GAMEBOX

Proyecto de innovación educativa para el desarrollo de competencias genéricas en grados universitarios mediante juegos de mesa



Azael J. Herrero Sonia Garrote Elvira Jensen Francisco J. Pinto Eduardo Ibáñez Miriam Herrero

Universidad Europea Miguel de Cervantes Marzo, 2018

CURSO 2016-17: PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA





PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

2017-2018

Convocatoria de Proyectos de Innovación Educativa 2017-18

Resolución de Proyectos de Innovación Educativa 2017-18

2016-2017

Convocatoria de Proyectos de Innovación Educativa 2016-17

Resolución de Proyectos de Innovación Educativa 2016-17

ESPACIO EUROPEO DE EDUCACIÓN SUPERIOR





≥ 2009-2010 Grados Universitarios

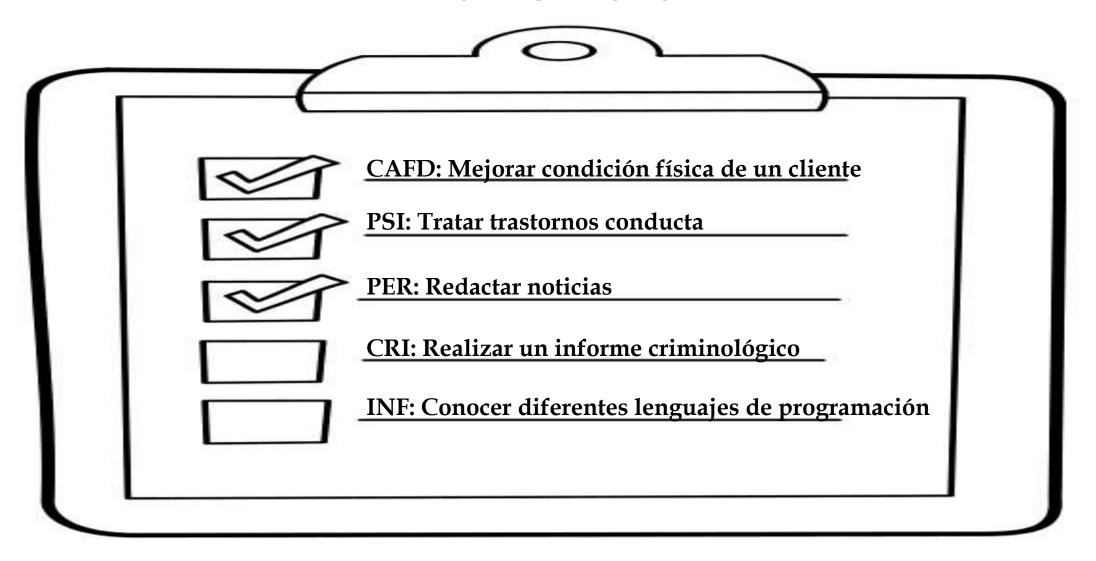
Competencia: conocimiento + acción



COMPETENCIAS DE LOS GRADOS



ESPECÍFICAS



COMPETENCIAS DE LOS GRADOS



Proyecto Tuning Educational Structures in Europe:

GENÉRICAS

- 1. Capacidad de organización y planificación
- 2. Comunicación en lengua extranjera
- 3. Habilidades básicas de informática
- 4. Toma de decisiones
- 5. Trabajo en equipo
- 6. Compromiso ético
- 7. Capacidad crítica y autocrítica
- 8. Habilidades en las relaciones interpersonales
- 9. Reconocimiento a la diversidad y multiculturalidad
- 10. Hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional
- 11. Creatividad
- 12. Iniciativa y espíritu emprendedor
- 13. Liderazgo
- 14. Gestión de proyectos



IMPORTANCIA DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS: SELECCIÓN DE PERSONAL





UNA TARDE PLÁCIDA DE JUEGOS DE MESA...

