

**TEACHING  
BY GAMING**

## **Kit de Herramientas para Educadores**

Este kit de herramientas es una herramienta educativa que ofrece a los educadores y a las organizaciones de educación de adultos la oportunidad de crear sus propios juegos y contenido de manera participativa.

Está diseñado de tal manera que puede adaptarse a casi cualquier tema. El kit también permitirá a los educadores enseñar a los estudiantes sobre los mecanismos detrás de los juegos, como objetivos claros, misiones, desafíos, puntos, recompensas o retroalimentación instantánea.

El kit es de uso gratuito para diseñar tus propios juegos con él, imprimir y jugar con él para inspiración u otras formas que consideres adecuadas.

¡Diviértete jugando!

Para más información, visita [teachingbygaming.eu](https://teachingbygaming.eu)

# **INSTRUCCIONES DE USO**

# INTRODUCCIÓN

El kit de herramientas TBG está diseñado para educadores y te ayudará a diseñar tus propios juegos para usar en tu práctica educativa. El kit consta de:

- 3 lienzos: Diseño, Definición y Borrador
- Fichas, en 11 categorías
- Cartas de Asignación

Para el prototipo también necesitarás:

- Papel, tijeras, bolígrafos, rotuladores de colores, pegamento, etc.
- Componentes del juego para tu prototipo, hechos por ti mismo o comprados: dados, fichas, dinero del juego, etc.

## Cómo hacer el kit de herramientas:

- Imprime los 3 lienzos en papel blanco tamaño A4.
- Imprime y recorta las fichas en papel de colores, de una o dos caras. Los colores en las páginas son sugerencias, las fichas pueden imprimirse en los colores que elijas.
- Imprime las cartas de asignación en papel blanco tamaño A4, a doble cara, y recórtalas en formato de carta A6.

## Cómo usar el kit de herramientas:

Hay varias formas de usar el kit de herramientas. ¡Siéntete libre de usarlo como prefieras! Tenemos algunas sugerencias, basadas en el propósito del kit:

### 1. Aprende cómo hacer juegos

Comienza con la carta de asignación 1 y trabaja a través de las cartas. Sigue las instrucciones y haz los ejercicios. Puedes hacerlo en grupo o solo. Al final de las cartas, tendrás una comprensión básica del diseño de juegos y habrás diseñado tus propios juegos.

## **2. Diseña tus propios juegos**

Toma los 3 lienzos y las fichas. Comienza con el lienzo de Definición y sigue las instrucciones del 1 al 3 en el lienzo. Cuando estés listo, toma el lienzo de Diseño y sigue los pasos del 4 al 7 y luego el lienzo de Borrador con los pasos del 7 al 12. Después del último lienzo, habrás diseñado y jugado tu propio juego.

## **3. Usa las fichas**

Toma las fichas. Haz montones con las diferentes categorías de fichas. Comienza con la Categoría 1. Lee el texto de la ficha inicial: esta es información sobre la Categoría. Usa el resto de las fichas como inspiración para definir la primera Categoría. Si las fichas están impresas por una sola cara, usa las partes traseras en blanco de las fichas para escribir tus propias ideas. Si las fichas están impresas por las dos caras, usa las fichas en blanco. Cuando termines, lee las siguientes categorías y decide cuál es la siguiente. No necesitas seguir estrictamente del 1 al 11, pero ayuda a tomar decisiones.

**ASUNTO**

**?**

¿De qué trata el juego?

**1**

**ASUNTO**

**VALORES EUROPEOS**

**1**

**ASUNTO**

**DIVERSIDAD E INCLUSIÓN**

**1**

**ASUNTO**

**GATOS**

**1**

**Asunto**

**TRABAJO EN EQUIPO**

**1**

**Asunto**

**UN MODELO LLAMADO:**

**1**

## ASUNTO

### VALORES EUROPEOS

Qué es Europa, historia, cultura, gente, normas, instituciones, valores, viajar, trabajar, vivir.

1

## ASUNTO

Vea ejemplos de temas para juegos, pero en realidad, cualquier cosa y cualquier tema puede convertirse en un juego y en una experiencia jugable.

1

## ASUNTO

### GATOS

Cuidar de los gatos, aprender sobre ellos, ser un gato, los gatos como piezas de juego.

1

## ASUNTO

### DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

¿Qué es la diversidad? ¿O inclusión? ¿Cómo ser inclusivo? ¿Cómo reconocer cuándo no se es inclusivo?

1

## ASUNTO

### UN MODELO LLAMADO:

¿Qué es el modelo XYZ, cuáles son sus elementos, cómo se trabaja con este modelo?

1

## ASUNTO

### TRABAJO EN EQUIPO

Todo sobre el equipo: cómo funciona el equipo, qué son los buenos equipos, cómo colaborar, cómo conocerse, cómo superar los conflictos.

1

**TEMA**

**?**

¿Cuál es la historia, el mundo, los visuales y la narrativa de tu juego?

**2**

**TEMA**

**PIRATAS**

**2**

**TEMA**

**SALVAJE OESTE**

**2**

**TEMA**

**LA OFICINA**

**2**

**TEMA**

**CIENCIA FICCIÓN**

**2**

**TEMA**

**NATURALEZA**

**2**

## TEMA

### PIRATAS

Cofres del tesoro, mar, marineros, loros, monedas de oro, ron, guerra naval, cañones, ¡a la vista está!

2

## TEMA

Encuentra inspiración en libros, arte, series de televisión u otros juegos. Un tema se realiza con las acciones del juego, el arte y la historia, y ayuda a jugar. Los jugadores tienden a diferir en su apreciación de un tema.

2

## TEMA

### LA OFICINA

El trabajo, los compañeros raros, el dinero, las normas extrañas, los jefes horribles, los desplazamientos, el ajetreo diario.

2

## TEMA

### SALVAJE OESTE

Salones, disparos, bebida, juego, vacas, sombreros, caballos, espuelas, frontera, robo de trenes, forajidos.

2

## TEMA

### NATURALEZA

Árboles, prados, jardines, volcanes, pájaros, insectos, jardinería, minería, plantación.

2

## TEMA

### CIENCIA FICCIÓN

Naves espaciales, planetas, espacio exterior, futuro, viajes en el tiempo, pistolas láser, extraterrestres.

2

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**



¿Qué necesitan aprender los jugadores al jugar a tu juego? Solo aplicable en juegos serios/juegos formativos.

**3**

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

**CONOCIMIENTOS**

**3**

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

**ACTITUD**

**3**

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

**COMPORTAMIENTO**

**3**

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

**COMPRENDER**

**3**

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

**COLABORACIÓN**

**3**

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

#### CONOCIMIENTOS

Todos los objetivos que requieren que los jugadores aprendan algo sobre un tema, tópico, modelo o proceso nuevo o modificado.

3

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Un juego aplicado o serio se juega para aprender algo. Puede ser cualquier cosa: nuevos conocimientos, una actitud diferente o un mejor comportamiento. Es muy importante definir estos objetivos de antemano y realizar pruebas exhaustivas.

3

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

#### COMPORTAMIENTO

Todos los objetivos que requieren que los jugadores expresen, descubran, reconozcan y/o cambien su comportamiento en relación con determinados temas o asuntos.

3

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

#### ACTITUD

Todos los objetivos que requieren que los jugadores expresen, descubran, reconozcan y/o cambien su actitud ante determinados temas o asuntos.

3

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

#### COLABORACIÓN

Todos los objetivos en los que los jugadores necesitan (aprender a) trabajar juntos para lograr un objetivo compartido.

3

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

#### COMPRENDER

Todos los objetivos que ayudan a los jugadores a entender cualquier cosa que usted quiera que entiendan, ya sean datos sobre un tema nuevo o actitudes o comportamientos.

