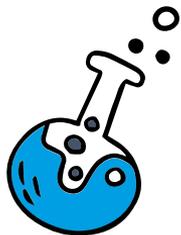
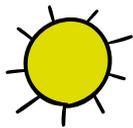


¡ESTAMOS A SOLO
MINUTOS DE
COMENZAR!



#ESTIEMPODECREADORES

Con el respaldo y
colaboración de



CICLO DE ENCUENTROS DIGITALES LOS CREADORES

Invitación del **Premio de Talento Digital Escolar Los Creadores** a toda la comunidad escolar a aprender mejores prácticas, herramientas y motivarse a la creación tecnológica en tiempos de educación a distancia para potenciar el desarrollo de habilidades digitales y competencias del siglo XXI.

Con el respaldo y
colaboración de





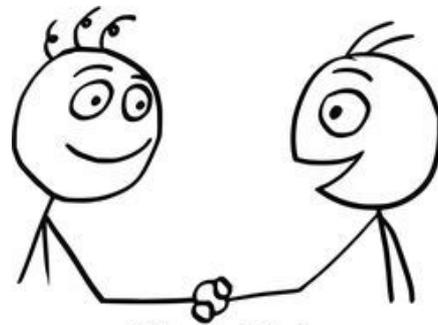
**PARA QUÉ
ESTAMOS
AQUÍ**

#ESTIEMPODECREADORES



Acuerdos Esenciales

- SI QUIERES DECIR ALGO, LEVANTA TU MANO Y TE DAMOS LA PALABRA.
- ESCRIBE Y COMENTA POR EL CHAT.
- MANTÉN TU MICRÓFONO EN SILENCIO.
- SIGUE LAS INSTRUCCIONES (SÁCALES PANTALLAZO!).
- ¡MUCHA ENERGÍA Y GANAS DE PARTICIPAR DE LAS DINÁMICAS!



Interacción

Participants visible in the grid:

- Pedro Quezada
- Paula, Premio Los Cread...
- Susana Alvarez
- Leticia Zagal
- Diego Osorio
- María José Holloway
- Paz Parry
- Sandra Rojas LMBB
- Carlos de la Cuadra
- César Rivera
- MAURICIO GONZALEZ
- Fabián Valenzuela
- Enzo Vaccaro
- Matias Figueroa
- Ivanna Zapata
- Konrad | @konredus
- Macarena Pulmarta
- Claudia Márquez
- Carlos Mosler
- Fran Da Forno
- Luis Hernández
- Paula Guerra
- León Escalona
- Ivan albornoz
- Janeleen Morales Rodrig...
- Jorge Gonzalez
- Antonia Neira

Bottom toolbar buttons: Silenciar, Parar Video, Seguridad, Participantes (55), Chatear (63), Compartir pantalla, Votación, Pausar/detener grabación, Sección de Grupos, Reacciones, Más, Fin.

Callout boxes highlight:

- Mute icon
- Hand icon
- Chat bubble icon
- Reactions toolbar (Clapping hands, Thumbs up, Heart, Laughing face, Sad face, Confetti)
- 'Solicitar para reactivar el audio' button



**CICLO DE
ENCUENTROS
DIGITALES
LOS CREADORES
2020**



Masterclass “Potencia tu clase con Videojuegos”

por Renzo Lüttges Cintolesi

Con el respaldo y
colaboración de



FUNDACIÓN
K
kodea



Renzo Luttgés Cintolesi

CEO

RAQN Interactive SpA

MSc. Management Engineering

Politecnico di Milano



UNIVERSIDAD
DE CHILE



UNIVERSIDAD
ALBERTO HURTADO



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN



Universidad
Andrés Bello®
Conectar • Innovar • Liderar





Agenda

Parte I: Alfabetismo en Videojuegos

- ❖ Juegos & juegos digitales
- ❖ Agencia e inmersión
- ❖ Videojuegos v/s otros medios interactivos
- ❖ Estructura de un videojuego

