

Hola.



@jman3po



@_jordimartin



¿Jugamos?



juego

Del lat. iocus.

1. m. Acción y efecto de jugar por entretenimiento.
2. m.2. Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Juego de naipes, de ajedrez, de billar, de pelota.
3. m. Práctica del juego de azar.
4. m. Actividad intrascendente o que no ofrece ninguna dificultad. Déjate de bromas, que esto no es un juego.

juego

nombre masculino

1. Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

jugar

verbo

Del lat. iocāri.

1 1. Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.

- Los juegos son **una** actividad.
- Los juegos **tienen** reglas.
- Los juegos **tienen** conflicto.
- Los juegos **tienen** metas.
- Los juegos **involucran** toma de decisiones.
- Los juegos **son** artificiales, seguros y están fuera de la vida ordinaria.
- Los juegos **no involucran** ninguna ganancia material **para los jugadores.**
- Los juegos **son** voluntarios.

- Los juegos tienen un resultado incierto.
- Los juegos imponen obstáculos que previenen al jugador de alcanzar su meta a través de medios más eficientes.
- Los juegos son sistemas cerrados, los recursos y la información no fluyen entre el juego y el mundo exterior.



Reto intelectual.

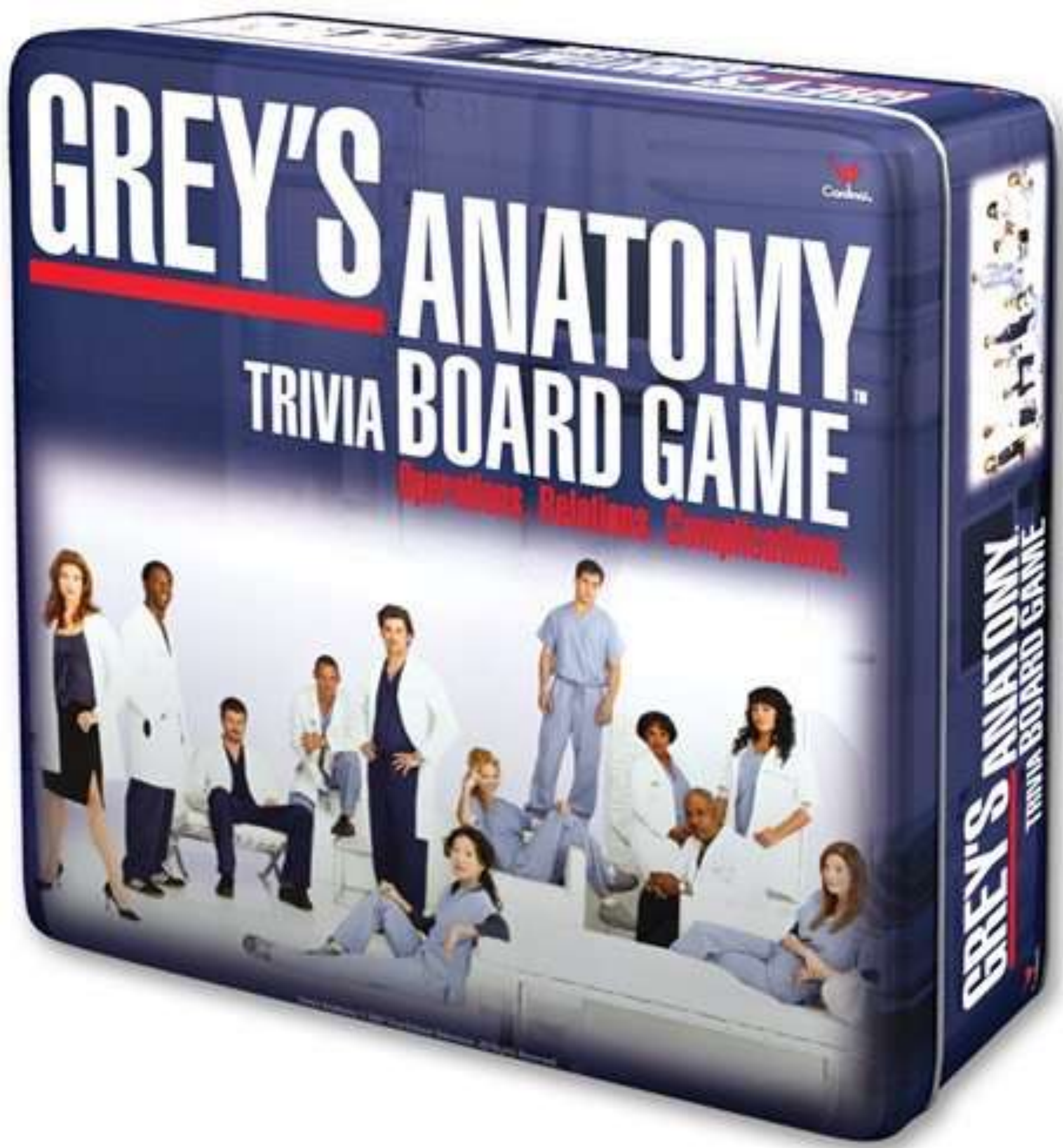
Desafío creativo.

Llamada a la imaginación.

Espacio para compartir.

Fuente de aprendizaje y experimentación.

Momento de evasión y diversión.



GREY'S ANATOMY

TRIVIA BOARD GAME

Pop Culture. Anatomy. Complications.