3

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

**CONOCERSE**

**3**

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

**CAMBIA**

**3**

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

**RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

**3**

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

**COMUNICACIÓN**

**3**

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

**CONFÍE EN**

**3**

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

**PRUEBA**

**3**

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

#### CAMBIA

Todos los objetivos en los que los jugadores tienen que cambiar algo, desde su propio comportamiento hasta los procesos dentro de su empresa, pasando por las dinámicas de grupo, la cumplimentación de formularios, etcétera.

3

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

#### CONOCERSE

Todos los objetivos en los que los jugadores tienen que adquirir más conocimientos sobre los demás jugadores.

3

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

#### COMUNICACIÓN

Todos los objetivos en los que los jugadores necesitan (aprender a comunicarse mejor) entre sí o con otras personas sobre temas en los que la comunicación se considera un problema.

3

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

#### RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los objetivos en los que los jugadores tienen que resolver un problema, desde los pequeños a los más grandes, desde los reales a los ficticios.

3

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

#### PRUEBA

El objetivo del juego es poner a prueba un nuevo sistema, flujo de trabajo, política u organización.  
O poner a prueba las habilidades de cada jugador.

3

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

#### CONFÍE EN

Se supone que cada jugador conoce las estrategias (compartidas) de los demás jugadores, y nadie tiene nada que ganar cambiando sólo su propia estrategia.

3

**ESPACIO DE  
JUEGO**

**?**

¿Dónde y cómo  
se juega?

**4**

**ESPACIO DE  
JUEGO**

**SOLO**

**4**

**ESPACIO DE  
JUEGO**

**GRUPO**

**4**

**ESPACIO DE  
JUEGO**

**EN LÍNEA**

**4**

**ESPACIO DE  
JUEGO**

**FUERA DE  
LÍNEA**

**4**

**ESPACIO DE  
JUEGO**

**EN EL  
EXTERIOR**

**4**

### ESPACIO DE JUEGO

#### SOLO

Cuando se juega en solitario no hay otros jugadores que impulsen la acción o proporcionen un elemento social.

4

### ESPACIO DE JUEGO

El lugar y la forma en que se juega. Diferentes espacios de juego exigen diferentes tipos de juegos, acciones, reglas, etcétera. El entorno y las personas influyen mucho en la forma de jugar.

4

### ESPACIO DE JUEGO

#### EN LÍNEA

Un juego en línea necesita una conexión wifi operativa y un dispositivo. Algunos juegos pueden jugarse en un espacio híbrido: una parte del grupo juega en una mesa y la otra en casa con un dispositivo.

4

### ESPACIO DE JUEGO

#### GRUPO

Los grupos de 4-5 personas son más fáciles para la interacción social, los más pequeños son más difíciles. Los grupos más grandes pueden dividirse compitiendo entre sí.

4

### ESPACIO DE JUEGO

#### EN EL EXTERIOR

Cuando se juega al aire libre, hay que hacer que el juego sea a prueba de "exteriores": clima, visibilidad, tamaño, etcétera. Ayuda a que los jugadores se muevan.

4

### ESPACIO DE JUEGO

#### FUERA DE LÍNEA

En una mesa, en el suelo, en una habitación, en una casa, en un aula o en una oficina. Sin dispositivos, sólo los jugadores y el juego.

4



## ESPACIO DE JUEGO

### AULA

Se aplican las normas de la escuela. ¿Cuántos jugadores? ¿Cómo se hacen los grupos? ¿Cuánto duran las clases? ¿Cuál es la capacidad de atención de los alumnos?

4

## ESPACIO DE JUEGO

### ESPACIO DE TRABAJO

Se aplican las normas de la oficina. ¿Dónde se jugará el partido? ¿En la oficina? ¿De qué tamaño? ¿Cantina? ¿Sala de reuniones? ¿Cuál es el nivel de ruido? ¿Molestas a tus compañeros?

4

## ESPACIO DE JUEGO

### VIRTUAL

Un juego virtual se juega en un dispositivo de RV. ¿Dónde se juega? ¿Cuántos dispositivos hay? No todo el mundo está acostumbrado o le gusta la RV. La gente puede marearse o asustarse.

4

## ESPACIO DE JUEGO

### INICIO

Los juegos que se practican en casa suelen jugarse en familia y/o con amigos, en una mesa o un sofá.

4

## ESPACIO DE JUEGO

### SENTADO

Se juega sentado en una mesa con los componentes del juego. Pero también en sofás, sillas en círculo, en el suelo alrededor de una hoguera.

4

## ESPACIO DE JUEGO

### EN MOVIMIENTO

Juega mientras te mueves. Utiliza llaveros, cestas, mesas donde puedan jugar y sillas. Si es en el exterior, utiliza recursos de juegos para móviles o...

4

**JUGADORES**

**?**

¿Quién juega a su juego?

**5**

**JUGADORES**

**NIÑOS**

**5**

**JUGADORES**

**ADOLESCENTES**

**5**

**JUGADORES**

**JÓVENES ADULTOS**

**5**

**JUGADORES**

**ADULTOS**

**5**

**JUGADORES**

**MAYORES**

**5**

## JUGADORES

**0 - 12**

Supervisado por adultos.  
Cada edad tiene nuevas posibilidades y restricciones.

Límites de tiempo de pantalla.

Entusiasta, ruidoso, juguetón.

Espacios domésticos, de recreo y escolares.

**5**

## JUGADORES

Las personas que juegan a tus juegos: el grupo de edad desempeña un papel importante, pero también si los jugadores quieren jugar a tu juego por sí mismos o porque es obligatorio en un aula o espacio de trabajo. Y, ¿les gustan los juegos?

**5**

## JUGADORES

**18 - 25**

Amigos, compañeros de trabajo  
Escuela, universidad o nuevo trabajo.

Vivir en casa o con compañeros de piso.  
Pensar en la carrera, la vida y las relaciones.

**5**

## JUGADORES

**10 - 18**

Cambios rápidos en el cuerpo y el cerebro, la pubertad golpea (fuerte), la sexualidad, la identidad, la regulación emocional y social, todo está en flujo.

**5**

## JUGADORES

**60 - 80 AND BEYOND**

Fin de la vida laboral.  
Hábitos y condiciones de vida mayoritariamente fijos.

Abuelos.

Tribulaciones de la vejez: preocupaciones sanitarias, cognitivas y físicas.

**5**

## JUGADORES

**25 - 60**

Primeros trabajos de verdad, cambios profesionales, vida familiar, hijos, cuidado de los padres, conciliación de la vida laboral y familiar, asentamiento de valores e identidad.

**5**

**JUGADORES**

**GRUPO MIXTO**

**5**

**JUGADORES**

**VOLUNTARIO**

**5**

**JUGADORES**

**OBLIGATORIO**

**5**

**JUGADORES**

**ME GUSTAN  
LOS JUEGOS**

**5**

**JUGADORES**

**NO ME GUS-  
TAN/ODIO LOS  
JUEGOS**

**5**

**JUGADORES**

**NEUTRAL/  
DESCONOCIDO  
SOBRE JUEGOS**

**5**

## JUGADORES

### VOLUNTARIO

Motivación intrínseca para jugar. Encuentra a estos jugadores en espacios difíciles, como la oficina. Te ayudarán a conseguir que se juegue y te ayudarán con su entusiasmo.

5

## JUGADORES

### GRUPO MIXTO

Una familia o un grupo de compañeros de trabajo. Presta especial atención a los puntos en común y haz que sea divertido para todos los jugadores, independientemente de su formación o nivel de experiencia.

5

## JUGADORES

### ME GUSTA

Les gustan los juegos, pero no necesariamente los tuyos. Haz una prueba rápida: pregúntales si les gustan los juegos. En caso afirmativo, por qué y de qué tipo. Ten en cuenta estas respuestas a la hora de elegir el diseño.

5

## JUGADORES

### OBLIGATORIO

Los jugadores necesitan una motivación extrínseca. Las recompensas, el juego divertido, la interacción social, la buena comida y los componentes bonitos ayudan. Aun así, no a todos les encantará la experiencia.

