



Print&Play de ACAD Toolkit para juegos

ANTES DE DARLE A IMPRIMIR LEE ESTAS INSTRUCCIONES

Instrucciones para imprimir tu ACAD Toolkit para juegos

Preparativos

Asegúrate de tener acceso a una impresora de alta calidad y a papel del grosor adecuado para imprimir las tarjetas. Te recomendamos que utilices papel A4, cartulina o papel fotográfico de 80 g/m² o más.

Imprimir las tarjetas

Imprime las tarjetas en papel A4, asegurándote de seleccionar la opción de imprimir a tamaño real, o sin escala, esto garantiza que las tarjetas se impriman con las dimensiones correctas. Si tu impresora tiene la opción de imprimir a doble cara, puedes imprimir el anverso y el reverso de las tarjetas en una sola página. Si no utiliza esta opción, tendrás que imprimir el anverso y el reverso de las tarjetas por separado.

Cortar las tarjetas

Una vez secas las tarjetas impresas, utiliza una regla y un cúter o una guillotina para cortarlas.

Asegúrate de seguir las líneas de corte indicadas en el archivo PDF y corta con la mayor precisión posible para crear tarjetas de tamaño uniforme. Si prefieres que tus tarjetas tengan los bordes redondeados, puedes utilizar un cúter de esquinas redondeadas para darles un acabado más profesional.



Enfundar las tarjetas (opcional)

Una vez recortadas las cartas, puedes colocarlas en fundas protectoras transparentes de tamaño estándar para naipes (se venden en muchos bazares y en tiendas generalistas por Internet). Si has impreso la tarjeta a doble cara, coloca una tarjeta en una sola funda. Si has impreso el anverso y el reverso de las cartas por separado, tendrás que emparejar el anverso de cada carta con el reverso correspondiente antes de colocarlas en la funda.

Imprimir el tablero

Al final del documento encontrarás el lienzo de ACAD toolkit. Si ya imprimiste el print&play de ACAD toolkit (<https://bit.ly/ACADPYP>) no es necesario que lo vuelvas a imprimir pues es el mismo. Si necesitas imprimirlo tienes dos opciones: puedes imprimir el lienzo en A1 (página 43) o en A3 (página 44). Solamente es necesario imprimir un lienzo, por lo que asegúrate de escoger uno u otro.



IMPORTANTE:

No malgastes papel, usa el siguiente índice para dar a imprimir solo lo que necesitas:

CONTENIDO DEL PRINT&PLAY:

- Cartas con instrucciones...**Páginas 7-8**
- Cartas amarillas - Diseño de Tareas de Conocimiento...**Páginas 9-24**
- Cartas amarillas extra para crear las tuyas propias ...**Páginas 25-26**

Cada página tiene 9 cartas ¿cuántas cartas extra quieres tener?

- Cartas naranjas - Diseño de la Interacción Social... **Páginas 27-30**
- Cartas naranjas extra para crear las tuyas propias ... **Páginas 31-32**

Cada página tiene 9 cartas ¿cuántas cartas extra quieres tener?

- Cartas verdes - Diseño de Espacios y Recursos... **Páginas 33-40**
- Cartas verdes extra para crear las tuyas propias... **Páginas 41-42**

Cada página tiene 9 cartas ¿cuántas cartas extra quieres tener?

- Lienzo en formato A1... **Página 43**
- Lienzo en formato A3... **Páginas 44**



Algo de Introducción:

(esto está en las 3 cartas de instrucciones, pero a lo mejor es más cómodo leerlo aquí y no imprimirlo)

¿QUÉ ES EL ACAD TOOLKIT para juegos?

Esta es una variación del ACAD Toolkit original, pero específicamente pensada para analizar y diseñar experiencias de enseñanza-aprendizaje BASADAS EN JUEGOS.

Lo que tenéis entre manos no es un juego de mesa, es un conjunto flexible de ideas (por eso hay cartas en blanco) para pensar, provocar conversaciones y lograr acuerdos sobre cuestiones educativas entre personas con distintos niveles de conocimientos sobre pedagogía (ATENCIÓN NO es sobre gamificación).

No es necesario saberse las cartas. Su objetivo es provocar la reflexión y el debate y que nos ayuden a conceptualizar y comprender mejor las situaciones de aprendizaje que ponemos en marcha cada día.

Extended el Lienzo, abrid las cartas y empezad...

EL **ACAD TOOLKIT** fue creado originalmente por **Lucila Carvalho y Pippa Yeomann**, y es la herramienta tangible para trabajar con el **ACAD Framework**, que fue ideado originalmente por **Peter Goodyear y Lucila Carvalho**. En la traducción al castellano colaboraron **Jordi Adell y Linda Castañeda**. Podéis acceder al print&play de ACAD Toolkit en <https://bit.ly/ACADPYP>

La versión para juegos está basada en el enfoque pedagógico del proyecto DALI (dalicitizens.eu) que puedes encontrar en Castañeda, L., Villar-Onrubia, D., Haba-Ortuño, I., Postigo-Fuentes, A. Y., & Arnab, S. (2022). **Game-based Networked Learning**. Proceedings For The Thirteenth International Conference On Networked Learning, 273-277.



El TOOLKIT para juegos original tiene:

- Un lienzo con el marco ACAD que debes usar como tablero de trabajo. Si puedes imprimirlo en A1 es mejor.
- 30 cartas **verdes** sobre espacios y recursos (**Diseño material**)
- 16 cartas **naranjas** sobre **Diseño de la Interacción social**
- 68 cartas **amarillas** sobre tareas de conocimiento (**Diseño epistémico**)



Pero además se incluyen cartas extra de todos los colores para que podáis personalizar y contextualizar el TOOLKIT para que tenga sentido en vuestro centro.

INSTRUCCIONES (?):

No hay una única forma de usar el toolkit, pero podemos dar algunas pistas:

Idealmente usadlo en grupo para:

- Imaginar una situación de enseñanza-aprendizaje basada en juegos nueva
- Analizar una experiencia ya realizada y mejorarla
- Imaginar nuevas formas de hacer un curso o actividad basada en juegos
- Buscar alternativas en cada una de las categorías
- Repasar lo que sabéis o no de cada una de las categorías/colores.