GREY'S ANATOMY
TRIVIA BOARD GAME

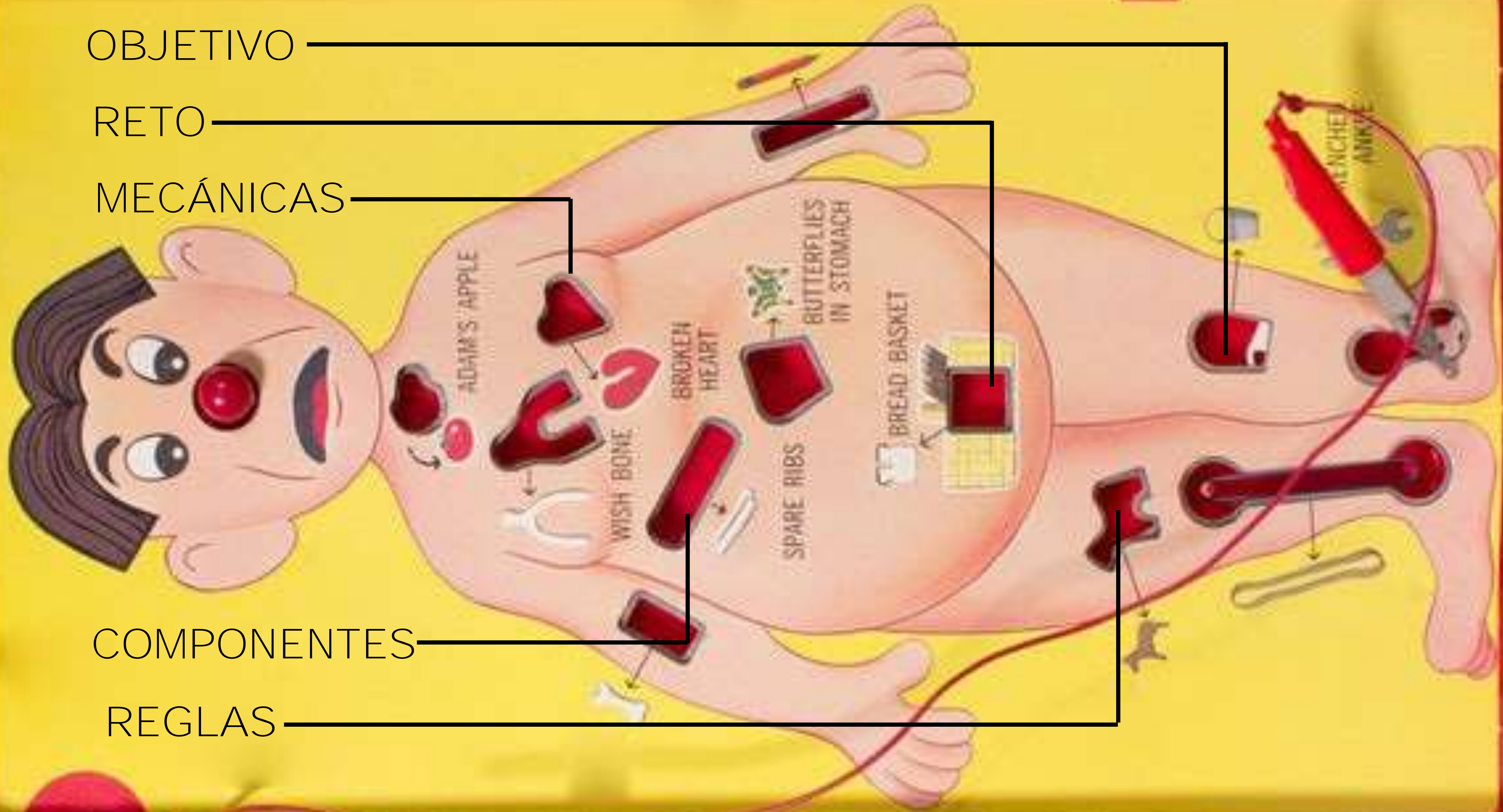
OBJETIVO

RETO

MECÁNICAS

COMPONENTES

REGLAS



Dinámicas.