5

## JUGADORES

### NEUTRO

Conozca a sus jugadores. Pregúntales si les gustan los juegos. En caso afirmativo, por qué y de qué tipo. Si la respuesta es negativa, ¿por qué? Tenga en cuenta estas respuestas a la hora de elegir el diseño.

5

## JUGADORES

### NO ME GUSTA/ODIO

Conozca a sus jugadores. Pregúntales por qué no les gustan/odian los juegos. Qué tipo, qué historia. Ten en cuenta estas respuestas a la hora de elegir el diseño.

5

**COMPORTAMIENTO  
JUGADORES**

**?**

¿Cómo quiere que se comporten los jugadores durante el partido?

**6**

**COMPORTAMIENTO  
JUGADORES**

**COMPITIENDO**

**6**

**COMPORTAMIENTO  
JUGADORES**

**COLABORACIÓN**

**6**

**COMPORTAMIENTO  
JUGADORES**

**ASUMIR  
RIESGOS**

**6**

**COMPORTAMIENTO  
JUGADORES**

**DEFINICIÓN  
ESTRATEGIAS**

**6**

**COMPORTAMIENTO  
JUGADORES**

**RIENDO**

**6**

### COMPORTAMIENTO JUGADORES

#### COMPITIENDO

Jugadores contra jugadores, en solitario o por equipos. Los jugadores se vuelven competitivos cuando se trata de ganar premios. Cuidado: posibilidad de trampas y juego agresivo.

6

### COMPORTAMIENTO JUGADORES

Este comportamiento es en parte consecuencia de las elecciones de diseño del juego, las acciones y reglas del juego y la interacción con otros jugadores. Prueba siempre. Ten cuidado, los jugadores pueden comportarse y se comportarán de forma impredecible.

6

### COMPORTAMIENTO JUGADORES

#### ASUMIR RIESGOS

Recompense los comportamientos arriesgados con más puntos o mayores premios. Ofrezca opciones de juego emocionantes y seguras con diferentes recompensas. Cuanto mayor sea el riesgo, mayor será la recompensa.

6

### COMPORTAMIENTO JUGADORES

#### COLABORACIÓN

Proporcione a los jugadores tareas y opciones en las que tengan que colaborar. Diferentes roles o diferentes habilidades, o que el objetivo sea demasiado grande o difícil para una sola persona.

6

### COMPORTAMIENTO JUGADORES

#### RIENDO

Los juegos sociales en los que los jugadores tienen que hacer cosas tontas o embarazosas, el uso del humor en los textos, las ilustraciones exageradas, todo ayuda a que tus jugadores se rían.

6

### COMPORTAMIENTO JUGADORES

#### DEFINICIÓN ESTRATEGIAS

Tiene que haber distintas formas de alcanzar el objetivo. Da opciones y piensa en formas interesantes de alcanzar el objetivo del juego.

6

**COMPORTAMIENTO  
JUGADORES**

**DISCUTIR**

**6**

**COMPORTAMIENTO  
JUGADORES**

**PENSAR**

**6**

**COMPORTAMIENTO  
JUGADORES**

**TOMA DE  
DECISIONES**

**6**

**COMPORTAMIENTO  
JUGADORES**

**ENGAÑO**

**6**

**COMPORTAMIENTO  
JUGADORES**

**AYUDA**

**6**

**COMPORTAMIENTO  
JUGADORES**

**TRAICIONANDO  
A**

**6**

**COMPORTAMIENTO JUGADORES**

**PENSAR**

Haz que los jugadores piensen en sus acciones y estrategias o en el tema del juego. Algunos jugadores pueden tardar mucho en tomar una decisión.

6

**COMPORTAMIENTO JUGADORES**

**DISCUTIR**

Puede mejorarse planteando a los jugadores preguntas abiertas o dejándoles que desempeñen distintos papeles en los que tengan que colaborar para alcanzar el objetivo del juego.

6

**COMPORTAMIENTO JUGADORES**

**ENGAÑO**

Esto sucede automáticamente si las reglas no son claras o si los jugadores creen que pueden salirse con la suya: robar materiales del juego (dinero) si nadie está mirando o descuidar los malos resultados en el juego cooperativo, sucede. Muchas veces.

6

**COMPORTAMIENTO JUGADORES**

**TOMA DE DECISIONES**

Cuantas más opciones ofrezca un juego, más decisiones tomarán los jugadores.

6

**COMPORTAMIENTO JUGADORES**

**TRAICIONANDO A**

Objetivos ocultos, información secreta, sin necesidad de mostrar las cartas, todo ayuda a que los jugadores se traicionen entre sí. Cuidado: los jugadores pueden tomárselo como algo personal.

6

**COMPORTAMIENTO JUGADORES**

**AYUDA**

Si hay un papel específicamente encargado de ayudar a los demás, indica que la ayuda es necesaria para llegar al final del juego y ganar como equipo.

6

## OBJETIVOS DEL JUEGO



Los objetivos del juego. Los jugadores quieren saber: ¿cuándo gano o pierdo esta partida?

7

## OBJETIVOS DEL JUEGO

### SÉ EL PRIMERO

Sé el primero en llegar a la meta, consigue la cantidad de puntos asignada antes de que acabe el juego, llega al final de la historia, cruza la línea de meta. Sé el primero.

7

## OBJETIVOS DEL JUEGO

### RESUELVE EL PUZZLE

Resuelve los puzzles, los pequeños puzzles que forman parte del juego o el gran puzzle final.

7

## OBJETIVOS DEL JUEGO

### MÁS PUNTOS

Una forma muy común de ganar la mayoría de los juegos de mesa. Puede llevar a que los jugadores se obsesionen con los puntos y no quieran hablar de otra cosa durante la partida.

7

## OBJETIVOS DEL JUEGO

### ÁREA MÁS GRANDE

Consigue más espacio para ti o para tu equipo. Un tipo de portería de juego muy competitivo en el que los jugadores tienden a ir muy lejos para ganar una superficie mayor que la de sus vecinos.

7

## OBJETIVOS DEL JUEGO

### MISIÓN (OCULTA)

Completa una o más misiones para completar el juego. Las misiones pueden ser compartidas por todos los jugadores o ser específicas para cada jugador o rol, abiertas u ocultas.

7

**OBJETIVOS  
DEL JUEGO**

**SÉ EL  
PRIMERO**

**7**

**OBJETIVOS  
DEL JUEGO**

Diferentes objetivos hacen diferentes comportamientos de los jugadores. ¿Ser el primero? Los jugadores serán competitivos. ¿Ganar juntos? Colaborarán.

**7**

**OBJETIVOS  
DEL JUEGO**

**CONSIGUE EL  
MÁXIMO DE  
PUNTOS**

**7**

**OBJETIVOS  
DEL JUEGO**

**RESUELVE  
EL PUZZLE**

**7**

**OBJETIVOS  
DEL JUEGO**

**COMPLETA  
UNA MISIÓN  
(OCULTA)**

**7**

**OBJETIVOS  
DEL JUEGO**

**MAYOR  
CONTROL  
ZONA**

**7**

## OBJETIVOS DEL JUEGO

### ÚLTIMA PERSONA

Cuando todos los jugadores son eliminados y sólo queda uno, el juego termina. No es necesario que los jugadores ganen, basta con que no pierdan.

7

## OBJETIVOS DEL JUEGO

### CAPTURAR LA BANDERA

Tú y/o tu equipo ganáis si conseguís arrebatársela al otro equipo una cosa concreta: una bandera, una reina, etcétera. Provoca un comportamiento muy competitivo y defensivo en los jugadores.

7

## OBJETIVOS DEL JUEGO

### TERMINAR UNA HISTORIA

Llegar al final de una historia, o incluso de una serie de historias en forma de campaña. La historia puede estar preescrita y existir, o ideada por los propios jugadores.