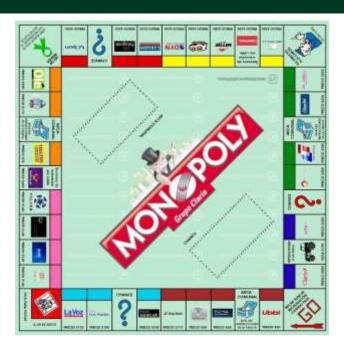




JUEGOS DE MESA MODERNOS ≠ JUEGO DE MESA TRADICIONAL



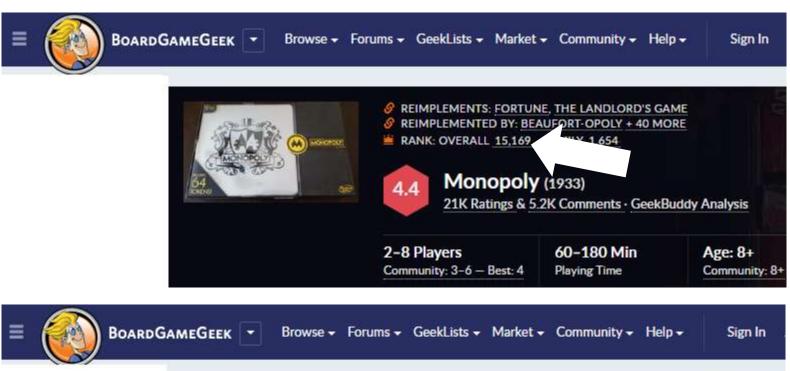






JUEGOS DE MODERNOS ≠ JUEGO DE MESA TRADICIONAL







¿QUÉ OPINAN OTROS "JUGONES"?







¿Qué competencias se pueden trabajar con juegos de mesa?

¿Qué **juegos de mesa** son más adecuados para trabajar esas **competencias**?





Competencias genéricas en grados universitarios mediante juegos de mesa « en: 03 de Julio de 2017, 14:42:44 »

http://labsk.net/

Como ya comentamos con más de uno en las recientes y magníficas CLBSK queremos hacer un estudio en la Universidad en la que somos profesores, para trabajar las competencias genéricas con los alumnos mediante juegos de mesa.

Para ello nuestro primer paso es una encuesta a expertos como vosotros para ver qué competencias creéis que se pueden trabajar con juegos de mesa y qué juego puede resultar más adecuado.

Os rogamos que no os flipéis demasiado y no nos pongáis juegos que duren más de 120 minutos. Tened en cuenta que contaremos con alumnos principalmente de 1º (18-20 años) y con poca experiencia en juegos de mesa (sin contar con los juegos de mesa tradicionales obviamente).

Podéis acceder a la encuesta a través de este enlace https://goo.gl/forms/FExukxR0k2BtgCcl2

Si tenéis cualquier duda o comentario me podéis escribir un MP.

El cuestionario no debería llevaros más de 10 minutos, como muchísimo por muy torpes que seáis....

Saludos a todos y įgracias por vuestra ayuda! 🤮

Guifa79 y Pez







LaMazmorradePacheco

36.824 suscriptores



Viciados Mesa

14,948 suscriptores



Análisis-Parálisis / Juegos de Mesa

17.238 suscriptores



Mi Juego Del Mes

9.668 suscriptores



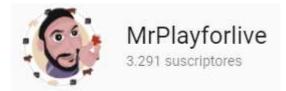
Juegos de mesa 221B

10.450 suscriptores



FrikiGuias

8.644 suscriptores





De dados a dados

1.434 suscriptores









1. Capacidad de organización y planificación.

Analizar e identificar eficazmente los objetivos, prioridades y métodos para poner en marchar y ejecutar tareas o misiones mediante la estructuración y distribución del tiempo y los recursos.

1 2 3 4

Nada O O O Mucho

En caso de haber puntuado 3 o 4, ¿podría indicar algún juego con el que se pudiera trabajar la competencia anterior (nº1)?

Indique como mucho los 2-3 juegos que considere más adecuados.