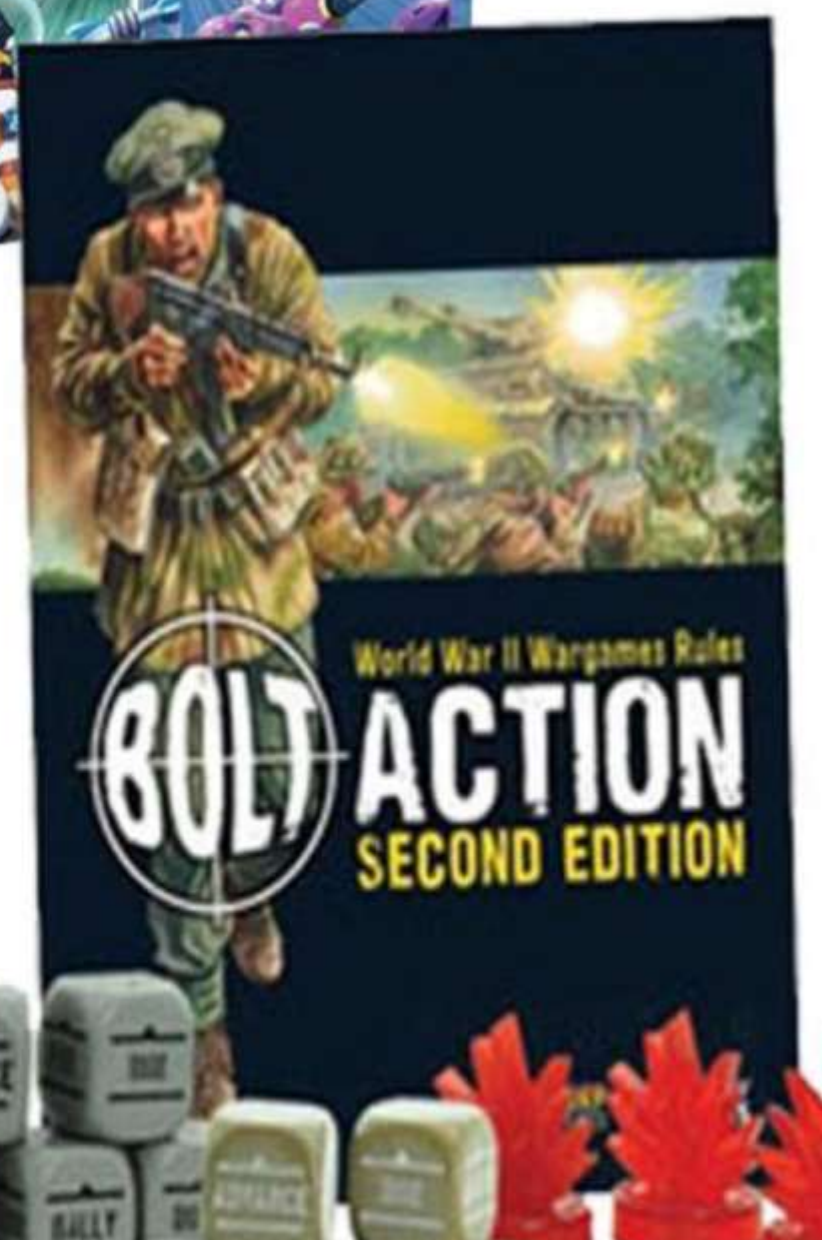
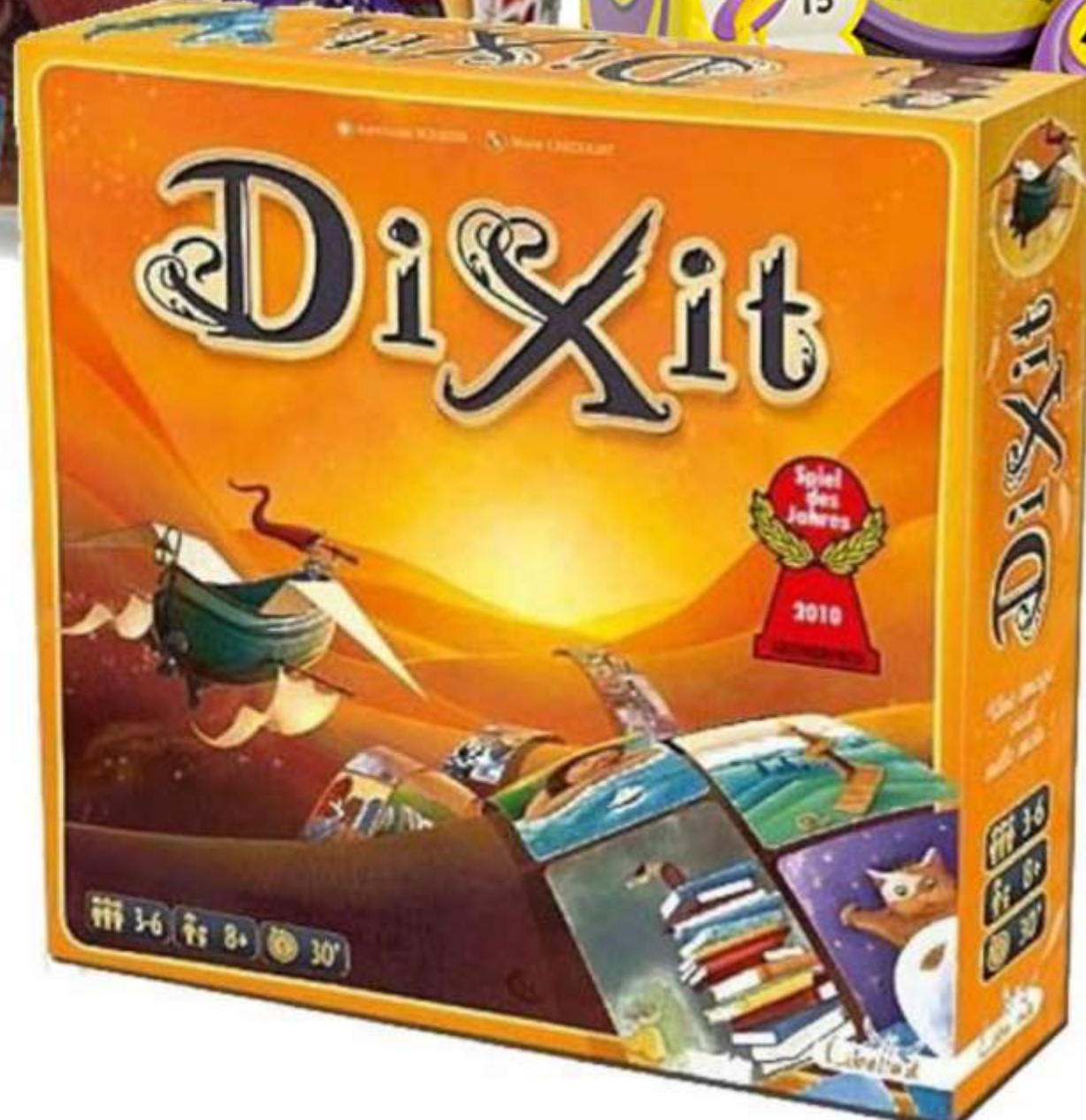