7

## OBJETIVOS DEL JUEGO

### COLECCIÓN

Coleccionar: juegos de cartas, dados, fichas. En algunos juegos, éste es el único objetivo (hay que atraparlos a todos); en otros, es un medio para llegar al final del juego: cuando se han reunido suficientes cartas de x tipo, el juego termina.

7

## OBJETIVOS DEL JUEGO

### (PRE)SUERTE

Tira los dados, gira la ruleta de la fortuna o roba una carta.  
A continuación, el jugador decide qué hacer con el resultado, como en Yahtzee.

7

## OBJETIVOS DEL JUEGO

### MOST VOTES

¿Eres el Hombre Lobo? ¿O el asesino secreto? En los partygames sociales, las votaciones deciden quién gana o pierde. Señalando con el dedo, con el pulgar hacia arriba o hacia abajo, votando con fichas, jugando a las cartas, etcétera.

7

**OBJETIVOS  
DEL JUEGO**

**CAPTURAR LA  
BANDERA**

**7**

**OBJETIVOS  
DEL JUEGO**

**ÚLTIMA  
PERSONA EN  
PIE**

**7**

**OBJETIVOS  
DEL JUEGO**

**CREAR UNA  
COLECCIÓN**

**7**

**OBJETIVOS  
DEL JUEGO**

**TERMINAR  
UNA HISTORIA**

**7**

**OBJETIVOS  
DEL JUEGO**

**OBTENER EL  
MAYOR  
NÚMERO DE  
VOTOS**

**7**

**OBJETIVOS  
DEL JUEGO**

**(PRE)SUERTE**

**7**

## DIVERSIÓN



¿Qué tiene de divertido su juego?

8

## DIVERSIÓN

### SENSACIÓN

A los jugadores les encanta su juego porque es un placer para los sentidos: bellos efectos visuales, gran diseño de sonido, componentes de lujo, grandes cajas, obras de arte, explosiones, etc.

8

## DIVERSIÓN

### DESAFÍO

A los jugadores les encantan los retos del juego. Superar obstáculos, resolver problemas, encontrar respuestas a rompecabezas. Desafío no es lo mismo que dificultad.

8

## DIVERSIÓN

### FANTASÍA

Los jugadores pueden vivir su fantasía en el juego. Sé un soldado en un wargame o un entrenador de fútbol. Sea lo que imagine.

8

## DIVERSIÓN

### NARRATIVA

Los jugadores quieren seguir una narrativa. Se trata de la historia. Puede ser una historia lineal o un argumento del tipo "elige tu propia aventura". A la gente le gusta saber qué va a pasar a continuación.

8

## DIVERSIÓN

### EXPRESIÓN

Los jugadores pueden expresarse y/o expresar su creatividad en su juego. Encontrar soluciones originales, jugar de un modo que refleje su personalidad. Personaliza, crea, sé original.

8

**DIVERSIÓN**

**PLACER  
PARA LOS  
SENTIDOS**

**8**

**DIVERSIÓN**

¿Por qué la gente quiere jugar a su juego?

**8**

**DIVERSIÓN**

**FANTASÍA**

**8**

**DIVERSIÓN**

**DESAFÍO**

**8**

**DIVERSIÓN**

**EXPRESIÓN**

**8**

**DIVERSIÓN**

**NARRATIVA**

**8**

## DIVERSIÓN

### PASATIEMPO

Los jugadores quieren pasar el tiempo en un espacio mental diferente. Rompecabezas rápidos o simplemente hacer clic sin sentido en una pantalla, sólo para pasar el rato. Repetir las mismas acciones, realizar tareas sencillas, desconectar durante el juego.

8

## DIVERSIÓN

### DESCUBRIMIENTO

Los jugadores quieren encontrar cosas nuevas, nuevas historias, nuevos territorios, nuevas mecánicas de juego, lo que sea. ¿Qué pasa cuando hago esto? ¿Qué encontraré allí?

8

## DIVERSIÓN

### BECAS

Los jugadores quieren formar parte de un grupo de jugadores y superar retos juntos. Formar parte de un clan, invitar a amigos, ayudarse mutuamente o resolver puzzles juntos.

8

## DIVERSIÓN

### CONCURSO

Los jugadores quieren competir contra otros jugadores o contra el juego con un único objetivo: ¡ganar! Ganar lo es todo y los jugadores pueden llegar a extremos para ganar. Incluso hacer trampas.

8

## DIVERSIÓN

### ACCIÓN

Los jugadores quieren acción trepidante, sorpresas, emoción, caos, caos y explosiones. Lo que buscan es emoción.

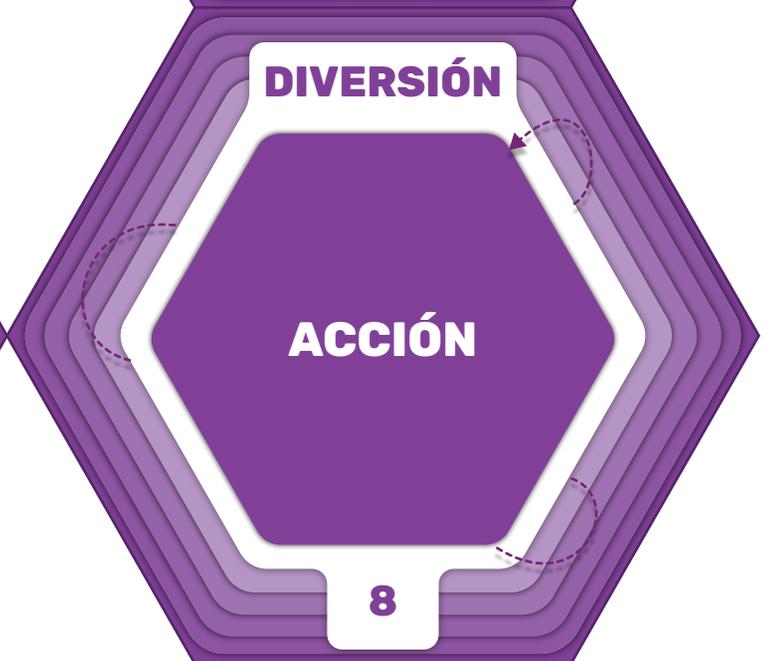
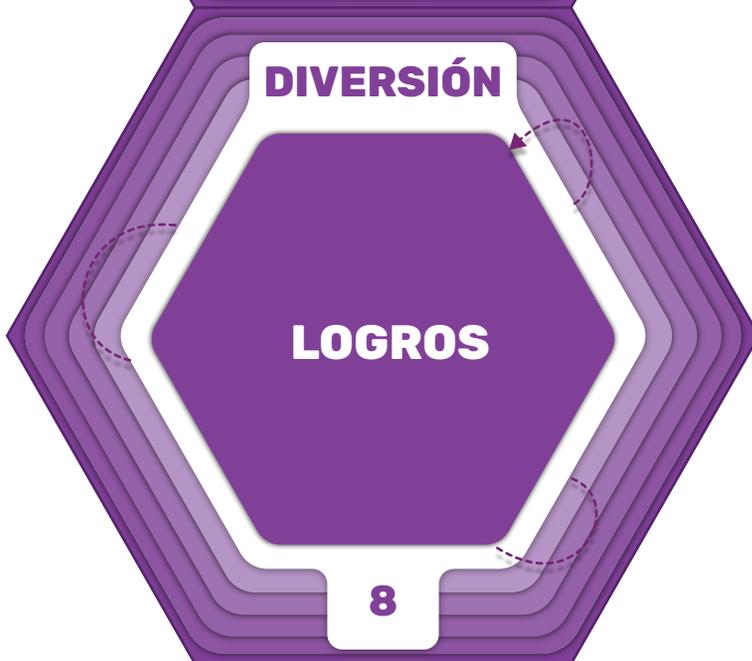
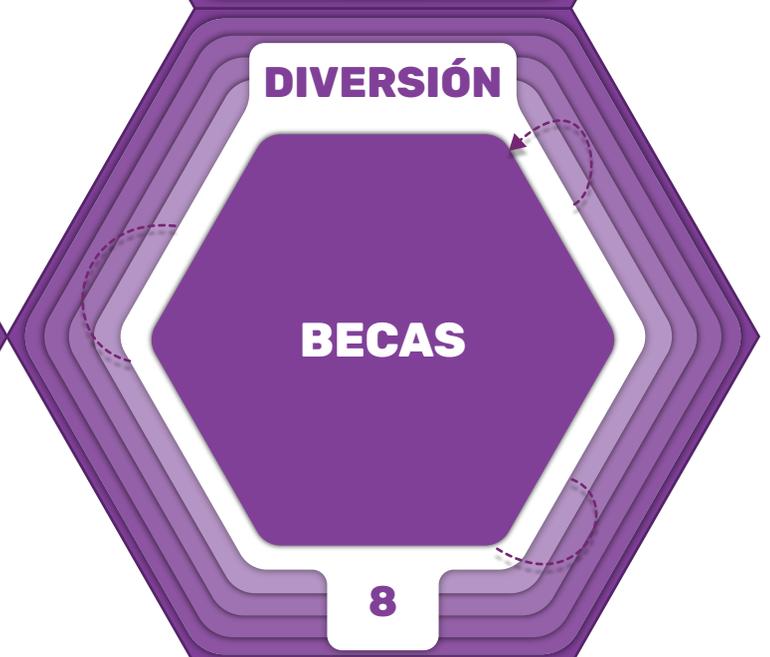
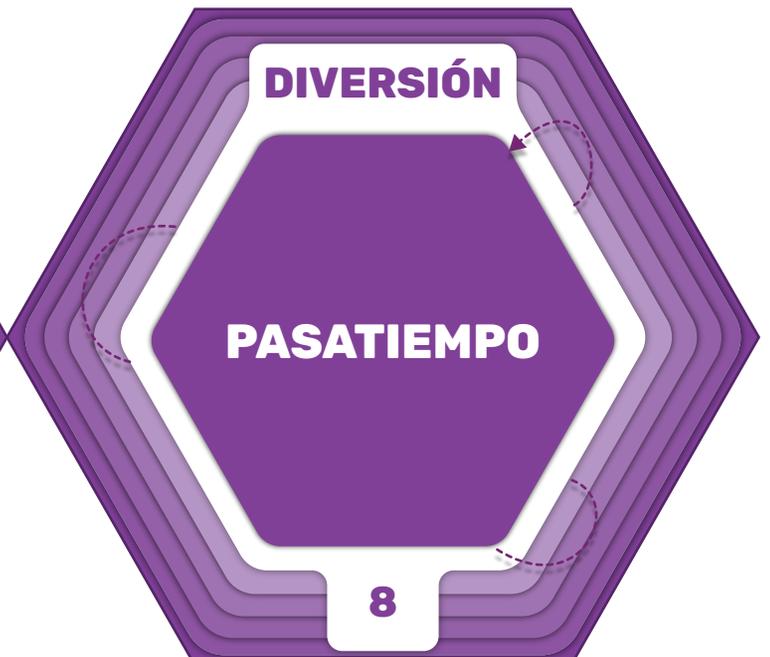
8