Parte II: Videojuegos y Educación

- ❖ Uso educacional de los videojuegos
- ❖ Videojuegos y paradigmas educativos
- ❖ Teoría de la autodeterminación.
- ❖ Los 13 principios de Paul Gee

Parte III: Uso Práctico

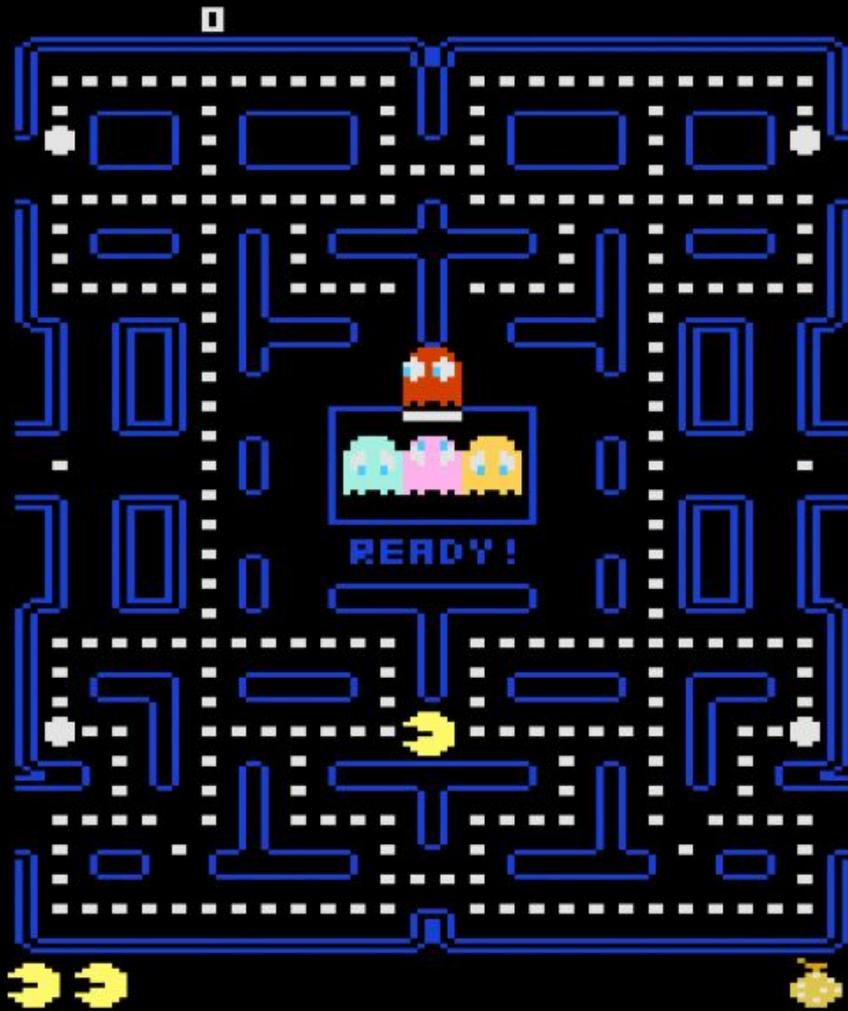
- ❖ Para qué, Qué & Cómo
- ❖ Consejos de Implementación

Parte I: Alfabetismo en Videojuegos (para docentes)



Encuesta: ¿Qué es un videojuego?

[mentimeter]



08

01

Cómo pensamos en los videojuegos





Cómo se ve un
videojuego para un
'gamer'







¿Qué es jugar?

“(el juego es)...una actividad u **ocupación voluntaria** ejecutada dentro de ciertos **límites fijos de tiempo y lugar**, de acuerdo con **reglas** libremente aceptadas pero absolutamente vinculantes, teniendo **su objetivo en sí mismo** y acompañado por un sentimiento de **tensión**, **alegría** y conciencia de que es **fuera de la vida ordinaria.**”



¿Qué es jugar?