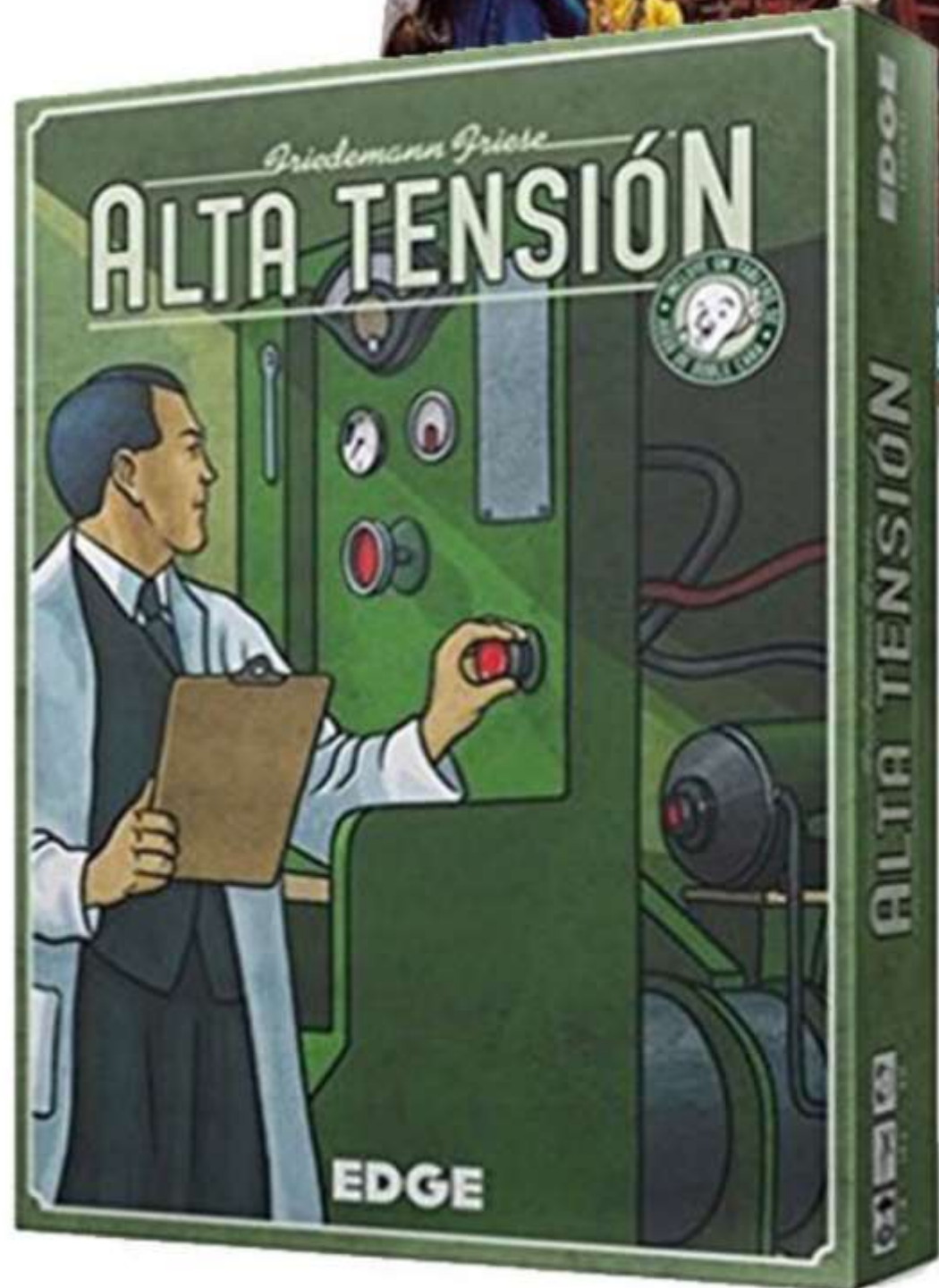
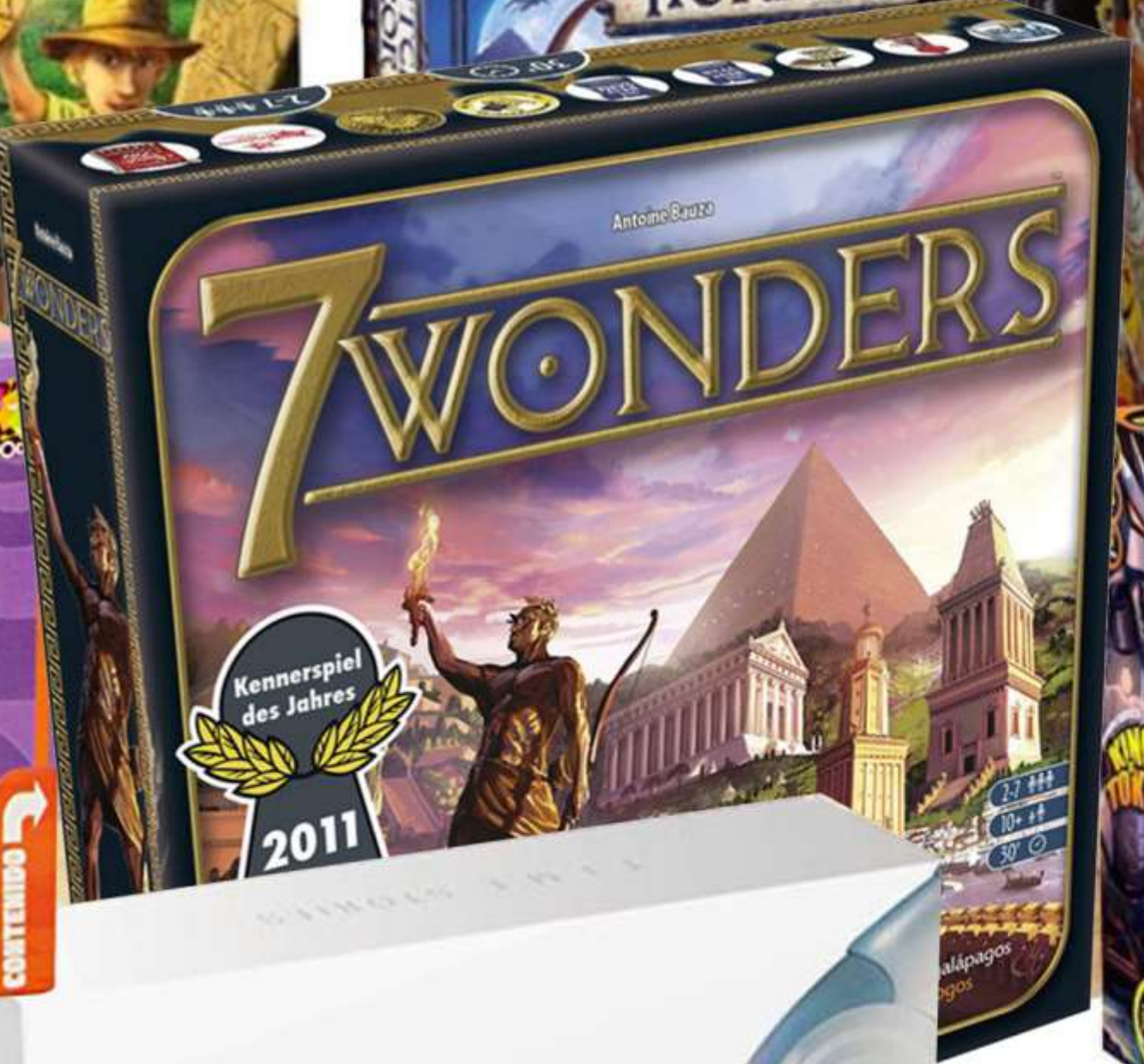