## DIVERSIÓN

### LOGROS

Los jugadores quieren más: completar todo lo que ofrece el juego o ser el mejor, tener el personaje o el equipo más poderoso.

8



**REGLAS**



¿Cuáles son las reglas del juego? ¿Cómo pueden los jugadores alcanzar el objetivo del juego?

9

**REGLAS**

**GANAS SI...**

9

**REGLAS**

**USTED PIERDE SI ...**

9

**REGLAS**

**EL JUEGO TERMINA SI...**

9

**REGLAS**

**UN TURNO DE JUGADOR CONSISTE EN...**

9

**REGLAS**

**EL PRIMER JUGADOR SE DECIDE POR...**

9

## REGLAS

**CÓMO GANAR**

9

## REGLAS

Las reglas crean obstáculos y restricciones en el juego, limitaciones en la forma de alcanzar el objetivo. Evocan la creatividad y el pensamiento estratégico. Deben ser claras para todos y comunicarse por adelantado.

9

## REGLAS

**CÓMO ACABA EL JUEGO**

9

## REGLAS

**CÓMO PERDER**

9

## REGLAS

**¿QUIÉN ES EL PRIMERO?**

9

## REGLAS

**TURNOS DE UN JUGADOR**

9

**REGLAS**

**LOS JUGADORES  
RECIBEN  
INFORMACIÓN ...**

**9**

**REGLAS**

**TU TURNO TERMINA  
SI...**

**9**

**REGLAS**

**ENGAÑAR  
SIGNIFICA...**

**9**

**REGLAS**

**USTED (NO) PUEDE...**

**9**

**REGLAS**

**LOS TURNOS DE LOS  
JUGADORES SE  
DECIDEN POR...**

**9**

**REGLAS**

**EL FINAL DEL JUEGO  
SE DESENCADENA...**

**9**

**REGLAS**

**CÓMO  
TERMINAR UN  
TURNO**

**9**

**REGLAS**

**CÓMO  
RECIBIR  
COMENTARIOS**

**9**

**REGLAS**

**LO QUE (NO)  
ESTÁ  
PERMITIDO**

**9**

**REGLAS**

**¿QUÉ ES EL  
ENGAÑO?**

**9**

**REGLAS**

**¿CÓMO  
TERMINA EL  
JUEGO?**

**9**

**REGLAS**

**CÓMO HACER  
TURNOS**

**9**

## ACCIONES

¿Qué pueden HACER los jugadores en tu juego? Qué acciones realizan para acercarse al objetivo del juego: tirar dados, jugar a las cartas, votar, construir, etc.

10

## ACCIONES

### TIRAR DADOS

Los dados se utilizan para la suerte y el azar. Existen dados de diferentes tamaños: el clásico D6 con 6 caras, D12 con 12 caras hasta un dado con 100 caras. Utilizar dados puede añadir un poco de emoción, pero también puede molestar a los jugadores. Demasiado azar puede parecer injusto, y demasiado poco, aburrido.

10

## ACCIONES

### NAIPES

Jugar a las cartas es una de las mecánicas de juego más conocidas y antiguas. Las cartas se pueden jugar de diferentes maneras. Como acciones: juega una y coge una o juega una y haz la acción de la carta. O úsalas como activos, como el dinero.

10

## ACCIONES

### RODAR Y MOVERSE

Tira un dado, toma un turno, haz un movimiento. Un clásico en los juegos de mesa más antiguos. Utilízalo con moderación cuando tus jugadores necesiten familiarizarse. Hay formas más interesantes de decidir los turnos o de moverse dentro del juego.

10

## ACCIONES

### REDACCIÓN DE TARJETAS

Pase una baraja de cartas y deje que los jugadores elijan una. Esto fomenta el pensamiento estratégico, obliga a los jugadores a tomar decisiones rápidas teniendo en cuenta las sinergias con las cartas que ya tienen y predice las estrategias de los jugadores basándose en la ausencia de cartas.

10

## ACCIONES

### COMPRA Y VENTA

Comprar es una de las principales formas de obtener recursos en los juegos. A menudo con dinero del juego, pero también con otros recursos: 2 maderas por 1 barco o 3 ovejas por 1 trozo de tela. Vender es lo contrario: cambiar recursos por dinero u otros recursos.

10

**ACCIONES**

**TIRA LOS DADOS**

**10**

**ACCIONES**

**?**

También conocida como mecánica de juego.