Ahora bien, este toolkit se crea con el objetivo de apoyar la creación de actividades didácticas basadas en el juego y por ello tiene algunas particularidades...

Para USAR el ACAD TOOLKIT **para actividades basadas en el juego** debemos precisar que **cualquier diseño** debería incluir al menos LA REFLEXIÓN en CADA categoría de una serie de elementos básicos que configuran un juego, así:

Diseño epistémico, al menos la definición de 8 elementos:

OBJETIVOS (JUEGO) - CONFLICTO - REGLAS -

MECÁNICA/TÁCTICAS - MISTERIO - BADGES - INVITACIÓN A JUGAR

Diseño material, al menos la definición de 6 elementos:

ESCENARIO/ARENA - SESGO - TIEMPO - INVENTARIO - CADENAS y MATERIALES

Diseño social, al menos la definición de 4 elementos:

NÚMERO - ROLES - Dilema del prisionero y Eliminación de jugadores

Si quieres saber más sobre ACAD o sobre el Toolkit ve a Google y busca, hay MUCHA información. Pero si quieres un resumen para empezar, en la página www.um.es/acad tienes algunas pistas para empezar.

Este toolkit NO se vende, pero si quieres puedes encargar su impresión profesional a una imprenta o a empresa de impresión de juegos como hicimos nosotros que lo hemos impreso en Pinbro Games.

Esperamos que os sea de mucha utilidad.

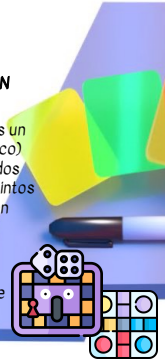
¿QUÉ ES EL ACAD TOOLKIT para Juegos ?

Esta es una variación del ACAD Toolkit original, pero específicamente pensada para analizar y diseñar experiencias de enseñanza-aprendizaje **BASADAS EN JUEGOS**.

Lo que tenéis entre manos no es un juego de mesa, es un conjunto flexible de ideas (por eso hay cartas en blanco) para pensar, provocar conversaciones y lograr acuerdos sobre cuestiones educativas entre personas con distintos niveles de conocimientos sobre aprendizaje basado en juegos (ATENCIÓN NO es sobre gamificación).

No es necesario saberse las cartas. Su objetivo es provocar la reflexión y el debate y que nos ayuden a conceptualizar y comprender mejor las situaciones de aprendizaje que ponemos en marcha cada día.

Extended el Lienzo, abrid las cartas y empezad...



INSTRUCCIONES (?):

No hay una única forma de usar el toolkit, pero podemos dar algunas pistas:

Idealmente usado en grupo para:

- Imaginar una situación de enseñanza-aprendizaje basada en juegos nueva
- Analizar una experiencia ya realizada y mejorarla
- Imaginar nuevas formas de hacer un curso o actividad basada en juegos.
- Buscar alternativas en cada una de las categorías
- Repasar lo que sabéis o no de cada una de las categorías/colores.

Ahora bien, este toolkit se crea con el objetivo de apoyar la creación de actividades didácticas basadas en el juego y por ello tiene algunas particularidades....



EL **ACAD TOOLKIT** fue creado originalmente por **Lucila Carvalho y Pippa Yeomann**, y es la herramienta tangible para trabajar con el **ACAD Framework**, que fue ideado originalmente por **Peter Goodyear y Lucila Carvalho**. En la traducción al castellano colaboraron **Jordi Adell y Linda Castañeda**.

La versión para Juegos está basada en el enfoque pedagógico del proyecto DALI (dalicitizens.eu) que puedes encontrar en

Castañeda, L., Villar-Onrubia, D., Haba-Ortuño, I., Postigo-Fuentes, A. Y., & Arnab, S. (2022).

Game-based Networked Learning.

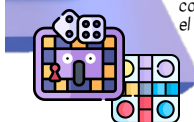
Proceedings For The Thirteenth International Conference On Networked Learning, 273–277.

Esperamos que os sea de mucha utilidad.



El TOOLKIT PARA JUEGOS original tiene:
Un lienzo con el marco **ACAD en A3** que puedes usar como tablero de trabajo.
Si puedes imprimirlo en A1 es mejor.
30 cartas **verdes** sobre espacios y recursos (**Diseño material**)
16 cartas **naranjas** sobre **Diseño de la Interacción social**
68 cartas **amarillas** sobre tareas de conocimiento (**Diseño epistémico**)

Pero además se incluyen cartas extra de todos los colores para que podáis personalizar y contextualizar el TOOLKIT para que tenga sentido en vuestro centro.



Para USAR el TOOLKIT ACAD **para actividades basadas en el Juego** debemos precisar que **cualquier diseño** debería incluir al menos LA REFLEXIÓN en CADA categoría de una serie de elementos básicos que configuran un juego Juego, así:

Diseño epistémico,

al menos la definición de 8 elementos:

OBJETIVOS (JUEGO) – CONFLICTO- REGLAS-MECÁNICA
TÁCTICAS – MISTERIO- BADGES - INVITACIÓN A JUGAR

Diseño material,

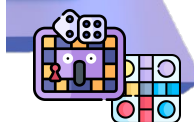
al menos la definición de 6 elementos:

ESCENARIO / ARENA- SESGO – TIEMPO –
INVENTARIO –CADENAS y MATERIALES

Diseño social,

al menos la definición de 4 elementos:

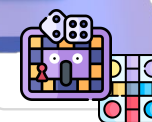
NÚMERO – ROLES –Dilema del prisionero
y Eliminación de Jugadores



CC BY-NC-SA 4.0 DEED

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

Este toolkit NO se vende, pero si quieres puedes encargar su impresión profesional a una imprenta o a empresa de impresión de juegos como hicimos nosotros que lo hemos impreso en Pinbro Games.