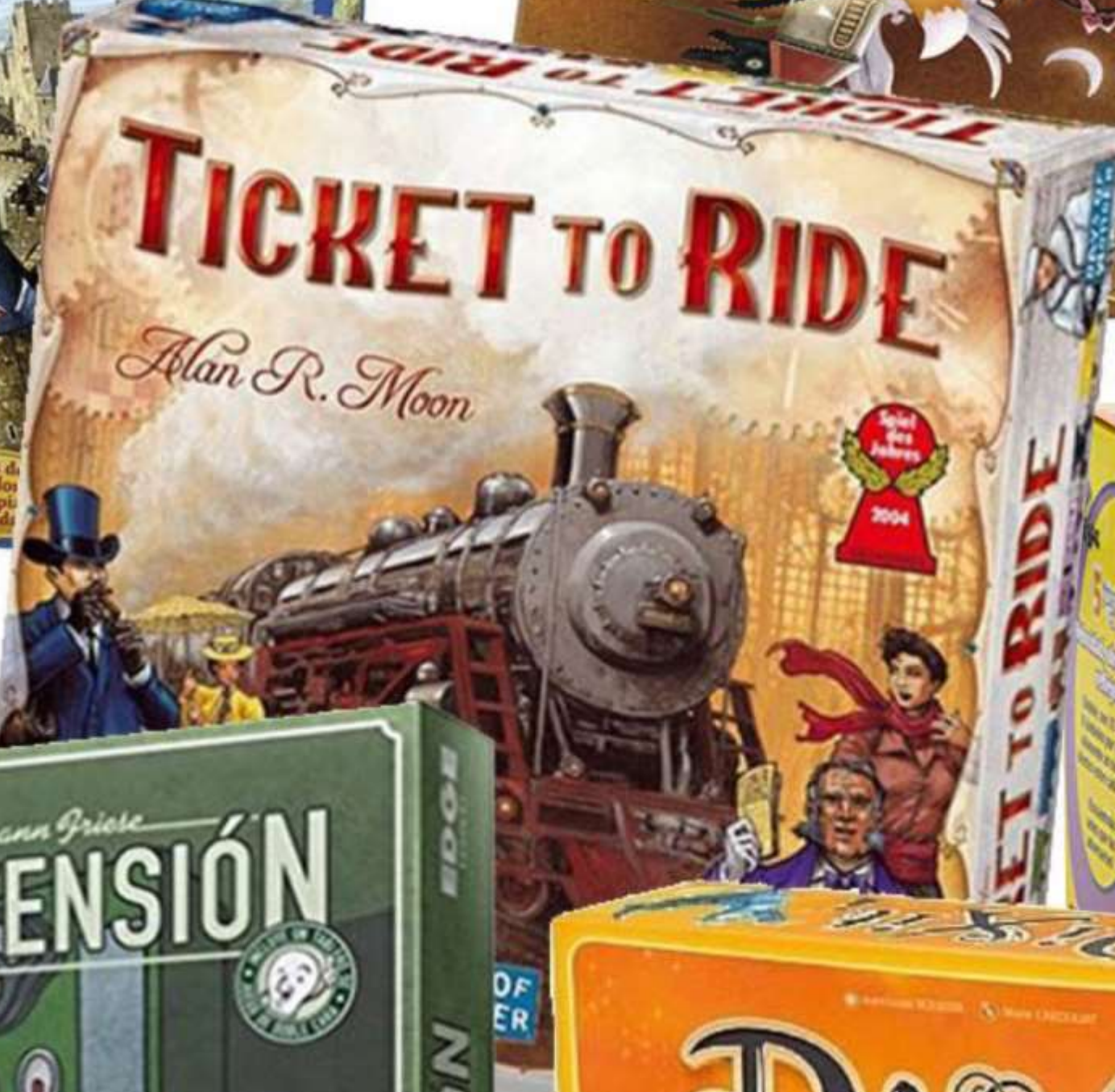
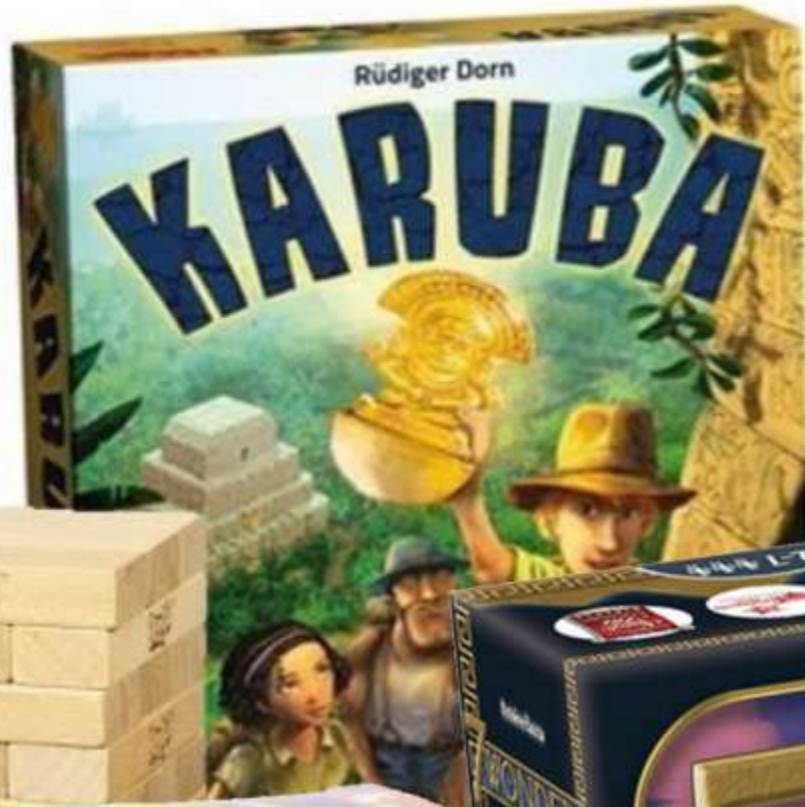