Short-answer text





19 Respuestas:

6 profesores

4 informáticos/teleco

9 otros perfiles

Experiencia con JM:

84,2% ≥ 5 años

52,6% ≥ 10 años

media: 12,8 años

Potencial	Competencia		Mediana	Moda	SD	Q₃-Q₁
ALTO	Capacidad de trabajo en equipo.	3,8	4	4	0,4	0
ALTO	Creatividad.		4	4	0,4	0
ALTO	Capacidad de organización y planificación.		4	4	0,6	0
ALTO	Capacidad de toma de decisiones.		4	4	0,6	1
ALTO	Capacidad de liderazgo.	3,5	4	4	0,6	1
ALTO	Habilidades interpersonales.	3,4	4	4	0,8	1
MEDIO	Iniciativa y espíritu emprendedor.	3,1	3	3	0,9	1
MEDIO	Comunicación en lengua extranjera.	2,8	3	4	1,1	2
MEDIO	Desarrollo de hábitos de calidad y excelencia.	2,6	3	2	1,0	1
BAJO	Capacidad de crítica y autocrítica.	2,5	2	2	0,6	1
BAJO	Reconocimiento a la diversidad y a la multiculturalidad.	2,5	2	2	1,2	2
BAJO	Compromiso ético.	2,3	2	2	1,0	1
BAJO	Diseño y gestión de proyectos.	2,1	2	2	1,0	0,5
BAJO	Habilidades básicas de informática.	1,8	2	2	1,0	1





Se propusieron **100 JM** diferentes.

Los que recibieron 5 o más votos:

Pandemic (19)

Dixit (8)

Catán (7)

Hannabi (6)

Robinson Crusoe (6)

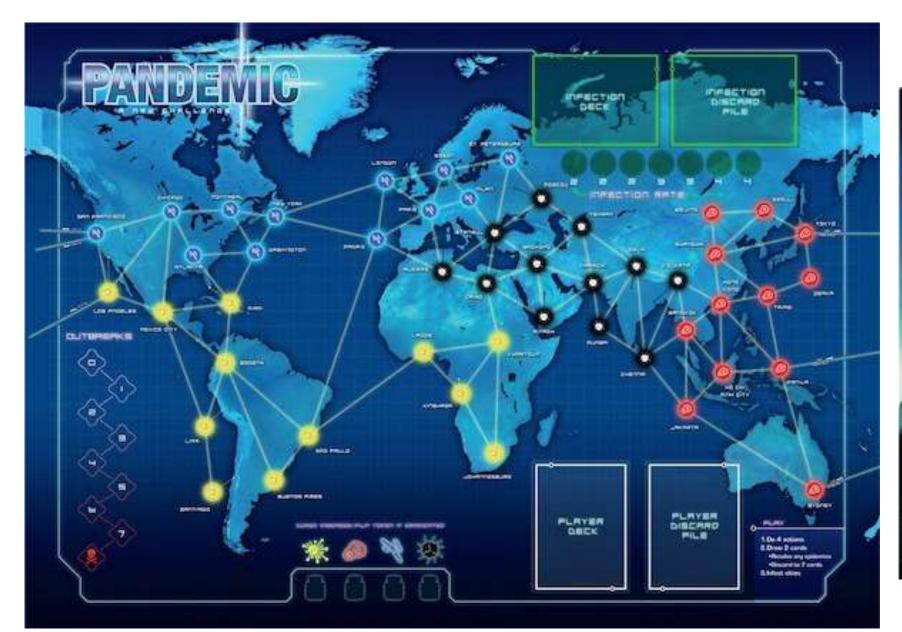
Hombres lobo de Castronegro

(5)

