



# Experiencias Lúdicas en entornos de aprendizaje

Búsqueda de espacios educativos que propicien la motivación, la consecución de objetivos, el desarrollo de procesos emocionales y cognitivos y que tengan como resultado el APRENDIZAJE EFICAZ Y PROFUNDO.

## El entorno: El tercer maestro



### Espacios y contextos lúdicos

Espacios entendidos como escenarios donde crear: - conocimientos - comportamientos - **competencias**



Flexibles  
Abiertos  
Preparados a la era digital  
Inclusivos



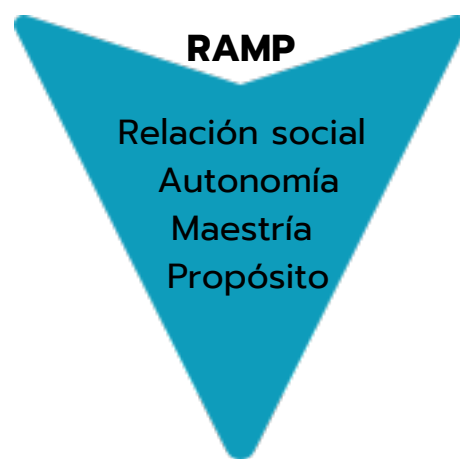
La Pedagogía se hace valer de elementos lúdicos para promover la participación

Democratización de la jeraquía docente- discente  
Todos enseñan,  
todos aprenden,  
todos comparten

### Juego y tecnología



Teoría + práctica



La tecnología es otro lenguaje que nos ayuda a generar comunidad de aprendizaje- servicio



### Escenarios: ¿Dónde está lo lúdico?

#### Dimensiones



Física



Temporal



Funcional



Relacional

#### Motivación

##### Extrínseca

**PBL**  
Puntos  
Insignias  
Clasificación

##### Intrínseca

Debe predominar



## Sistema Lúdico



### Estrategias y habilidades

Desarrollo de competencias: a través de los elementos de juego y su diseño



Funciones:

Socializadora,  
Desarrollo de la solidaridad y la empatía

Libertad  
Espacio y tiempo propios  
Incertidumbre  
Sin beneficio alguno  
Reglas explícitas  
Creencias y fe en realidades definidas



### Motivación y emoción

Curiosidad:  
Novedad y  
Azar



Factor social:  
Feedback

Fijación de metas (Locke)



Autodeterminación y evaluación cognitiva



### Mecánicas y diseño

Espacio:



Azar

Reglas



Objetos

Diseño

Estética

Placer, desafío,  
Descubrimiento,  
Comunidad, fantasía,  
sumisión, narrativa

# Diseño y experiencias formativas

Componentes lúdicos

Recompensa social.  
Mecánicas



Sistema de progresión
Minijuegos
Contenidos lúdicos
Elementos sociales

Pedagogía de la escucha



Acción, reflexión, abstracción

Entorno virtual



Ejemplos:
Class Dojo
Class Craft
My class Game
Gamifica Online

## Pedagogía del juego

Puro placer funcional  
Juegos de ejercicios, simbólicos o de reglas

**Empoderamiento del estudiante**



Protagonista  
Customización  
Identidad  
Avatar

**Aprendizaje basado en problemas**



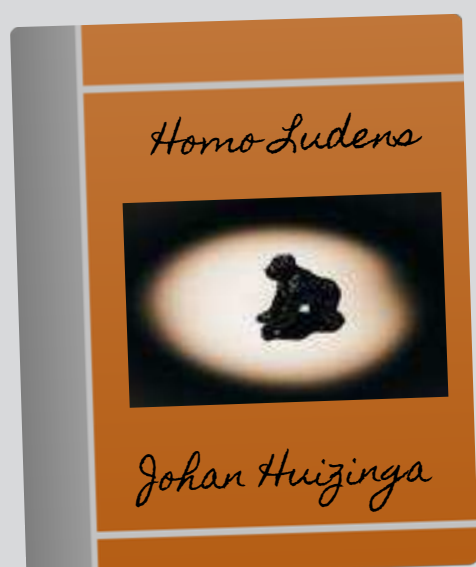
Diferentes soluciones  
Cada error es una oportunidad  
La práctica hace al maestro  
Feedback  
Complejidad  
Mundos abiertos  
Estrategias y habilidades

**Aprendizaje profundo**



Pensamiento basado en el razonamiento:  
Pensamiento científico  
Aprender haciendo (aprendizaje situado)  
Colaboración  
Creatividad

## Conclusiones



Conocimientos iniciales

Andrzej Marcewiski: Metarreglas del juego



Experiencia aplicada

Narrativa, secuencia o hilo conductor