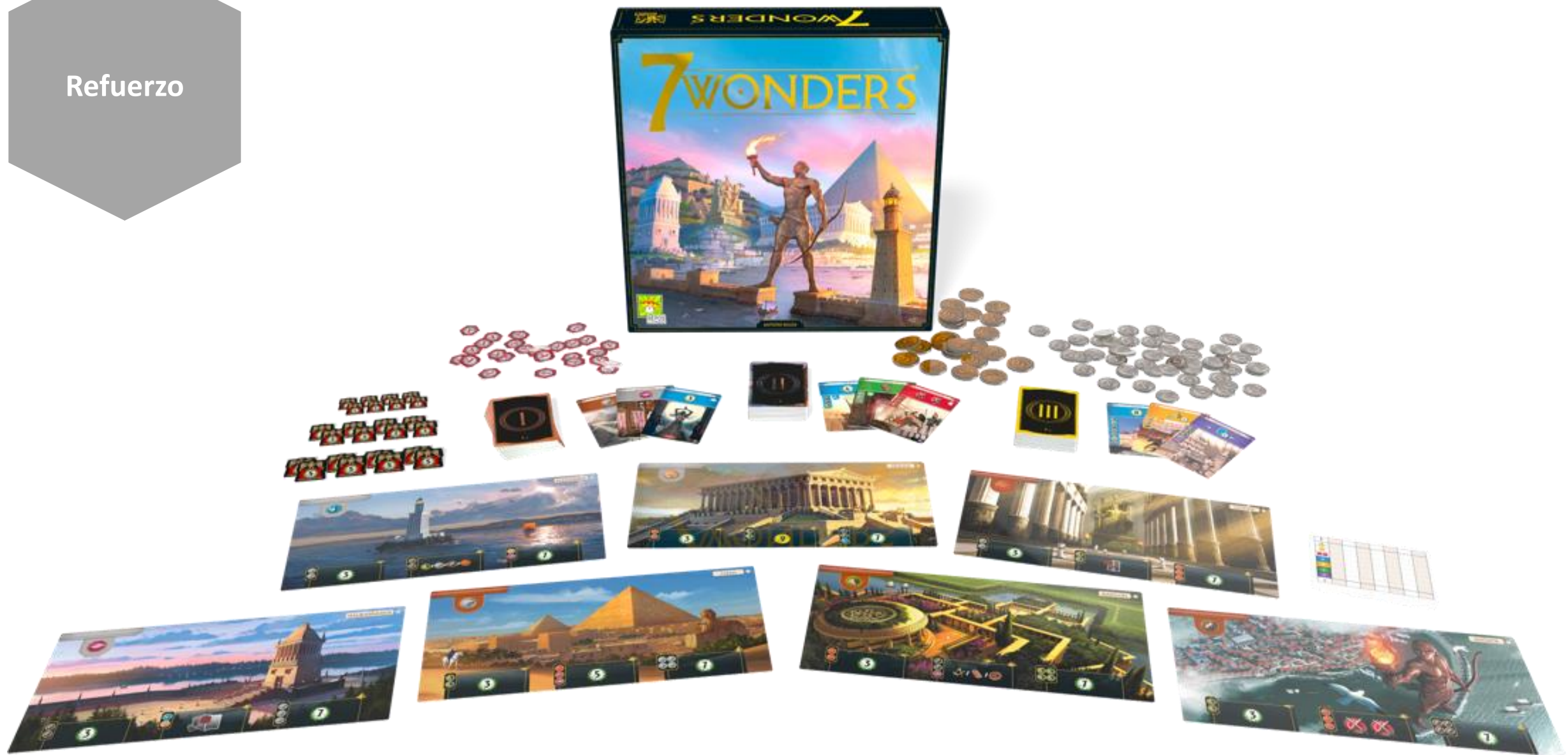
Parte de
la clase



Parte de
la clase



Refuerzo



Refuerzo



Ventajas de los juegos de mesa

No hay brecha
tecnológica

Tienes el control

Es para todo
público

Simple de
desarrollar



Ponte
Mosca