0	
LIEN	9
*	

				сом	PETEN	ICIAS					N	MECÁNICAS				
Juego	Jugadores / Duración	Trabajo en equipo	Creatividad	Organización y planificación	Toma decisiones	Liderazgo	Habilidades interpersonales	Crítica y autocrítica	Poderes de jugador variables	Juego cooperativo	Gestión de mano	Lanzamiento de dados	Asociaciones (equipos)	Juego de roles	Colección de piezas	Votación
Principales	Jugadores / Duracion															
1. Pandemia	2 a 4 / 30-90 min	х		х	х	х	х	х	х	х	х				х	
2. Catan	3 a 4 / 60-120 min				х		х				х	х				
3. Isla prohibida	2 a 4 / 30 min	х		х	х	х	х	х	х	х	х				х	
4. Hanabi	2 a 5 / 25 min	х		х	х					х	х				х	
5. Hombres lobo	8 a 18 / 30 min				х	х	х	х	х				х	х		х
6. La resistencia Avalon	5 a 10 / 30 min				х	х	х	х	х				х			х
7. Dixit	3 a 12 / 30 min		х		х											х
8. Érase una vez	2 a 6 / 30 min		х		х					х	х					х
Secundarios																
1. Rescate	1 a 6 / 45 min	х		х	х	х	х	х	х	х	х				X	
1. Space alert	1 a 5 / 30 min	х		х	х	х	х	х		х	х					
2. Bohnanza	2 a 7 / 45 min				х		х				х				х	
4. Magic maze	1 a 8 / 15 min	х		х	х				х	х						
7. Mysterium	2 a 7 / 42 min	х	х		х			х		х	x					
8. Rory's Story Cubes	1 a 12 / 20 min		х		х					х		х				
8. Código secreto	2 a 8 / 15 min	х	х		х			х					х			
Ubongo	1 a 4 / 25 min			х											X	















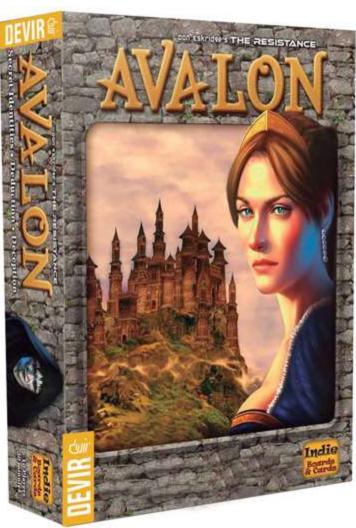


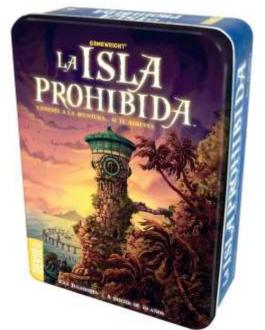






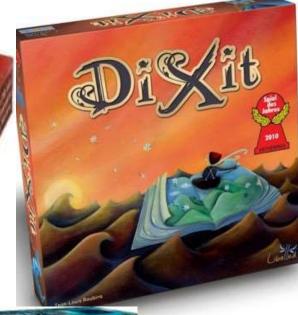


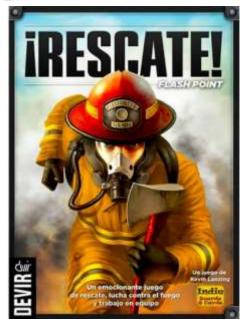
















¿CÓMO MEDIMOS SI EL PROYECTO TIENE ÉXITO?



Meeple de Cervantes

CUESTIONARIO Proyecto de Innovación Educativa: Trabajo de Competencias Genéricas en Grados Universitarios mediante Juegos de Mesa

El presente cuestionario tiene como objetivo la recogida de datos sobre tu capacidad de organización y planificación, toma de decisiones, trabajo en equipo, habilidades interpersonales, creatividad y liderazgo. Hemos redactado una de serie habilidades, destrezas, actitudes, sentimientos y creencias que puedes haber pensado o sentido con más o menos frecuencia o intensidad.

Para contestar, lee la frase y a continuación, marca con un aspa la respuesta que mejor se ajuste contigo siendo 1 casi nunca, hasta, 4 casi siempre. Recuerda que los datos que escribas a partir de ahora van a ser tratados de forma anónima y no compromete a la persona que lo realiza a nada, por lo que te pedimos que contestes con total sinceridad.