Juegos de mesa



Diferencia entre
juego de mesa y
robot de cocina.







YOU

ARE

HERE

PURPOSE

Gamification

Serious Games

**NO
GAMEPLAY**

GAMEPLAY

Gameful
Design

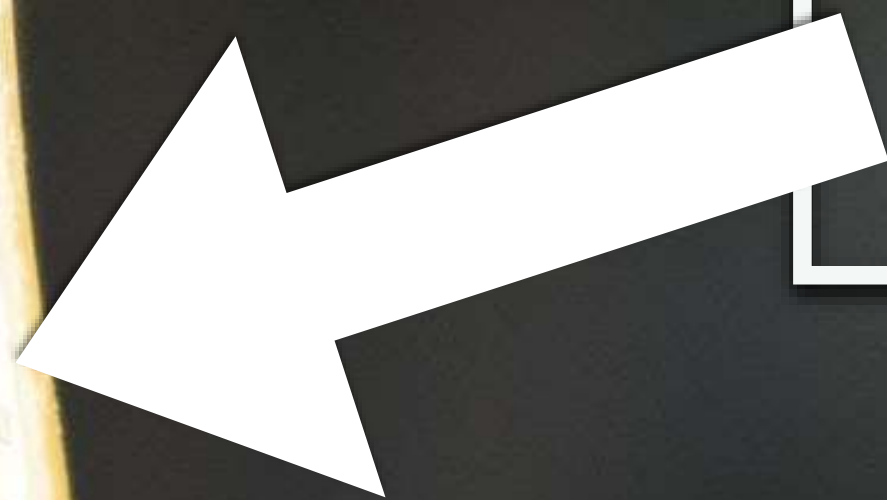
JUEGO

FUN





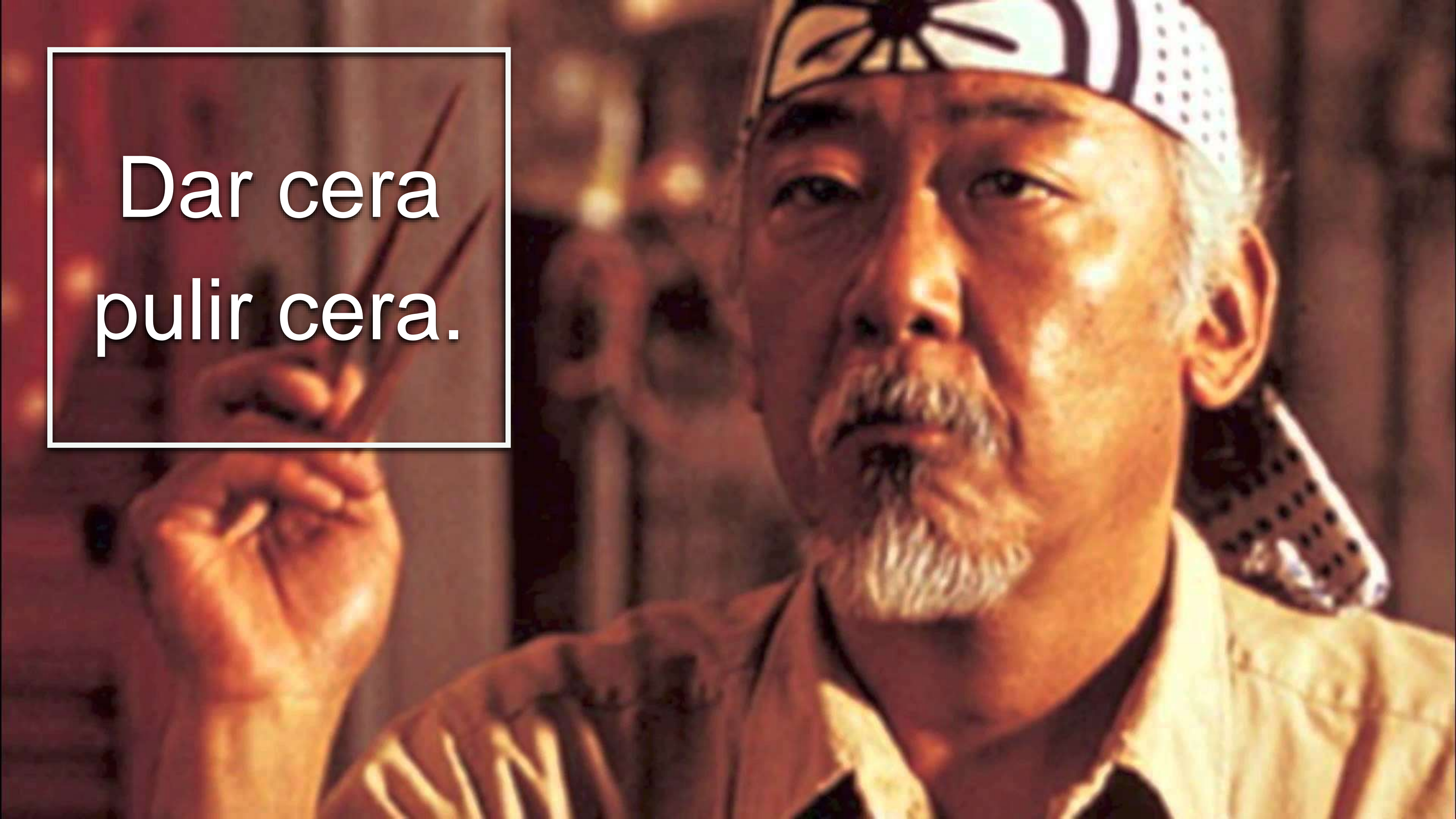
**NO SE VAN
las vitaminas**







Dar cera
pulir cera.



A close-up photograph of hands playing a board game on a patterned board with colorful pieces. The board features a complex, winding path in white and brown. Several colorful pieces, including blue, yellow, green, and red, are scattered across the board. A hand is visible in the foreground, reaching towards a piece. The background is slightly blurred, showing other hands and parts of the game board.

Valor del juego de mesa



«Puedes descubrir más de una persona en *una hora de juego* que en un *año de conversación*»

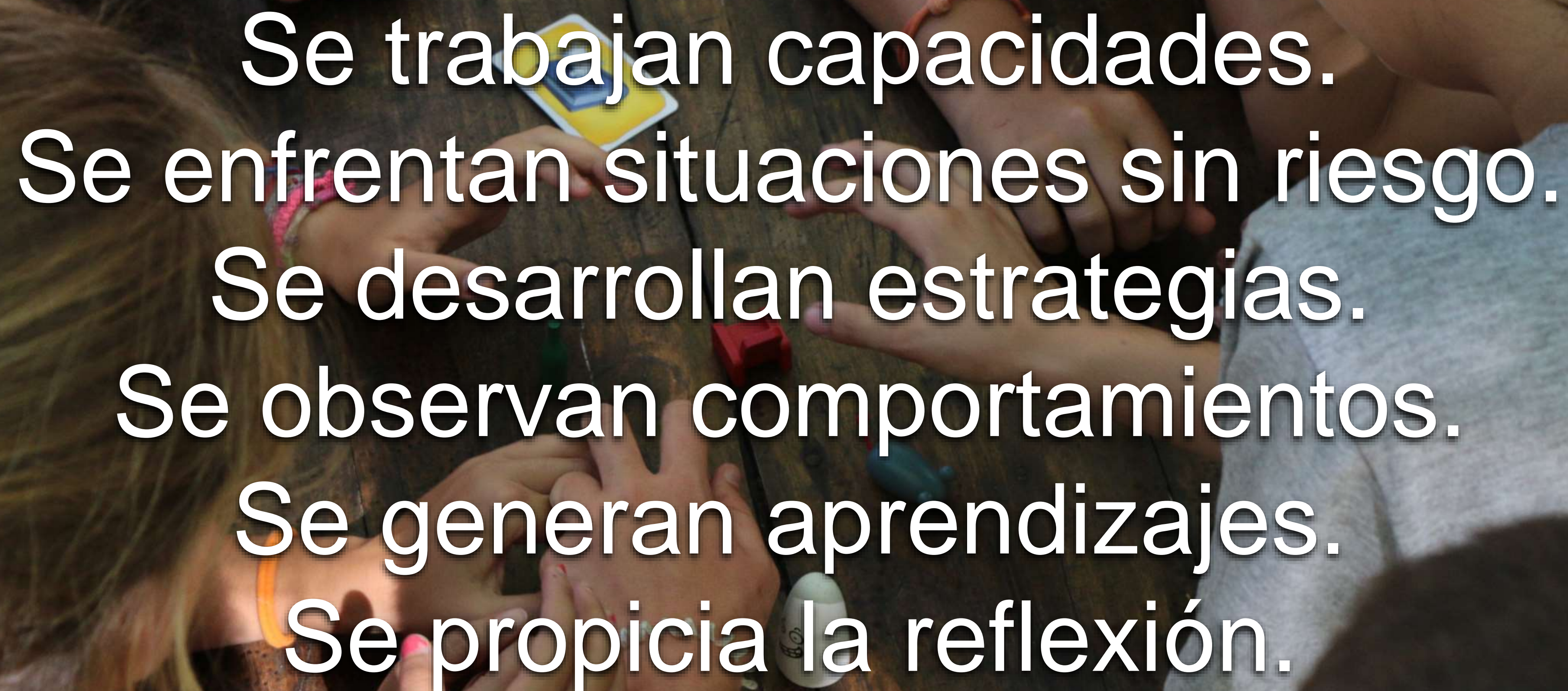
(Platón)

A wooden hourglass-shaped object, likely a tactile counting tool, stands on a card with a green and white pattern. The object has a wide top and bottom, narrowing in the middle. The top surface is flat and features a circular pattern. The background is a wooden table with other cards and hands visible, suggesting a classroom or workshop setting.


Recurso
sencillo,
accesible y
versátil.

Educación formal
Educación no formal
Otros ámbitos.





Se trabajan capacidades.
Se enfrentan situaciones sin riesgo.
Se desarrollan estrategias.
Se observan comportamientos.
Se generan aprendizajes.
Se propicia la reflexión.