PREMISA

HISTORIA

Premisa general, una forma básica en que los juegos enganchan. Da contexto a los elementos formales

OBJETIVOS (JUEGO)

ALINEACIÓN

OBJETIVOS (JUEGO)

PERSECUCIÓN

capturar/eliminar

OBJETIVOS (JUEGO)

PERSECUCIÓN

exploración

OBJETIVOS (JUEGO)

ACTO PROHIBIDO

-

OBJETIVOS (JUEGO)

CARRERA

Juegos en los que la primera persona en alcanzar un objetivo clave gana la partida. por lo general, gana quien llega en primer lugar al final de una pista, pero cualquier tipo de objetivo fijo también puede considerarse un mecanismo de carrera.

OBJETIVOS (JUEGO)

SALIR

-

OBJETIVOS (JUEGO)

RESCATE O ESCAPE

-

OBJETIVOS (JUEGO)

SOLUCIÓN/DEDUCCIÓN

quienes juegan intentan determinar la identidad de una información oculta basándose en pistas.



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*

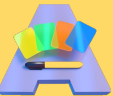


 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*

OBJETIVOS (JUEGO)

INDUCCIÓN

quienes juegan intentan determinar las reglas que rigen una situación. en un juego de inducción típico, la persona MASTER del juego crea una regla oculta. a continuación, quienes juegan crean patrones y el MASTER del juego les indica si coinciden con la regla o no.

CONFLICTO LÍMITES DE COMUNICACIÓN

los juegos pueden limitar la comunicación abierta entre quienes juegan. estas restricciones pueden ser absolutas, o pueden restringir ciertos tipos de comunicación, como hablar.

CONFLICTO

DILEMAS

-

CONFLICTO

OBSTÁCULOS

-

CONFLICTO

OPONENTES

-

CONFLICTO ESCENARIO / MISIÓN / CAMPAÑA

Sistema de juego que puede aplicarse a una variedad de mapas diferentes, recursos y posiciones de partida, e incluso diferentes condiciones de victoria y derrota. Estas condiciones variables pueden ensamblarse en una narrativa o campaña más amplia, o pueden estar totalmente desconectadas unas de otras.

REGLAS

DEFINICIÓN DE OBJETOS Y CONCEPTOS

-

REGLAS

RESTRINGIR ACCIONES

-

REGLAS

DETERMINACIÓN DE EFECTOS

-



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*

REGLAS

LÍMITES

-

MECÁNICA

PREGUNTAS Y
RESPUESTAS

-

MECÁNICA

ACTUACIÓN

Los juegos con la mecánica de actuación requieren que quienes juegan utilicen alguna forma de mímica o imitación para comunicarse con los demás. Las charadas son probablemente el ejemplo perfecto de esta mecánica.

MECÁNICA

ACCIÓN

Puntos

Una persona recibe un número de puntos de acción en su turno. Puede gastarlos en diversas acciones.

MECÁNICA

ACCIÓN

Recuperación

Cada persona que juega tiene un conjunto de acciones a su disposición, plasmadas en cartas, fichas o algún otro recurso. Una vez realizadas, se gastan y no pueden volver a realizarse hasta que se recuperen. La recuperación de la acción suele ser una acción en sí misma, o puede llevar todo un turno..

MECÁNICA

ACCIÓN

Evento

En su turno, quien juega juega una carta que muestra puntos de acción y un evento. Debe elegir entre utilizar los puntos de acción o realizar el evento. Si elige usar los puntos de acción, normalmente el evento puede ser realizado por otro jugador.

MECÁNICA

ACCIÓN

Dibujo

Quienes juegan eligen entre un surtido de acciones de un fondo común. Las acciones disponibles son limitadas en cantidad, y una vez que quien juega ha elegido una acción no puede volver a elegirla.

MECÁNICA

ACCIÓN

Cola

Quienes juegan crean colas de acciones y las ejecutan en secuencia. Las colas pueden ser por lotes", en las que todas las acciones se ejecutan en secuencia, o en las que las acciones se añaden al final de la cola y, a continuación, se ejecuta la primera acción.

MECÁNICA

MAYORÍA DE ÁREA/
INFLUENCIA

Varios jugadores pueden ocupar un espacio y obtener beneficios basados en su presencia proporcional en el espacio (ej: Carcassonne)



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*

MECÁNICA

SUBASTA

MECÁNICA
APUESTAS Y BLUFFING

Quienes juegan comprometen una apuesta de moneda o recursos para comprar una oportunidad de ganar la apuesta de todos, basándose en algún resultado aleatorio. Quienes juegan suelen tener información parcial sobre el estado general de la partida y pueden "farolear" o pueden "retirarse" o abandonar la partida y limitar sus pérdidas a lo que ya habían apostado.

MECÁNICA
BINGO

Ae seleccionan cosas al azar (números, imágenes, etc), y cada jugador/a tiene que utilizarlas para sus propios tableros.

MECÁNICA
SISTEMA CHIT-PULL

En un sistema de este tipo la persona que juega actual saca al azar una ficha o contador que identifica un grupo de unidades que ahora pueden ser movidas. Los esquemas incluyen mover cualquier unidad comandada por un líder en particular, mover unidades de una calidad en particular o activar unidades no para movimiento sino para combate.

MECÁNICA
CONEXIONES

Quienes juegan intentan formar conexiones entre diferentes puntos del tablero. en esencia, se trata de un tipo especializado de colección de conjuntos en el que los conjuntos reunidos representan vínculos entre nodos, a menudo representados como rutas entre destinos.

MECÁNICA
CONTRATOS

Quienes juegan cumplen contratos para obtener recompensas. Estos contratos adoptan la forma de objetivos especiales que requieren coordinación y planificación más allá de ser el primero en llegar. Pueden ser públicos, en los que todos quienes juegan compiten por ser el primero en cumplirlos, o privados, en los que sólo la persona que juega propietario puede cumplirlos.

MECÁNICA
GOLPES Y FALLOS CRÍTICOS

Se tiran dados, y los que superan un número objetivo generan un éxito. determinadas tiradas (normalmente la más alta y/o la más baja del dado) generan un éxito adicional o un fracaso extremo.