- ❖ Actividad elegida y dirigida de manera autónoma.
- ❖ Cuya motivación es intrínseca (y donde los medios importan más que los fines)
- ❖ Está guiada por reglas (que dejan espacio a la creatividad)
- ❖ Que es imaginativa. (en tanto los jugadores salen del “mundo real”)
- ❖ Que es conducida en un estado mental alerta, activo pero relativamente no estresante.



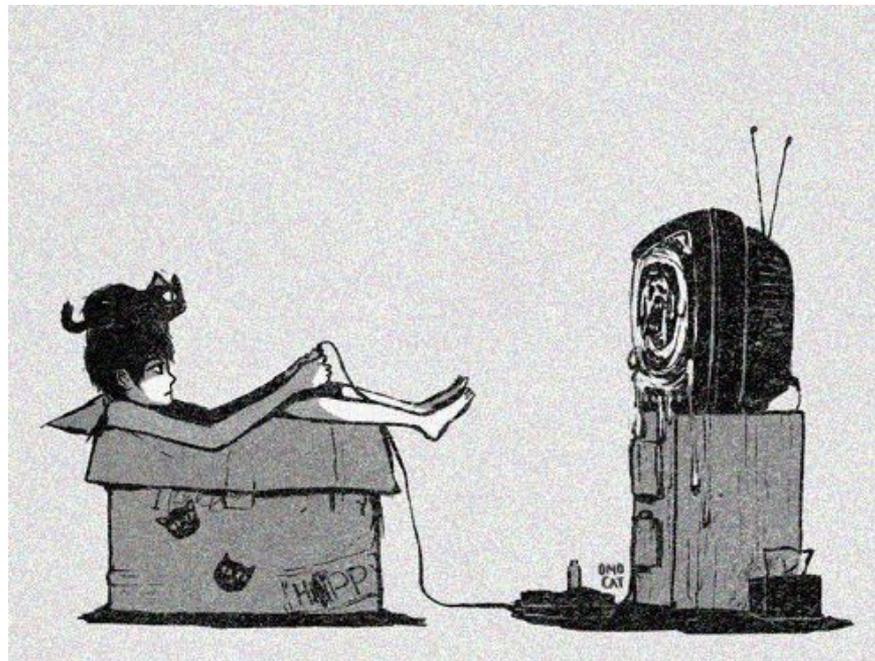


“Cualquier sistema predeterminado de reglas (usualmente sobre habilidad, fuerza o suerte) que guía el jugar, determinando un resultado al final del juego”



Videojuego

- ❖ Es un juego (ie. un conjunto de reglas que guía el jugar)
- ❖ Jugado en un dispositivo electrónico
- ❖ Con medios de múltiples tipos.
- ❖ Operado por uno o más humanos
- ❖ Requiere involucramiento activo del jugador (acciones) para progresar.



Distinciones de otros medios interactivos

Aplicaciones
Interactivas

Videojuegos

Simulacione
s



Diferencias con otros medios



Respuesta Emocional



Artefacto - Diálogo



Agencia

¿Videojuegos = Gamificación?



Para nosotros profesores, los videojuegos
serán como cualquier otro medio y
recurso de aprendizaje:



vehículos de conocimiento

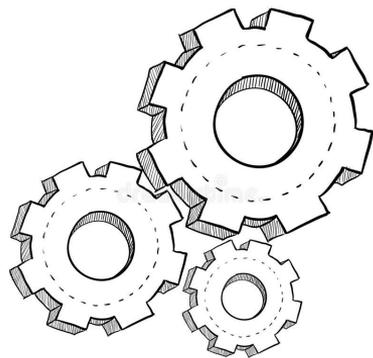
con una pequeña diferencia:





El **significado** en los
videojuegos
también proviene de la **acción**

¿De qué está hecho un Videojuego?



