

**Estructurando paso a paso
una experiencia de ABJ (2)
Lo que hacemos con los juegos**

Acciones a llevar a cabo para mejorar las experiencias vividas en los juegos



Presentar antes los conceptos

Presentar antes los conceptos presentes en el juego.

De esta forma se explicita la relación entre juego y aprendizaje y se favorece la transferencia.

#gamifimaster



Reflexión

Reflexionar después de jugar con el fin de pensar qué ha pasado durante el juego.

Se pueden hacer en pequeños grupos o grandes grupos

#gamifimaster



Formular preguntas o capturar aprendizajes

Formular preguntas durante el juego o capturar las preguntas que se han realizado mientras juegan.

#gamifimaster



Recoger los aprendizajes

Recoger los aprendizajes que han aparecido durante el juego, de forma individual, en grupo o colaborativa.

#gamifimaster

Acciones a llevar a cabo para mejorar las experiencias vividas en los juegos



Relacionarlo todo con una pregunta de aprendizaje

Recoger las preguntas y aprendizajes y vincularlos a la pregunta de aprendizaje haciendo un "calamar" que permita reformular las preguntas.

#gamifimaster



Crear la narrativa del juego

De esta forma piensan qué vinculación existe entre el juego y los conocimientos que se están trabajando.

#gamifimaster



Analizar el contexto del juego

Cuando el juego es tradicional se puede analizar en qué contexto aparece respondiendo a las preguntas: quién, con quién, dónde, con qué y cuándo se juega

#gamifimaster



¿Cómo mejorar la forma de jugar?

Analizar qué estrategias utilizamos para conseguir el objetivo que nos hemos propuesto.

#gamifimaster

Acciones a llevar a cabo para mejorar las experiencias vividas en los juegos



Crear hojas de los personajes del juego

Podemos explicar cómo son, qué hacen en su entorno, cómo viven, y añadir aquí aspectos del mundo que estamos descubriendo (sobre todo con temática historia).

#gamifimaster



Hacer nuevos objetos de juego

Analizamos el juego que acabamos de jugar, vemos qué relación tiene con los aprendizajes y añadimos elementos que encontramos que acabarían de cerrar la experiencia.

#gamifimaster



Mapa conceptual colaborativo

Se crea un mapa conceptual colaborativo de todo lo aprendido.

Allí se apuntan las preguntas que aparecen mientras se juega. Se irá complementando con otras propuestas.

#gamifimaster



Diario de los aprendizajes

El alumnado dispone de un diario de los aprendizajes en el que van apareciendo todos los aprendizajes que se van realizando.

#gamifimaster

Acciones a llevar a cabo para mejorar las experiencias vividas en los juegos



Hacer juegos

Se diseñan juegos para mostrar los aprendizajes realizados.

#gamifimaster



Crear la narrativa

Crear la narrativa de lo que ha pasado durante el juego. Se relaciona con los contenidos para el aprendizaje.

#gamifimaster



Guía con actividades

El alumnado dispone de una guía con actividades para reflexionar sobre los conceptos que han ocurrido durante la partida.

#gamifimaster