MECÁNICA
CONSTRUCCIÓN DE BARAJAS, BOLSAS Y MAZOS

Quienes juegan, juegan cartas de mazos individuales, buscando adquirir nuevas cartas y jugar a través de sus mazos de forma iterativa, mejorándolos con el tiempo a través de la adquisición de cartas.

MECÁNICA
RESOLUCIÓN DE ICONOS DE DADOS

La persona que juega tira un número de dados personalizados para resolver un evento o conflicto. los resultados deben coincidir con símbolos específicos para tener éxito.



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*

MECÁNICA

DRAFTING

Es el medio de distribuir cartas (u otros elementos de juego) a quienes juegan a través de un proceso de selección ordenado y cerrado - típicamente "seleccionar y pasar".

MECÁNICA

FLICKING

Una acción física debe ser realizada por uno o más jugadores para determinar el resultado de la acción.

MECÁNICA

MATAR/ROBAR

Quienes juegan contribuyen a completar una tarea, pero sólo la persona que juega que finalmente la completa obtiene un beneficio.

MECÁNICA

COLOCACIÓN

Los componentes se colocan encima de otros componentes, y pueden superponerse de varias maneras. Sólo están activos los iconos/áreas visibles situados más arriba.

MECÁNICA

PRÉSTAMOS

Quienes juegan pueden pedir un préstamo al banco para conseguir más recursos.

MECÁNICA

MERCADO

Quienes juegan pueden comprar o vender recursos a los mercados, donde los precios y las cantidades pueden variar.

MECÁNICA

MEMORIA

-

MECÁNICA

PRODUCCIÓN ALEATORIA

Los recursos se generan a partir de un proceso aleatorio y se distribuyen a quienes juegan que cumplan los requisitos.

MECÁNICA

JUEGO DE PAPELES /PODERES VARIABLES DE quienes juegan



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*

MECÁNICA

RECOGIDA DE OBJETOS

El valor de los objetos depende de que formen parte de un conjunto; por ejemplo, puntuar según grupos de cierta cantidad o variedad.

MECÁNICA

SIMULACIÓN

-

MECÁNICA

COINCIDENCIA RÁPIDA

Se revela un patrón, normalmente mediante el lanzamiento de una carta, y quienes juegan intentan ser los primeros en encontrar una coincidencia con otros elementos del juego sobre la mesa, o ver si existe una coincidencia.

MECÁNICA

ALMACENAMIENTO

La tenencia de acciones es una subcategoría de la inversión, en la que quienes juegan pueden comprar y vender (o retener) intereses definidos un activo entero, como una empresa, mercancía o nación. esto también puede conceder algunos privilegios de propiedad.

MECÁNICA

ÁRBOLES TECNOLÓGICOS / PISTAS TECNOLÓGICAS

MECÁNICA

ORDEN DE GIROS SUBASTA

MECÁNICA

ORDEN DE GIROS ORDEN DE PASE

MECÁNICA

ORDEN DE GIROS ALEATORIO

MECÁNICA

ORDEN DE GIROS relacionado con el personaje



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*

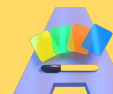


 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*

MECÁNICA

NIVELES

MECÁNICA

ORDEN DE GIROS
RECLAMAR
ACCIÓN

MECÁNICA

ORDEN DE GIROS
PROGRESIVO

MECÁNICA

PRESIÓN DE
TIEMPO

MECÁNICA

META-JUEGO

MECÁNICA

ESTRATEGIA/
PLANIFICACIÓN

TÁCTICAS

SORPRESA

TÁCTICAS

HUMOR

TÁCTICAS

OPORTUNIDAD



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*

TÁCTICAS

COMPETENCIA

TÁCTICAS

CUENTACUENTOS

MISTERIO

BADGES

INVITACIÓN A
JUGAR



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



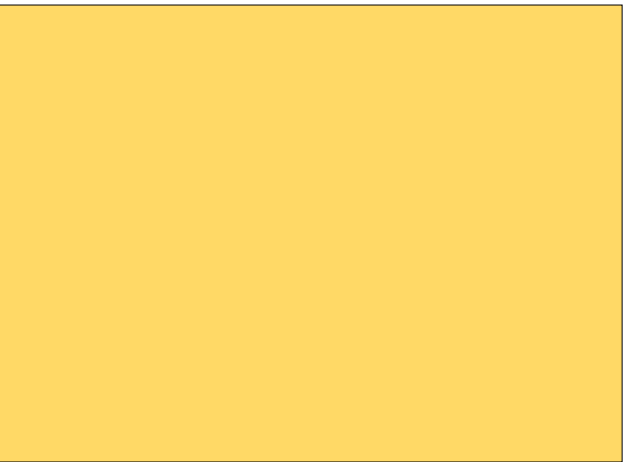
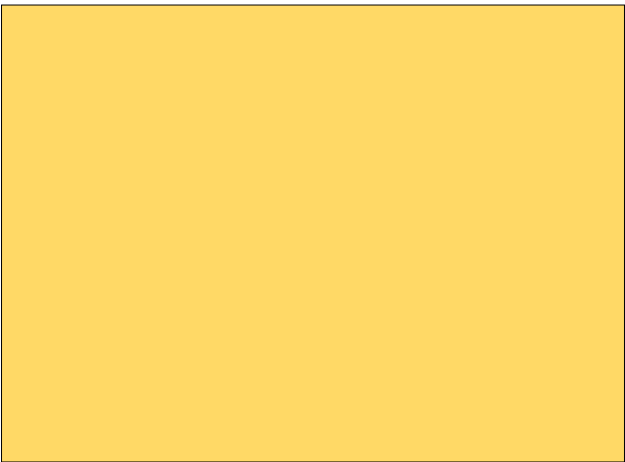
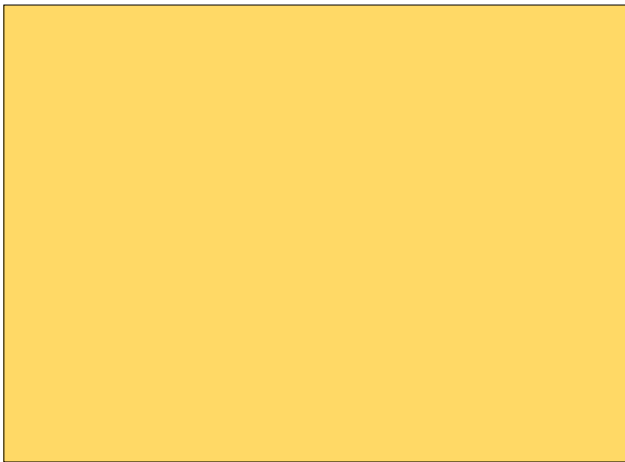
 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*