A photograph showing the hands of several people of different ethnicities and ages clasped together in a circle. The hands are positioned in the center of the frame, with arms extending outwards. The background is a plain, light-colored wall. The text 'Habilidades personales y sociales.' is overlaid on the image in a white, sans-serif font, enclosed in a thin white rectangular border.

Habilidades personales y sociales.



LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES

juega y crece

<http://juventudextremadura.juntaex.es/web/guia-interactiva>

JUEGO	HABILIDADES		
Dobble	Gestión del estrés.	Atención y escucha.	Focalización.
Fantasma Blitz	Concentración.	Resiliencia.	Intrepidez.
Ikonikus	Empatía.	Identidad e independencia.	Pensamiento divergente.
Jungle Speed	Aceptación de normas.	Focalización.	Resiliencia.
Kaleidos	Atención y escucha.	Meticulosidad.	Competencia lingüística.
Piko Piko	Asunción de riesgos.	Agilidad de cálculo.	Gestión de emociones.
Shrimp	Aprender a aprender.	Atención y escucha.	Superación.
Skull And Roses	Comunicación persuasiva.	Análisis de situaciones.	Sinergias.
Código Secreto	Trabajo en equipo.	Asociación de ideas.	Empatía.
Dixit	Creatividad.	Empatía.	Asociación de ideas.
No Thanks	Análisis de situaciones.	Manejo de la incertidumbre.	Resistencia.
Sushi Go	Toma de decisiones.	Visión estratégica.	Flexibilidad.
Time's Up: Celebrities 2	Comunicación no verbal.	Trabajo en equipo.	Gestión del tiempo.
Toma 6	Adaptabilidad.	Capacidad de decisión.	Tenacidad.
Virus	Sinergias.	Asertividad.	Positvismo.
La Resistencia: Avalon	Liderazgo.	Síntesis y argumentación.	Negociación.
Catan Junior	Planificación.	Gestión de recursos.	Toma de decisiones.
Hombres Lobo de Castronegro	Asertividad.	Deducción.	Sociabilidad.

DESCRIPCIÓN



Identifica el objeto repetido y sé el más rápido de la mesa.



ATENCIÓN Y ESCUCHA

FOCALIZACIÓN

GESTIÓN DEL ESTRÉS

RESILIENCIA

TENACIDAD

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 8.
Recomendado de 5 a 6.



TIEMPO

15 minutos



TIPO DE JUEGO

1 (desarrollo de juego lineal)

PREPARACIÓN

Antes de jugar, saca varias cartas y muestra claramente que sólo hay un símbolo correspondiente entre dos cartas cualesquiera. Remarca que entre una carta y cualquier otra hay un símbolo igual, y solo uno, ya que esta es la mecánica central de todas las variantes de juego. Incide en que para soltar o coger una carta, deben

EL JUEGO

● LA TORRE INFERNAL.

Cada jugador coge una carta. El resto quedan formando una pila en medio de todos los jugadores. Todos vuelven a la vez su carta y comienza la partida.

Cuando alguien encuentra el símbolo que coincide entre su carta y la pila, lo dice en voz alta y coge la carta de la pila central, dejándola sobre su carta. Ahora juega comparando los símbolos de su nueva carta.

Cuando se acaban las cartas de la pila central, quien más cartas tiene es el ganador.

● EL FOSO.

Se reparten todas las cartas entre los jugadores, excepto una, que se deja en el centro. El procedimiento es contrario al de La torre infernal: las cartas van de la pila del jugador a la central. El primer jugador en quitarse todas sus cartas será el ganador.

● LA PATATA CALIENTE.

En cada ronda se reparte una carta a cada jugador. Todos a la vez, le dan la vuelta y deben pasarla a cualquier otro jugador. El jugador que recibe una carta, la deja encima y juega con ella a partir de ahora. Si encuentra un símbolo coincidente con otro jugador, pasa todas sus cartas de una vez.

nombrar en voz alta el símbolo coincidente.

RECUERDA

1. ¿Qué hay que hacer?

La meta es siempre ser el primer jugador en detectar el símbolo que corresponda a las dos cartas, decirlo en voz alta y, dependiendo del minijuego, coger o soltar una carta.

2. ¿Cuándo se acaba?

Dependiendo del minijuego, cuando se terminan las cartas de la pila, o un jugador se descarta de todas las cartas.

3. ¿Cómo se gana?

Dependiendo del minijuego, siendo el jugador con más o con menos cartas en la mano al final de la ronda.

FACILITACIÓN

- Haz una prueba para asegurarte de que todos han entendido las reglas.

Cuando el último jugador tiene todas las cartas en la mano, las guarda y se comienza otra ronda. Al final, el que menos cartas tiene es el ganador.

● A POR TODAS.

Se pone una carta boca arriba en el centro de la mesa y alrededor de ésta, tantas boca abajo como jugadores haya. Las demás se apilan a un lado para las siguientes rondas.

Todos los jugadores al mismo tiempo voltean la carta que tienen más cerca y buscan el símbolo idéntico entre la carta del centro y cualquiera de las cartas que acaban de descubrirse. El jugador que encuentra un símbolo, lo nombra y coge la carta periférica (nunca la del centro).

Cuando se han cogido todas las cartas periféricas, se retira la central y se comienza una nueva ronda. Cuando no hay más cartas en la pila, el juego termina y gana el jugador que más cartas tiene.

● EL REGALO ENVENENADO.

Baraja las cartas y reparte una a cada jugador. Forma un mazo con las cartas restantes y ponlo boca arriba en el centro de la mesa.

Todos los jugadores ponen su carta boca arriba a la vez. Tienen que encontrar el símbolo idéntico entre la carta de cualquiera de los otros jugadores y la primera carta del mazo. Cuando alguien lo encuentra, lo nombra, roba la carta central y la pone sobre la carta del otro jugador.

La partida continúa hasta que se termina la pila central. El ganador es el jugador con menos cartas.



- Aclara que no hay turnos. Se trata de juego simultáneo. Todos juegan todo el tiempo y a la vez.

- Es un juego donde hay que coger cartas con rapidez, sin embargo hay que ser respetuoso con el material y los compañeros. Vela por el buen estado del material y recuérdales que se puede ser rápido sin necesidad de usar la fuerza bruta.

- En el reglamento tienes disponible un modo torneo, donde vienen reflejadas las formas de puntuar en cada juego.



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

GESTIÓN DEL ESTRÉS

- ¿Ha ido creciendo tu tensión en la partida a medida que se iban acabando las cartas? ¿Has tenido la patata caliente en la mano?