Mecánicas



Dinámicas



Estética



Experiencias Estéticas

Exploración / Descubrimiento

Fantasía / Simulación

Evasión / Control /

Subversión

Compañerismo /

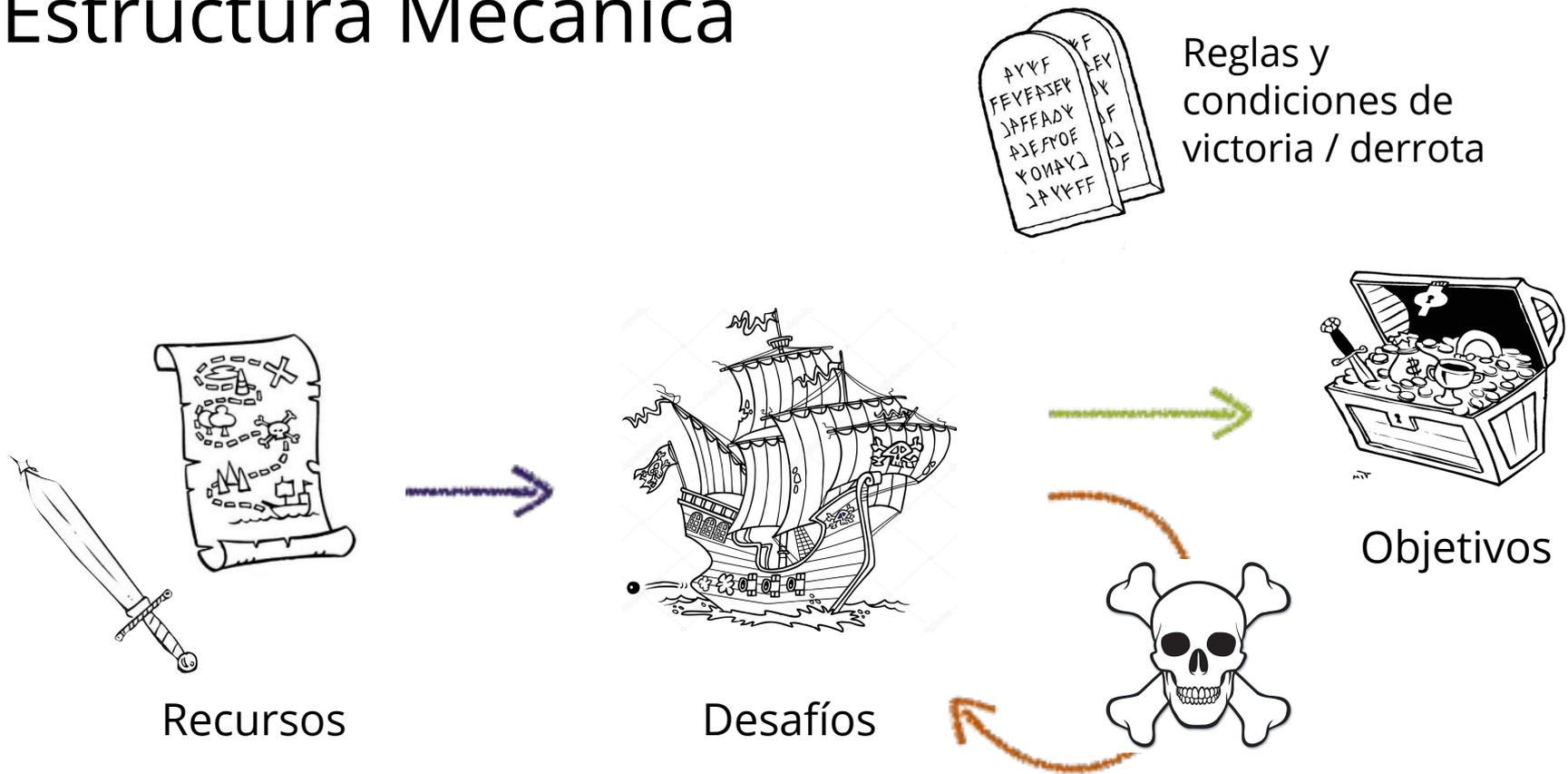
Competencia

Desafío / Estremecimiento

Relajación / Sensación



Estructura Mecánica



Parte II: Videojuegos y Educación



¿Cómo aprendemos con videojuegos?