 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*



 *Diseño de tareas
de conocimiento*

NÚMERO

SOLO

NÚMERO

múltiples actores
**Colaboración/
Cooperación**

NÚMERO

múltiples actores
Alianzas:

*quienes juegan tienen relaciones formales que
pueden cambiar a lo largo de la partida.*

NÚMERO

múltiples actores
Negociación

*Quienes juegan llegan a acuerdos sobre la coordinación de
acciones, más allá del simple comercio. Los acuerdos pueden
ser vinculantes o no vinculantes.*

NÚMERO

múltiples actores
Semi-cooperativo

*Un juego en el que quienes juegan cooperan y compiten
entre sí a lo largo de la partida, mientras intentan
completar un objetivo común. Un juego en el que quienes
juegan a veces cooperan y a veces compiten, pero
siempre gana uno, no es semicooperativo. Es un juego
Competitivo con un mecanismo de Negociación.*

NÚMERO

múltiples actores
Juego traidor

*Un juego de traidores puede verse como un tipo de juego de
equipo, o como un juego cooperativo con un mecanismo de
traición. Los traidores suelen ganar provocando una condición
de fracaso para quienes juegan.*

NÚMERO

múltiples actores
Competitivo

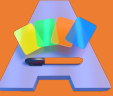
NÚMERO

múltiples actores
**múltiple vs el
juego**

NÚMERO

múltiples actores
**jugador/a contra
jugador/a**

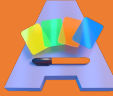


 *Diseño de la
interacción social*

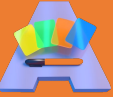


 *Diseño de la
interacción social*



 *Diseño de la
interacción social*

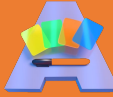


 *Diseño de la
interacción social*

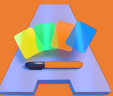


 *Diseño de la
interacción social*

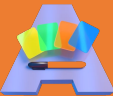


 *Diseño de la
interacción social*

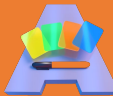


 *Diseño de la
interacción social*



 *Diseño de la
interacción social*



 *Diseño de la
interacción social*

NÚMERO

múltiples actores
jugador/a contra
jugador/a

ROLES

variables

ROLES

información
asimétrica

ROLES

votación

ROLES

aleatorio

Dilema del prisionero

Quien juega puede elegir entre cooperar o desertar. La ganancia total se maximiza si ambos jugadores cooperan, pero si uno deserta y el otro coopera, el desertor obtendrá más puntos individuales.

*Eliminación de
jugadores*

Quien juega puede ser eliminado del juego, dejando de participar. En algunos juegos de este tipo, todo el material de quien juega eliminado también se retira del juego; en otros juegos de este tipo, este material puede permanecer en juego como material neutral.