**10**

**ACCIONES**

**RODAR Y MOVERSE**

**10**

**ACCIONES**

**JUGAR A LAS CARTAS**

**10**

**ACCIONES**

**COMPRAR Y VENDER**

**10**

**ACCIONES**

**TARJETAS DE RECLUTAMIENTO**

**10**

## ACCIONES

### CONSTRUYA

Use resources to build stuff in games: houses, villages, roads, engines, etc. The stuff you build will help in getting more or specialised resources, thus creating a fulfilling and oftentimes addictive gameplay loop: collect resources, build, collect new resources to build more.

10

## ACCIONES

### NEGOCIAR

Crea un componente social. Consigue que otros jugadores te den cosas a precios baratos o justos, depende de ti y de tu grupo de jugadores. A algunos jugadores les encanta este tipo de negociación, pero cuidado, no todo el mundo se siente cómodo con esta dimensión social.

10

## ACCIONES

### COLOCACIÓN DE TRABAJADORES

Coloca un meeple/peón o ficha en un tablero y realiza la acción que describe. Requiere planificación y pensamiento estratégico. Algunas acciones sólo están disponibles para 1 jugador, otras para más.

10

## ACCIONES

### ACCIÓN FÍSICA

Salta, muévete, corre, canta, improvisa, lanza, ponte a la pata coja, besa, bebe, etcétera. Los juegos de destreza los ganan los que hacen mejor estas acciones. Los juegos sociales consisten en hacer un montón de cosas (la mayoría embarazosas) para ganar.

10

## ACCIONES

### VOTE

Votar anónima o abiertamente un resultado. En un juego como Hombres Lobo esto puede ser hilarante y algo mezquino cuando toda la gente vota que tú eres el hombre lobo. El voto anónimo puede dar a los jugadores un medio para expresar su opinión imparcial.

10

## ACCIONES

### ELIJA

Elige entre cartas, jugadores, resultados, objetos, recursos o acciones. Las elecciones pueden venir dictadas por las cartas, un libro de cuentos u otros jugadores.

10

**ACCIONES**

**NEGOCIAR**

**10**

A blue hexagonal tile with a white border. At the top, the word 'ACCIONES' is written in white on a dark blue background. In the center, the word 'NEGOCIAR' is written in white. At the bottom, the number '10' is written in white on a dark blue background. The tile has a layered, 3D effect with concentric hexagonal borders.

**ACCIONES**

**CONSTRUYA**

**10**

A blue hexagonal tile with a white border. At the top, the word 'ACCIONES' is written in white on a dark blue background. In the center, the word 'CONSTRUYA' is written in white. At the bottom, the number '10' is written in white on a dark blue background. The tile has a layered, 3D effect with concentric hexagonal borders.

**ACCIONES**

**ACCIÓN FÍSICA**

**10**

A blue hexagonal tile with a white border. At the top, the word 'ACCIONES' is written in white on a dark blue background. In the center, the words 'ACCIÓN FÍSICA' are written in white. At the bottom, the number '10' is written in white on a dark blue background. The tile has a layered, 3D effect with concentric hexagonal borders.

**ACCIONES**

**COLOCACIÓN DE TRABAJADORES**

**10**

A blue hexagonal tile with a white border. At the top, the word 'ACCIONES' is written in white on a dark blue background. In the center, the words 'COLOCACIÓN DE TRABAJADORES' are written in white. At the bottom, the number '10' is written in white on a dark blue background. The tile has a layered, 3D effect with concentric hexagonal borders.

**ACCIONES**

**ELIJA**

**10**

A blue hexagonal tile with a white border. At the top, the word 'ACCIONES' is written in white on a dark blue background. In the center, the word 'ELIJA' is written in white. At the bottom, the number '10' is written in white on a dark blue background. The tile has a layered, 3D effect with concentric hexagonal borders.

**ACCIONES**

**VOTE**

**10**

A blue hexagonal tile with a white border. At the top, the word 'ACCIONES' is written in white on a dark blue background. In the center, the word 'VOTE' is written in white. At the bottom, the number '10' is written in white on a dark blue background. The tile has a layered, 3D effect with concentric hexagonal borders.

**COMPONENTES**



El material del juego:  
dados, cartas, fichas,  
tablero(s), miniaturas.

**11**

**COMPONENTES**

**REGLAMENTO**

**11**

**COMPONENTES**

**TARJETAS**

**11**

**COMPONENTES**

**JUNTA(S)**

**11**

**COMPONENTES**

**DADOS**

**11**

**COMPONENTES**

**BOLÍGRAFO Y  
PAPEL**

**11**

## COMPONENTES

### REGLAMENTO

Para todas las explicaciones necesarias para entender el juego. Debe ser fácil de leer, con muchas ayudas visuales para ayudar a los jugadores. Breve y dulce, pero completa.

11

## COMPONENTES

Es una gran parte de la diversión de los juegos, y cuanto más bonitos y de mejor calidad, mejor. Los jugadores tienden a pensar que la belleza es sinónimo de diversión y están más dispuestos a jugar.

11

## COMPONENTES

### JUNTA(S)

Un tablero grande en el centro, tableros de jugadores más pequeños, muchos tableros. Un tablero es el lugar donde se realizan las acciones, se lee la información o se recogen cosas del juego, como cartas, fichas, medallas o recursos.

11

## COMPONENTES

### TARJETAS

Cartas de historia, cartas de acción, cartas de personaje, cartas de dinero, cartas de evento, lo que se te ocurra. Cualquier cosa puede convertirse en una carta.

11

## COMPONENTES

### BOLÍGRAFO Y PAPEL

Para que los jugadores tomen notas, hagan cálculos, lleven la cuenta y escriban historias.

11

## COMPONENTES

### DADOS

Hay dados de todo tipo: con 4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras, con caras personalizadas incluso en blanco. Aporta el elemento de suerte y sorpresa en el juego.

11



## COMPONENTES

### DINERO

Dinero de papel, dinero de cartas o dinero en forma de fichas: todo es necesario para comprar y vender cosas en los juegos, o para medir puntos y ser una condición ganadora.

11

## COMPONENTES

### FICHAS

Las fichas sirven para llevar la cuenta en un marcador, cuentan como recursos o sirven para llevar la cuenta de las acciones. Las hay de todos los sabores, tipos y colores. Desde fichas de animales o vegetales hasta simples cubos de madera.

11

## COMPONENTES

### AZULEJOS

Las fichas pueden formar un tablero modulable como en Catán, o colocarse como una acción como en Carcassonne. Pueden ser partes de edificios (o naves espaciales) o un prado completo. Muy versátil.

11

## COMPONENTES

### PEONES/MEPLES

Son propiedad de los jugadores y existen en colores y tipos. Se utilizan para realizar acciones o como guardianes en los marcadores. Meeple significa Mi Pueblo y son originales del juego Carcassonne.

11

## COMPONENTES

### APLICACIÓN/ PÁGINA WEB

Para narrar historias, llevar la puntuación, ayudar con la configuración, nuevas campañas, nuevos retos, música y aportaciones para puzzles y elecciones.