*Obligatorio

Nombre y Apellidos *

Tu respuesta

¿CÓMO MEDIMOS SI EL PROYECTO TIENE ÉXITO?





Meeple de Cervantes

CUESTIONARIO Proyecto de Innovación Educativa: Trabajo de Competencias Genéricas en Grados Universitarios mediante Juegos de Mesa

más tiempo					o necesitand
	1	2	3	4	
casi nu <mark>n</mark> ca	0	0	0	0	casi siempre
		7	e un traba	ia nava d	

¿CÓMO MEDIMOS SI EL PROYECTO TIENE ÉXITO?



Estudio piloto: Octubre-Diciembre de 2017

$$n=9$$

Análisis estadístico de la congruencia interna

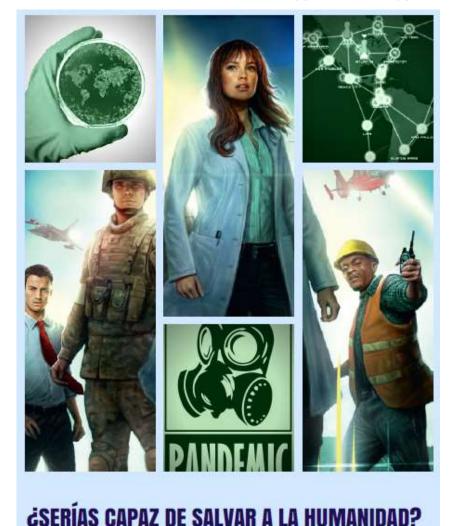
Cuestionario	Ítems eliminados	Items finales	Alpha
CG01	k,l,m,o	f,g,h,i,j,n	0,733
CG04	g,h	f,i,j,k,l,m,n,o	0,716
CG05	j,k,l,m	f,g,h,i,n,o	0,714
CG08	g,m	f,h,i,j,k,l,n,o	0,705
CG11	f	g,h,i,j,k,l,m,n,o	0,735
CG13	1	f,g,h,i,j,k,m,n,o,p,q,r,s	0,714

Cuestionario definitivo: 6 dimensiones/competencias con 50 ítems

RECLUTAMIENTO DE ALUMNOS



Estudio principal: Febrero-Mayo 2018



https://goo.gl/forms/n vkQEyAag0HLHNea2 Game Box 1121

LOS MARTES 13:00-15:00

n=16

¿Qué implica?

- 2 horas/semana: Martes de 13 a 15
- 8 días: 27 feb al 24 abr

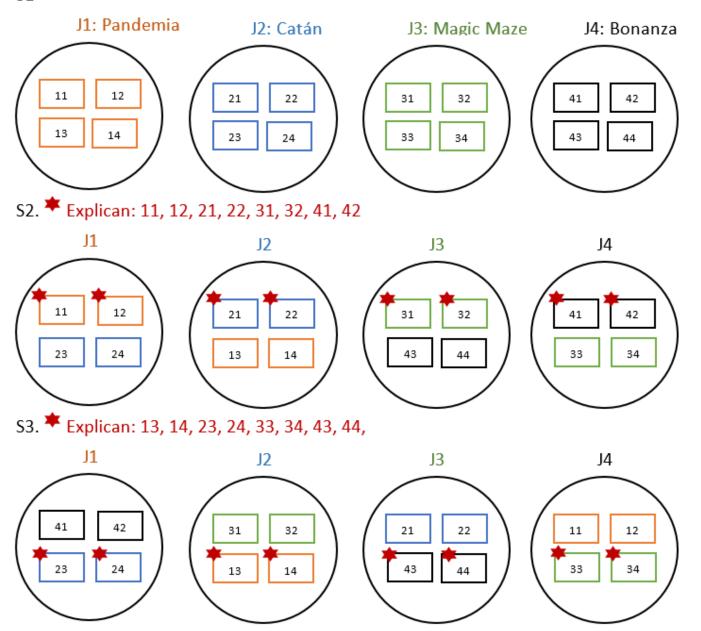
¿Qué se obtiene?