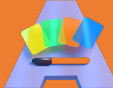


 *Diseño de la
interacción social*



 *Diseño de la
interacción social*



 *Diseño de la
interacción social*

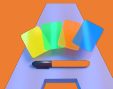


 *Diseño de la
interacción social*

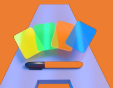


 *Diseño de la
interacción social*



 *Diseño de la
interacción social*

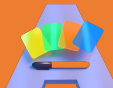


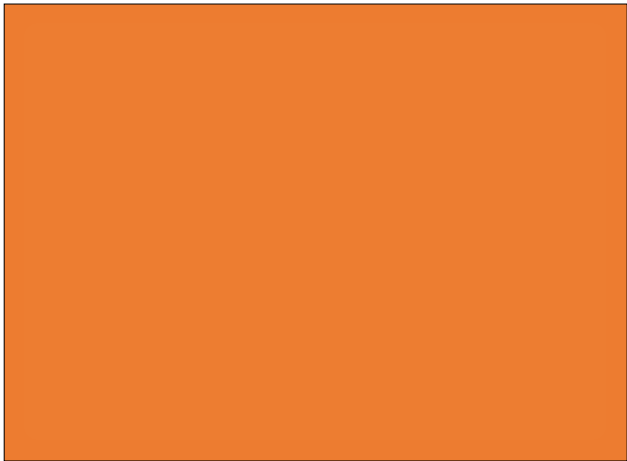
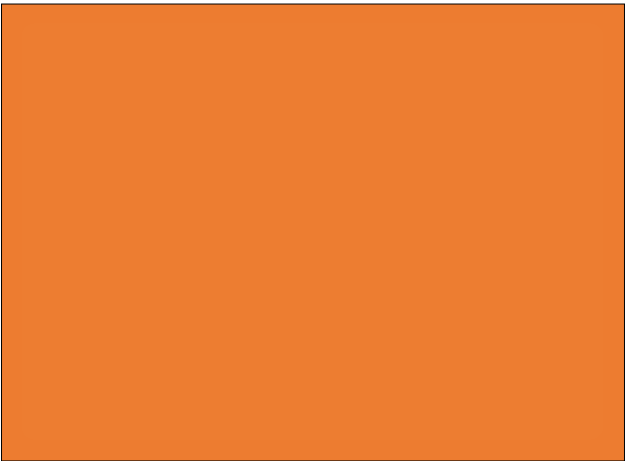
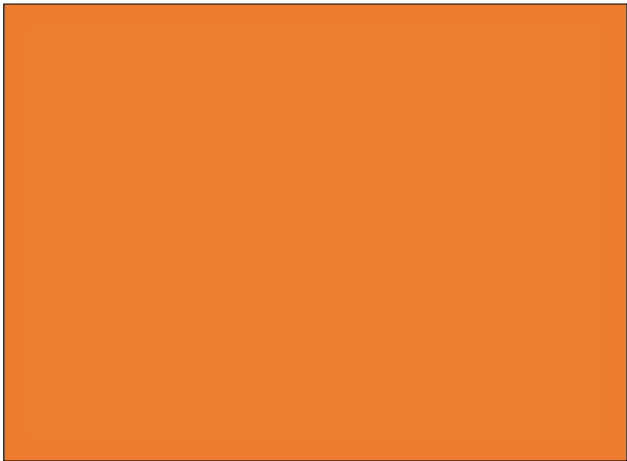
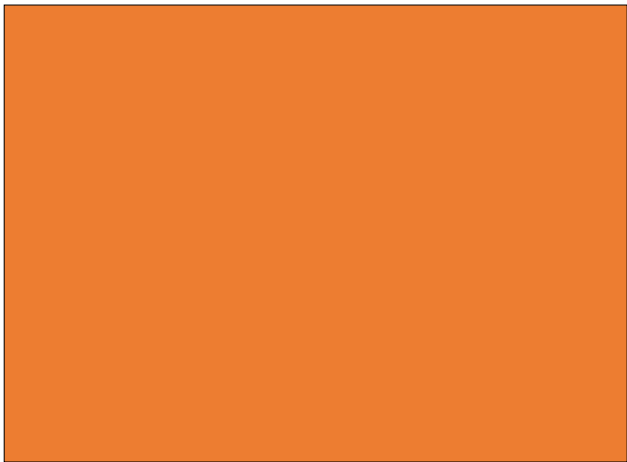
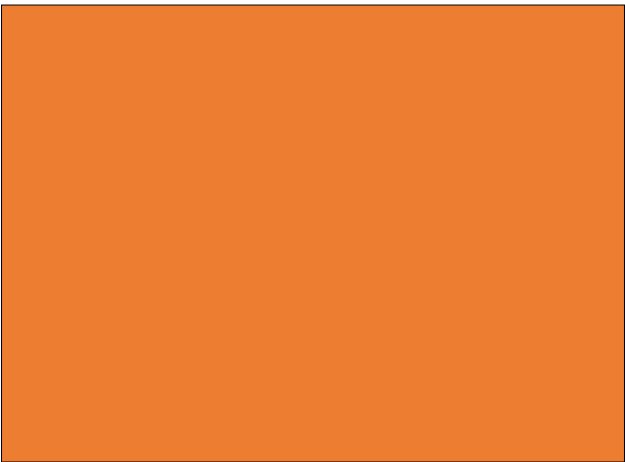
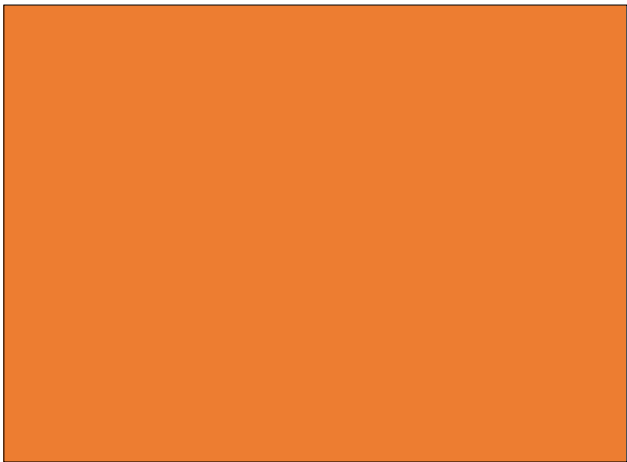
 *Diseño de la
interacción social*



 *Diseño de la
interacción social*



 *Diseño de la
interacción social*



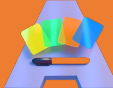


 *Diseño de la
interacción social*



 *Diseño de la
interacción social*



 *Diseño de la
interacción social*

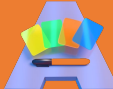


 *Diseño de la
interacción social*

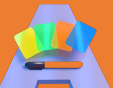


 *Diseño de la
interacción social*



 *Diseño de la
interacción social*

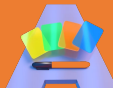


 *Diseño de la
interacción social*



 *Diseño de la
interacción social*



 *Diseño de la
interacción social*

ESCENARIO / ARENA

MAPA
estable

ESCENARIO / ARENA

MAPA
adición

ESCENARIO / ARENA

MAPA
reducción

ESCENARIO / ARENA

MAPA
deformación

ESCENARIO / ARENA

TABLEROS
área

ESCENARIO / ARENA

TABLEROS
movimiento

ESCENARIO / ARENA

TABLEROS
*El tablero de juego se divide en áreas
regulares o irregulares repetidas o no
repetidas para determinar la adyacencia
y el movimiento.*

ESCENARIO / ARENA

TABLEROS
*fichas/cuadrícula
/rejilla*

ESCENARIO / ARENA

TABLEROS
hexagonal



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



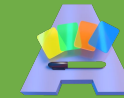
Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



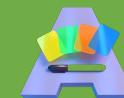
Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos

ESCENARIO / ARENA

TABLEROS cuadrado

ESCENARIO / ARENA

TABLEROS Construcción del mazo

Como primer paso, o antes de jugar la partida, quienes juegan crean el mazo que van a utilizar.

ESCENARIO / ARENA

Rondel

Las Acciones disponibles se representan como fichas de tarta en un círculo. Cada jugador/atiene una o más fichas en las cuñas de Rondel. En su turno, pueden mover su ficha alrededor del Rondel y realizar la Acción indicada por la cuña en la que se detienen. Normalmente es más costoso moverse más lejos alrededor del Rondel.

SESGO

Las piezas se mueven en una determinada dirección que puede cambiarse con una determinada mecánica.

TIEMPO

INVENTARIO

CADENAS

Las piezas son fijas pero se construyen en cadenas. Esto puede dar una sensación dinámica de movimiento al juego, aunque las piezas no se muevan.