- ¿Te has contagiado del estrés del resto de jugadores al final de la partida? ¿Cómo ha afectado este entorno a tus resultados? ¿Cómo te has protegido? ¿En qué otros momentos te afecta el ambiente de estrés (o de pánico, euforia...) en un grupo? ¿Qué puedes hacer para gestionarlo?

ATENCIÓN Y ESCUCHA

- ¿Has encontrado algún símbolo en las cartas más fácilmente que otro? ¿A qué crees que se ha debido?

- ¿Has encontrado algún símbolo en las cartas más fácilmente que otro? ¿A qué crees que se ha debido?

- ¿Te ha resultado más fácil ver los símbolos o escuchar al resto de jugadores nombrarlos? ¿Te ha distraído algo durante la partida?

- ¿En qué otros momentos eres más visual y en qué otros más auditivo? ¿Cómo te resulta más fácil recibir la información?

FOCALIZACIÓN

- ¿Te ha costado cambiar de objetivo en las cartas constantemente?

RECUERDA

1. Solo una carta por turno.
2. El retador siempre tiene que empezar levantando todas las cartas de su pila. Después va levantando, una a una y en cualquier orden, la carta superior de las pilas del resto de jugadores.
3. El incremento de la apuesta es libre, no es obligatorio aumentar la apuesta de uno en uno.
4. El retador (gane o pierda la apuesta) es el jugador inicial de la siguiente ronda.
5. Si un jugador no tiene cartas para poner, está obligado a comenzar una apuesta. Si un jugador pierde sus cuatro cartas, es eliminado del juego.



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

COMUNICACIÓN PERSUASIVA

- ¿Te han pillado un farol y te han puesto la etiqueta de mentiroso para el resto de la partida? ¿Cómo ha afectado eso a tu juego? ¿Cómo te has sentido?
- ¿Has convencido a los demás de que hicieran alguna jugada que te interesaba para tu partida?
- ¿Cómo han sido tu forma de hablar, tus gestos, y tu corporalidad mientras les convencías?
- ¿En qué otros momentos utilizas esa forma de hablar para comunicarte? ¿Cómo podrías mejorarla?

ANÁLISIS DE SITUACIONES

- ¿Crees que has tenido controladas las calaveras del resto de jugadores a lo largo de la partida?
- ¿Cómo te has sentido con ese nivel de control?
- ¿En qué medida has tenido en cuenta las jugadas del resto para decidir las tuyas?
- ¿En qué otros momentos te vendría bien estudiar a fondo la situación antes de actuar?



Aprendizaje

Reflexión

Juego

Otros contextos



Fortaleza mental.

Alta motivación y compromiso.

Pensamiento positivo.

Control del estrés.

Inteligencia deportiva.

Entorno lúdico.





Terreno seguro.

Siempre se aprende.

L₁

E₁

A₁

R₁

N₁

Off - juego

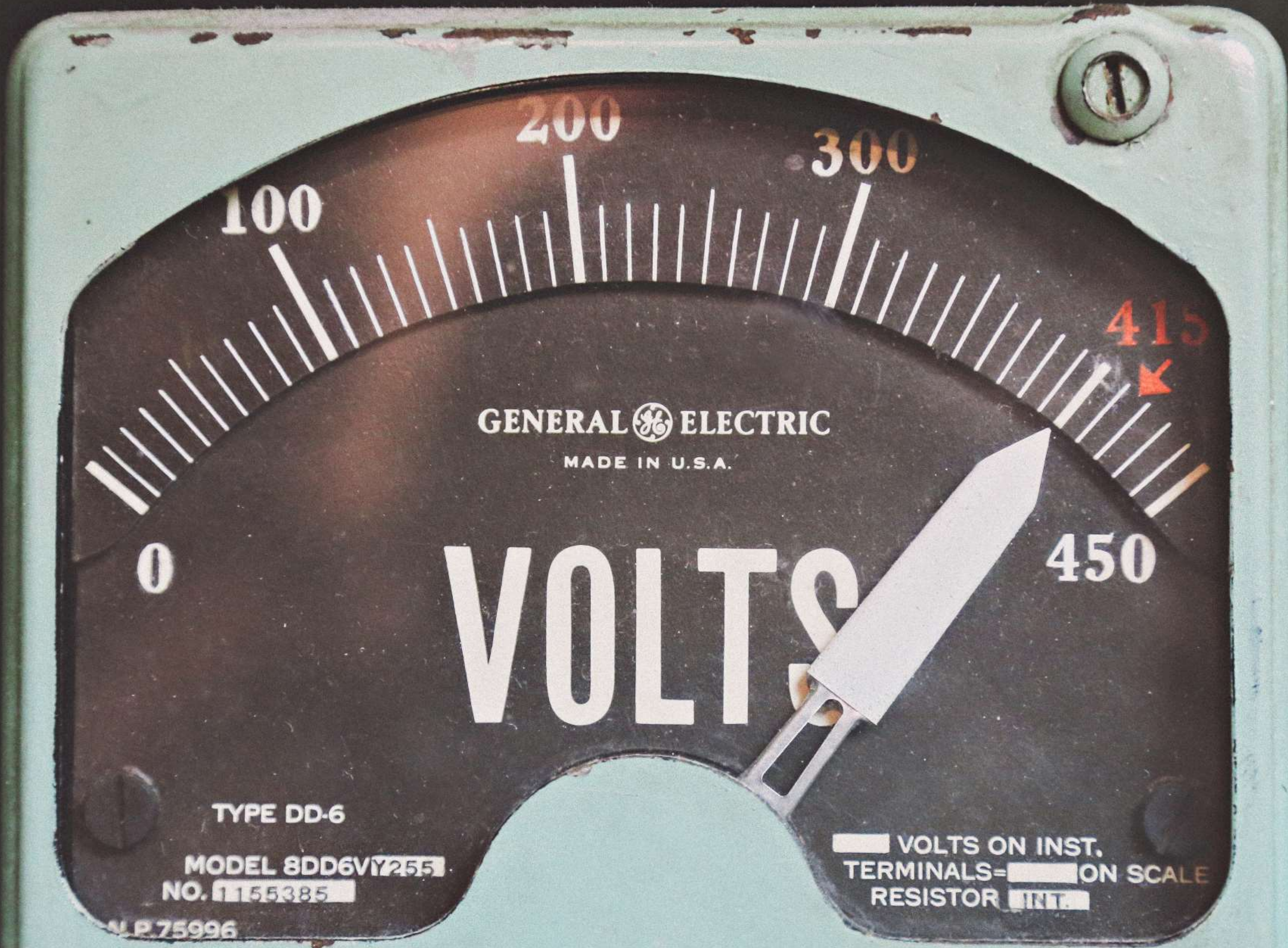


Procesos breves





Herramientas.



Reflexión
y debate.

¿Jugamos?



¿Preguntas?





@jman3po



@_jordimartin



Fotografías : unsplash.com // pexels.com