- 1 a 1,5 créditos de libre configuración
- Experiencia, trabajo de competencias, aprender, conocer y crear red de contactos con alumnos de otros grados, disfrutar...
- 1 camiseta del proyecto

DISEÑO SESIONES DE JUEGOS



S1





















OPINIÓN DEL ALUMNO SOBRE LA SESIÓN

NOMBRE Y APELLIDOS:

FECHA: JUEGO:

¿En qué grado crees que se han trabajado las siguientes competencias con la sesión de juegos de hoy?	1 nada	2 algo	3 bastante	4 mucho
ORGANIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN				
Analizar e identificar eficazmente los objetivos, prioridades, y métodos				
para poner en marcha y ejecutar tareas o misiones mediante la				
estructuración y distribución del tiempo y los recursos.				
TOMA DE DECISIONES				
Elegir de forma razonada entre todas las opciones posibles para resolver				
diferentes situaciones de la forma más eficaz.				
TRABAJO EN EQUIPO				
Integrarse y colaborar de forma activa en la consecución de objetivos				
comunes con otras personas, áreas y organizaciones.				
HABILIDADES INTERPERSONALES				
Interactuar y relacionarse con los demás de forma efectiva y mutuamente				
satisfactoria (incluye las habilidades de comunicación y expresión,				
negociación, empatía y asertividad)				
CREATIVIDAD				
Dar respuesta a necesidades o problemas modificando o introduciendo				
elementos novedosos y originales mediante la imaginación, generación de				
nuevas ideas o nuevas asociaciones entre ideas y conceptos.				
LIDERAZGO				
Influir sobre las propias motivaciones, pensamientos y conductas, para				
desarrollar capacidades y superar limitaciones, así como para guiar e				
influir sobre otras personas (incluye las habilidades de autocontrol, gestión				
de la frustración y capacidad de dirigir)				

Comentarios

APLICABILIDAD



UNO DE LAS PRUEBAS PARA LOS CANDIDATOS

Cotizalia 🗀

El Confidencial

¿Quiere trabajar en una firma de Wall Street? Vaya aprendiendo a jugar a Colonos de Catán

¿Ha pensado cómo sería trabajar en una firma de Wall Street? Entidades como JPMorgan o Morgan Stanley utilizan el juego Colonos de Catán para realizar cribas entre algunos de sus candidatos

LAVANGUARDIA Vida





APLICABILIDAD





PADRES FRIKIS

PADRES FRIKIS

Un rincón en Internet para madres y padres frikis / geeks / gamers / roleros / otakus / etc.

GUÍA DE INICIO RÁPIDO

OUIÉNES SOMOS

LUCE NUESTRA INSIGNIA!

CONTACTO

POLÍTICA DE COOKIE

INTRODUCIR LOS JUEGOS DE MESA EN LOS COLEGIOS

APLICABILIDAD





NOMBRE DEL JUEGO **DESARROLLO DE CAPACIDADES Y HABILIDADES** CATAN Lenguaje Atención Memoria Visopercepción Organización espacial Razonamiento Fluencia Psicomotricidad Cálculo Funciones ejecutivas Velocidad de procesamiento NÚMERO DE JUGADORES 3-4 COMPETENCIAS TIPO Tablero Lingüistica Matemática y c. básicas en ciencia TIEMPO 75 min Digital NIVEL Medio

PROYECTO DE

Estimulación neurocognitiva a través del juego de mesa

CURSO 2016 - 2017



PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS DEL ALUMNADO (ABJ)



2º ciclo de Educación Infantil y Educación Primaria

Formación gratuita para el profesorado

Recursos para trabajar en clase

Juegos de mesa para el centro educativo

MUCHAS GRACIAS POR SU ATENCIÓN



"Puedes descubrir más de una persona en una hora de juego que en un año de conversación"