MATERIALES

ROMPECABEZAS

MATERIALES

VÍAS FÉRREAS DE CERAS

Es una subcategoría de la Construcción de Rutas/Redes. Este tipo de Juegos utilizan lápices de colores u otros métodos no permanentes para hacer líneas de conexión en un tablero, a menudo borrables.



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



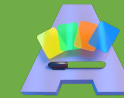
Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



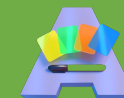
Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos

MATERIALES

CARTAS

MATERIALES

PAPEL Y LÁPIZ

El juego se desarrolla utilizando papel y bolígrafo para marcar y guardar respuestas o atributos que, al final de la partida, se utilizan para sumar puntos y determinar quien gana.

MATERIALES

FICHAS

Fichas de acción

MATERIALES

FICHAS

Vidas

MATERIALES

FICHAS

moneda

MATERIALES

FICHAS

poderes

MATERIALES

FICHAS

*bienes/
información*

MATERIALES

DADOS

Los dados se pueden volver a lanzar o se pueden bloquear, impidiendo que se vuelvan a lanzar.

MATERIALES

DADOS

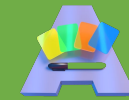
Los dados se pueden volver a lanzar o se pueden bloquear, impidiendo que se vuelvan a lanzar.



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



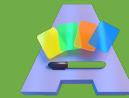
Espacios y
recursos



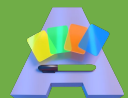
Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



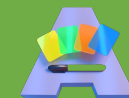
Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos

MATERIALES

DADOS

números

MATERIALES

DADOS

símbolos

MATERIALES

JUGUETES



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



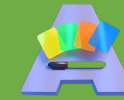
Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



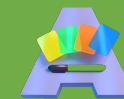
Espacios y
recursos



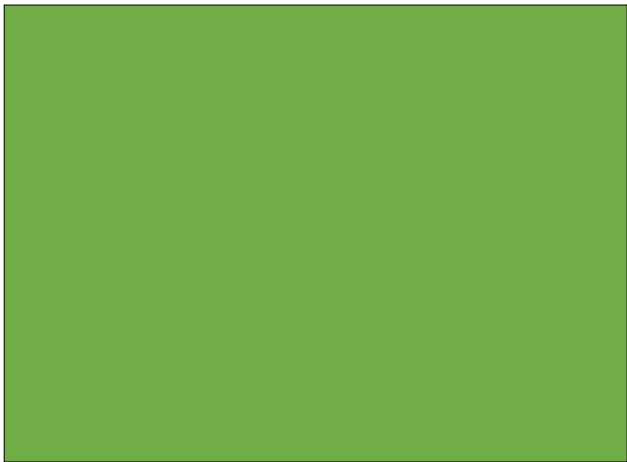
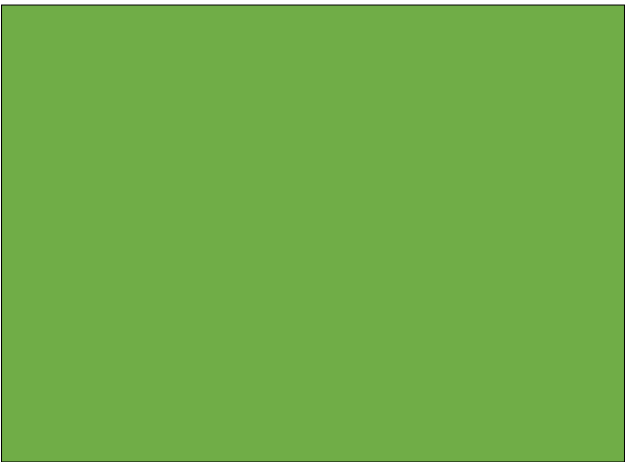
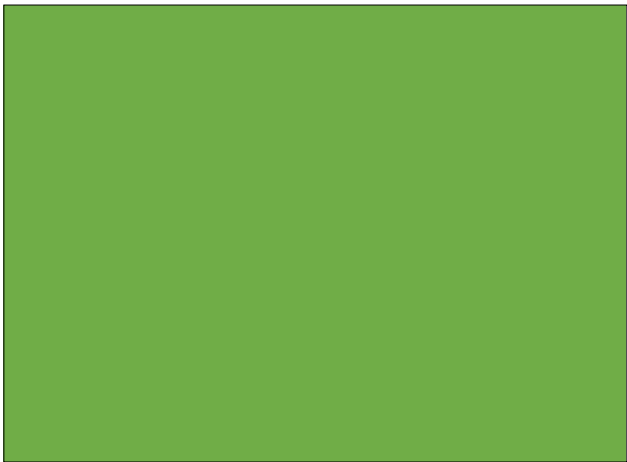
Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos





Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



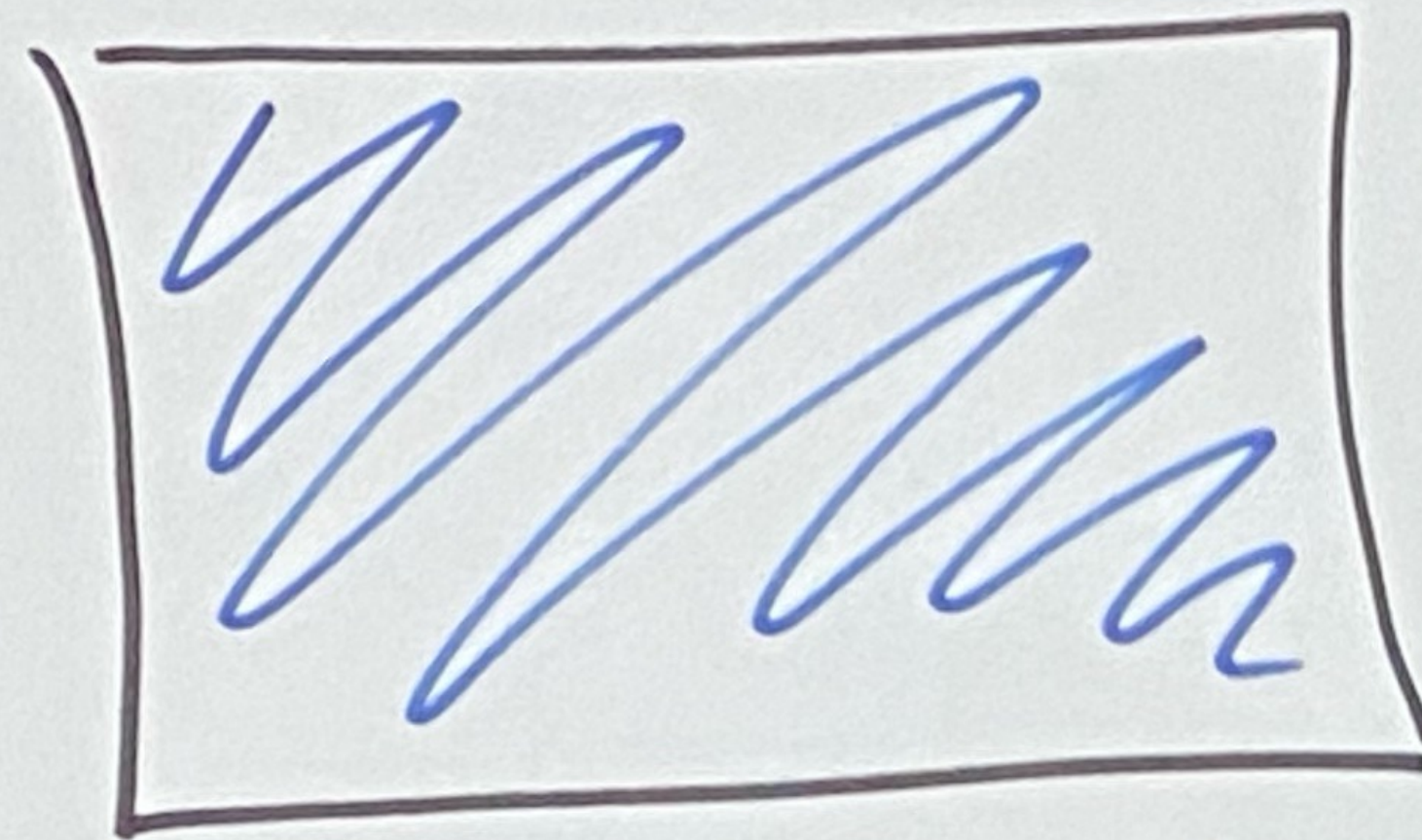
Espacios y
recursos



Espacios y
recursos



Espacios y
recursos

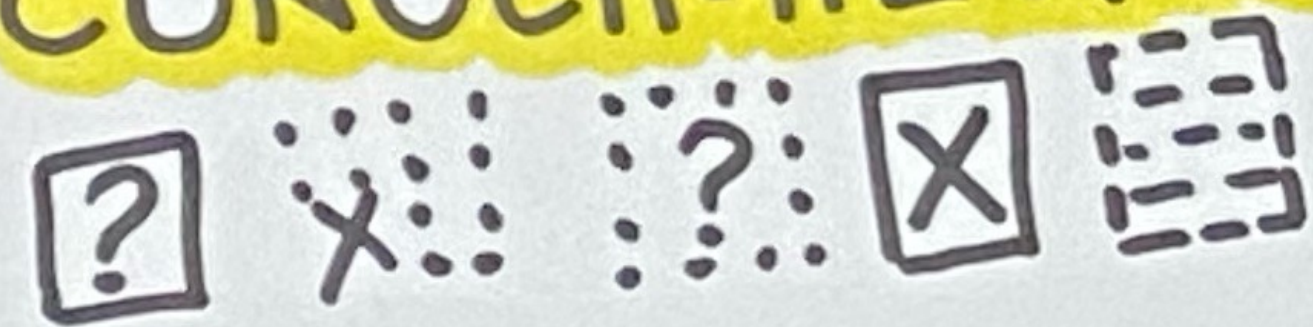


PEDAGOGÍA



ESPACIOS Y RECURSOS

DISEÑO DE
TAREAS DE
CONOCIMIENTO

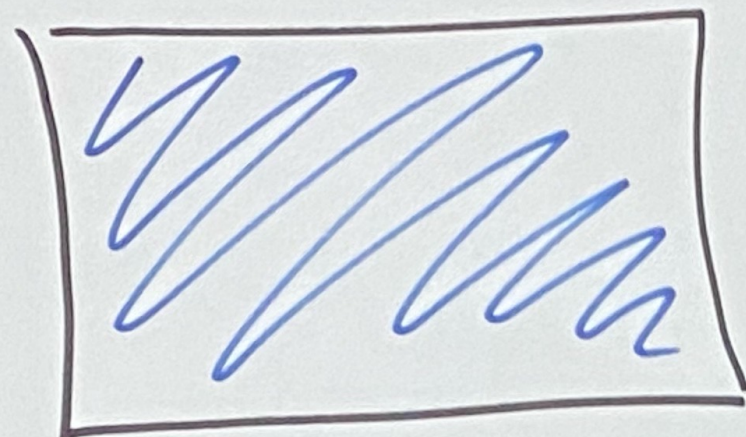


ACTIVIDAD
DE APRENDIZAJE
EMERGENTE

METAS



DISEÑO
DE LA INTERACCIÓN
SOCIAL

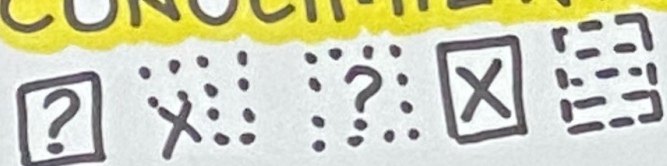


PEDAGOGÍA



ESPACIOS Y RECURSOS

DISEÑO DE
TAREAS DE
CONOCIMIENTO



ACTIVIDAD
DE APRENDIZAJE
EMERGENTE

METAS



DISEÑO
DE LA INTERACCIÓN
SOCIAL