Juguemos: Mario Bros

¿Cómo aprendemos con videojuegos?

- ❖ Observaciones preliminares:
 - Existe un proceso de aprendizaje intrínseco en cada videojuego.
 - Este proceso es de naturaleza cíclica, experimental y dialógica.
 - Las competencias que se adquieren incluyen el ámbito motriz y/o cognitivo, dependiendo del juego.
- ❖ La motivación para mantenerse aprendiendo en un juego proviene de la calibración del desafío v/s habilidad y de la presencia de objetivos intrínsecos de corto, mediano y largo plazo.

Videojuegos y Educación

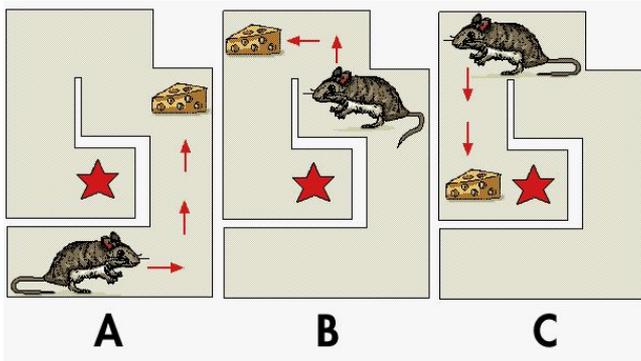
- ❖ Históricamente, las simulaciones digitales nacieron para enseñar.
- ❖ Los videojuegos llevan a cabo un proceso de aprendizaje “entretenido” (no necesariamente “divertido”).
- ❖ Debemos usar juegos que se alineen con nuestros objetivos de aprendizaje, ya sea de manera **Temática** o **Mecánica**