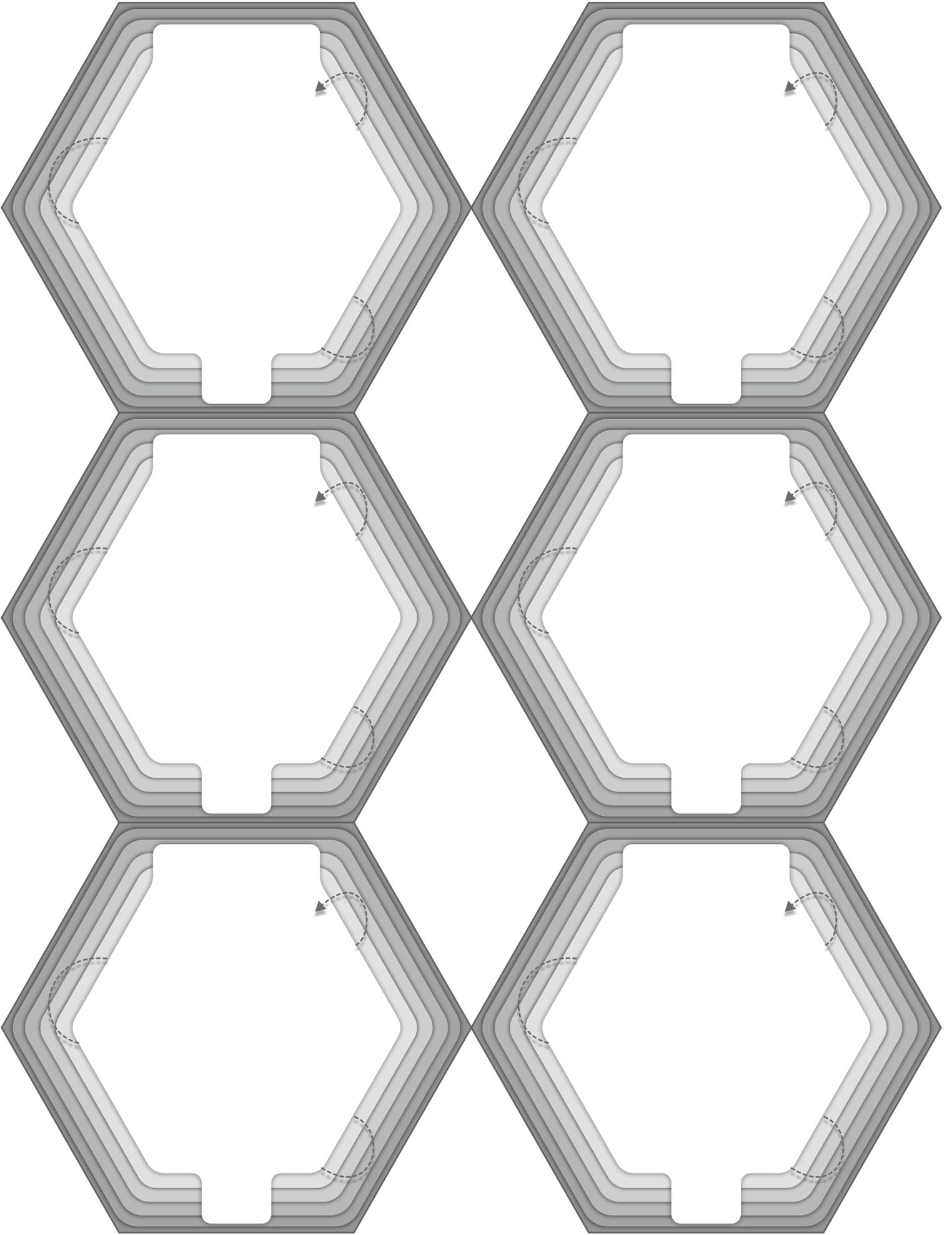
11

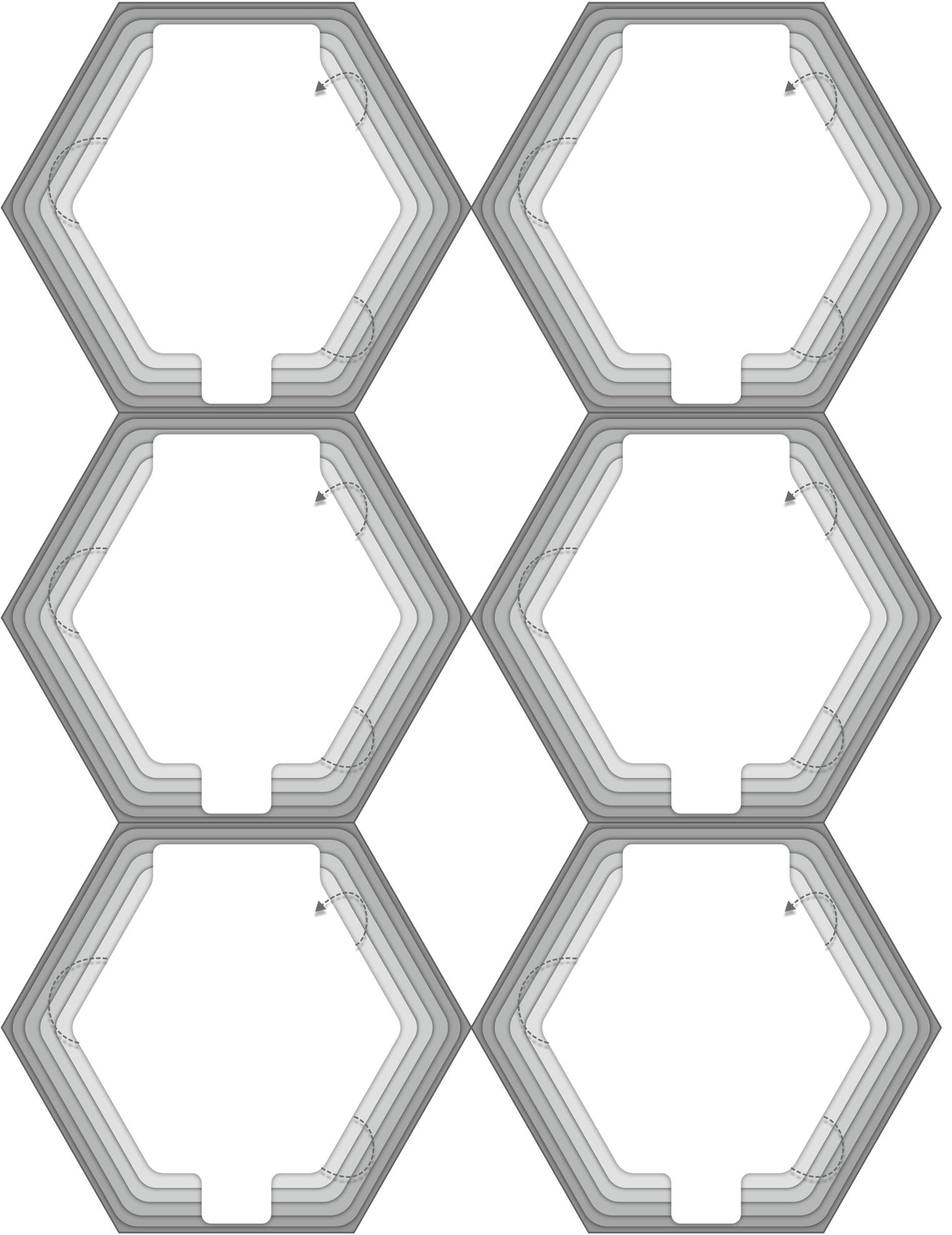
## COMPONENTES

### MINIATURAS

Personajes pequeños, a veces bastante realistas, a veces pintados. Representan a jugadores o personajes jugables de un juego. Se encuentran sobre todo en juegos del tipo Dungeon & Dragons.

11





## DEFINIR

### ¿QUÉ ES UN JUEGO?

¡Vas a diseñar un juego! Pero, ¿alguna vez has pensado en qué es exactamente un juego? Piénsalo unos minutos y luego haz una lista de todo lo que hace que un juego sea un juego.

1A

## DEFINIR

### ME ENCANTA, PERO ¿POR QUÉ?

Toma un juego favorito que juegues a menudo y habla sobre lo que significa para ti. ¿Qué es lo que te gusta? ¿Qué no te gusta? ¿Te ofrece inspiración?

2A

## DEFINIR

### ANALIZA ESTO (1)

Elige un juego conocido como La Oca, Risk o Monopoly. Toma las siguientes categorías de fichas: Diversión, Acciones, Reglas, Comportamiento del jugador. Intenta encontrar las fichas de estas categorías que coincidan con el juego.

3A

## DISEÑO

### HAZLO MEJOR (1)

Toma uno de tus juegos más queridos/odiados. Después de analizarlo con la ayuda de las fichas, define qué elemento del juego necesita cambiar. Crea nuevas reglas, cambia acciones, inserta componentes nuevos u otros. Mantén el juego mayormente igual, pero hazlo mejor.