Videojuegos, Constructivismo y Conductismo



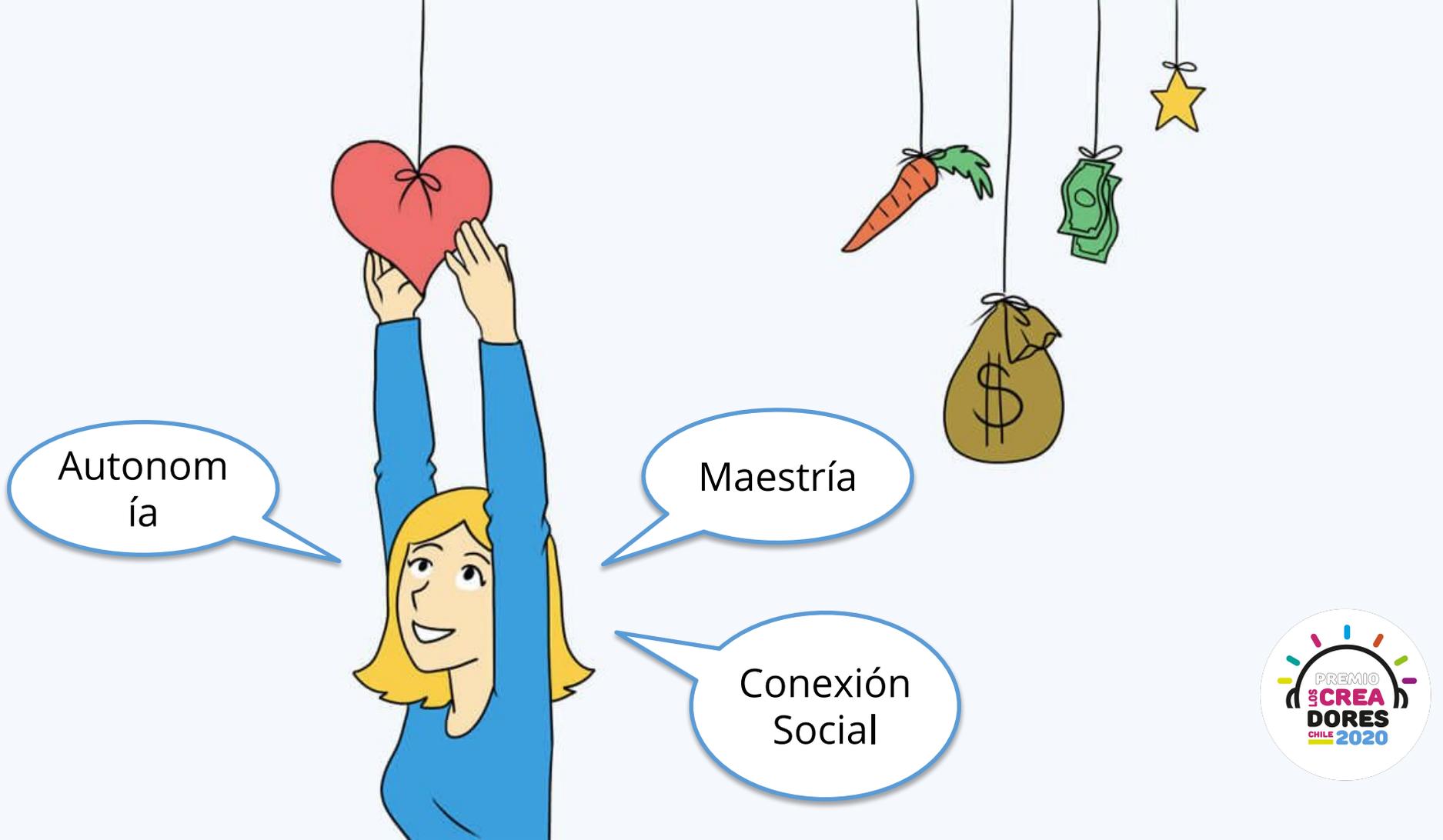
Conductismo



- ❖ Por otro lado, hay juegos que en estos ciclos de acción enfatizan el feedback en un formato recompensa / castigo.
- ❖ Estos son conocidos como “Cajas de Skinner” y en términos de aprendizaje son útiles solo hasta las habilidades de memorización.

Videojuegos y la Teoría de la Autodeterminación





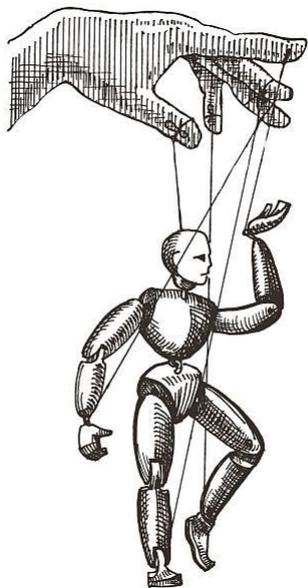
Autonomía

Maestría

Conexión Social



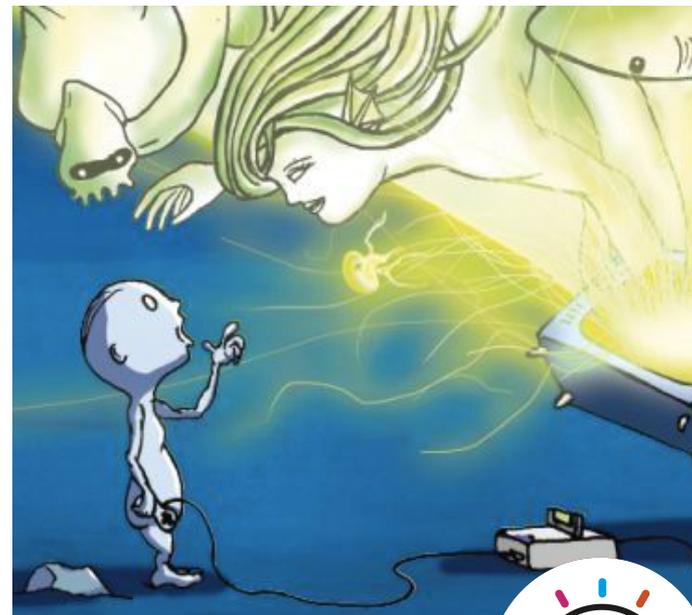
Agencia e Inmersión



La agencia convierte al jugador (estudiante) en el **protagonista**, haciéndolo **responsable** por sus acciones, decisiones y progreso.