4A

## DEFINIR

### LO OUDIO, PERO ¿POR QUÉ?

Toma un juego que juegues a menudo pero que odies y habla sobre lo que significa para ti.

¿Qué es lo que odias? ¿Por qué?  
¿Cómo te hace sentir el juego?

2B

## DEFINIR

### EL JUEGO:

- ▶ tiene un **objetivo**, un resultado específico que los jugadores quieren lograr; les da a los jugadores un sentido de propósito
- ▶ tiene **reglas**, limitaciones en la forma en que se logra el objetivo; evoca creatividad y pensamiento estratégico
- ▶ tiene un **sistema de retroalimentación**: muestra a los jugadores qué tan cerca están de su objetivo; es una promesa de que el objetivo es alcanzable, motivándolos a seguir jugando.
- ▶ (mayormente) **participación voluntaria**: todos los jugadores aceptan conscientemente las reglas, objetivos y retroalimentación.

1B

## BORRADOR

### HAZLO MEJOR (2)

Haz un prototipo de tu juego mejorado. Encuentra algunos amigos y juega a ambos juegos: primero el juego existente y luego el nuevo. Observa su comportamiento durante el juego. Habla con ellos sobre el juego existente versus el nuevo. ¿Cuáles son sus pensamientos sobre el juego antiguo y el nuevo?  
¿Funcionaron tus cambios?

4B

## DEFINIR

### ANALIZA ESTO (2)

- ▶ **Diversión**: ¿cuál es el tipo de diversión previsto? ¿Funciona?
- ▶ **Acciones**: ¿qué tipo de acciones puedes realizar en el juego?
- ▶ **Reglas**: ¿cuáles son las reglas? ¿Son justas? ¿Divertidas?
- ▶ **Comportamiento del jugador**: ¿cómo se comportan los jugadores durante el juego? ¿Qué acciones y reglas tienen un impacto en este comportamiento?

3B

## DISEÑO

### ¡TE RETO A UNA CARRERA! (1)

Diseña un juego de carrera simple. Usa el Canvas de Definición y Diseño.  
Absolutos: máximo 4 jugadores.  
2 reglas.

El resto depende de ti.  
Piensa en: ¿qué hace que este juego sea divertido y emocionante? ¿O incluso estresante?

5A

## DEFINIR

### ALEATORIO (1)

Baraja las fichas por categoría.  
Elige una ficha de cada categoría y colócalas en la cuadrícula.  
Discute las fichas y propone ideas para un juego.

6A

## DISEÑO / BORRADOR

### ¡TEMAS Y TEMÁTICAS! (1)

Primero, elige uno de estos temas, luego da la vuelta a la carta:  
Aumentar la creatividad/Mejorar el trabajo en equipo/Diversión tonta con extraños/Citas para personas mayores/Conciencia sobre el cambio climático/Aprender biología/Carreras en el espacio/Comercio en el Mediterráneo/Comunicación entre generaciones  
¿Elegido? Da la vuelta a la carta.

7A

## DEFINIR

### RISAS (1)

Toma la ficha de comportamiento del jugador: reír. Intenta encontrar fichas en las otras categorías que ayuden a alcanzar este objetivo. Discútelo con otros. ¿Qué fichas ayudan? ¿Cuáles no?

8A

## DISEÑO / BORRADOR

### ALEATORIO (2)

Diseña un juego usando las fichas.  
Si una ficha resulta ser imposible, puedes  
cambiarla por una nueva ficha aleatoria.

Juega y prueba el juego. Haz cambios, juega  
y prueba de nuevo.

6B

## BORRADOR

### ¡TE RETO A UNA CARRERA! (2)

Haz un prototipo de tu juego de carreras con  
la ayuda del Canvas de Borrador.  
Invita a jugadores y déjales jugar.  
Observa su comportamiento y habla con ellos  
después.

¿Tuviste éxito? ¿Fue tan divertido como  
esperabas?

Si no, cambia un elemento y ¡prueba de  
nuevo!

5B

## DEFINIR

### DISCUTIR (2)

Toma la ficha de comportamiento del  
jugador: discutir.

Intenta encontrar fichas en las otras  
categorías que ayuden a alcanzar este  
objetivo. Discútelo con otros.

¿Qué fichas ayudan? ¿Cuáles no?

8B

## DISEÑO / BORRADOR

### ¡TEMAS Y TEMÁTICAS! (2)

Elige uno de estos temas y combínalo con el  
tema de tu elección.

Medieval/Terror/Cómics/Corte/Misterio/Film  
Noir/Superhéroes/Fantasía/Museo/  
Construcción

¡Ahora crea un juego!

7B

## DEFINIR

### COGE FICHAS 1 - 6

1

#### RESULTADOS DESEADOS

Escribe el resultado que quieres lograr con tu juego. Elige fichas que ayuden o crea las tuyas propias.

2

#### ABSOLUTOS

Escribe las cosas obligatorias en tu juego. Elige fichas o crea las tuyas propias.

3

#### LIBERTADES

Escribe todo lo que es libre para que lo diseñes. Elige fichas o crea las tuyas propias.

## DISEÑO

### COGE FICHAS 7 - 11

4

#### DIVERSIÓN

Escribe lo que hace que este juego sea divertido para los jugadores. Elige fichas o crea las tuyas propias.

5

#### OBJETIVOS Y REGLAS DEL JUEGO

Escribe los objetivos del juego e intenta capturarlos en reglas. Elige fichas o crea las tuyas propias.

6

#### ACCIONES Y COMPONENTES

Escribe las acciones que los jugadores pueden realizar dentro de las reglas. Haz una lista de los componentes. Elige fichas o crea las tuyas propias.

**BORRADOR**

**COGE TUS FICHAS**

**7**

### **BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN DE TU JUEGO**

Coloca todas las fichas (existentes y/o recién hechas) para el juego. Observa bien. ¿Qué falta? ¿Está completo?

**8**

### **PROTOTIPAR TU JUEGO**

Haz un prototipo de papel de tu juego: crea cartas, tableros de juego, fichas, escribe las reglas y hazlo lo más completo posible.

**9**

### **JUGAR CON TU PROTOTIPO**

Encuentra jugadores y juega tu juego.

**10**

### **OBSERVAR Y APRENDER**

Observa a los jugadores jugar tu juego: ¿qué ves? ¿qué oyes? ¿cómo se están comportando?

**11**

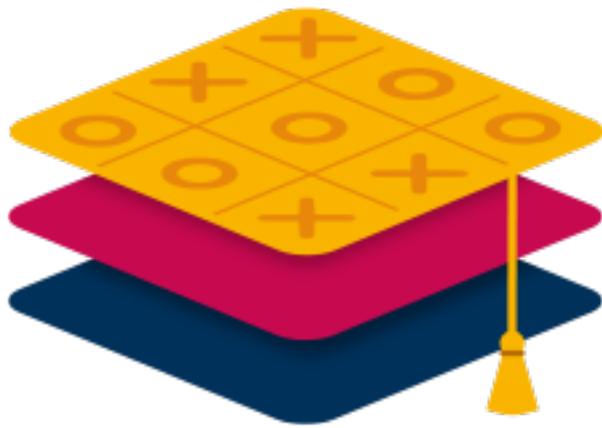
### **OBTENER RETROALIMENTACIÓN**

Toma las fichas iniciales de cada categoría. Haz preguntas sobre cada ficha.

**12**

### **REPETIR TU PROTOTIPO**

Haz cambios basados en el resultado de tu prueba de juego. Juega y repite una y otra vez hasta que estés satisfecho con el resultado final.



# TEACHING BY GAMING

## Colofón

Este kit de herramientas está diseñado por:

**GAMES & LEARNING**



Descargo de responsabilidad:

**Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son únicamente las de los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva de Educación y Cultura Europea (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables por ellas.**



Co-funded by  
the European Union