Esto crea **Inmersión**

La inmersión es necesaria para el **Flow**



Los 13 principios de Paul Gee



Estudiantes Empoderados



Co-creación



Personalización



Identidad



Manipulación



Resolución de Problemas (1/2)



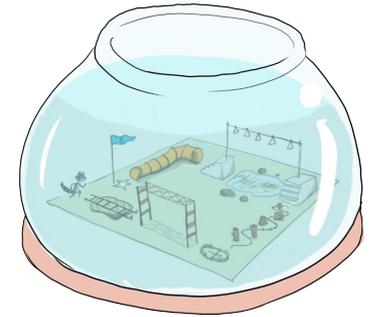
Secuenciación



Frustración
Placentera



Ciclo de Expertiz



Tanque de Peces



Resolución de Problemas (2/2)



Cajas de Arena



Información justo-a-tiempo y bajo demanda



Habilidades bajo estrategias



Entendimiento Profundo



Pensamiento
Sistémico



Significado
Situacional



Parte III: Uso Práctico de los Videojuegos en Clases



III.1 ¿Para qué?



¿Para qué usar videojuegos en clases?

- ❖ Para aprender rápidamente hechos, vocabulario, definiciones y habilidades mecánicas y pasar al aprendizaje importante.
- ❖ Para aprender sobre sistemas o procesos complejos.
- ❖ Para poner en práctica habilidades personales y sociales.
- ❖ Para iniciar una conversación.

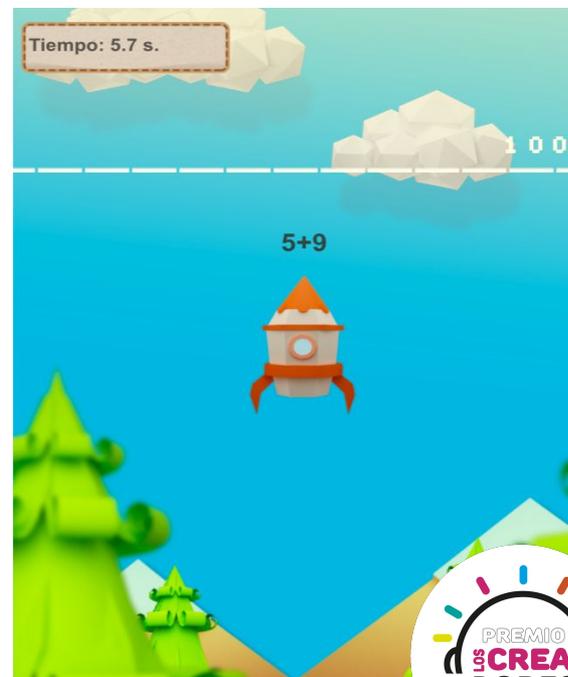


¿Para qué usar videojuegos en clases?

- ❖ Para aprender rápidamente hechos, vocabulario, definiciones y habilidades mecánicas y pasar al aprendizaje importante.



FoodDojo



¿Para qué usar videojuegos en clases?

- ❖ Para aprender sobre sistemas o procesos complejos.



Activate

Play Time: 30+ mins

Pick an issue, lead a campaign, grow a movement, and make a difference.



Argument Wars

Play Time: 0-15 mins

Argue real Supreme Court cases, and put your lawyering skills to the test.



Branches of Power

Play Time: 30+ mins

See the bigger picture and control all three branches of government!



Cast Your Vote

Play Time: 0-15 mins

Run a political debate by choosing the questions and rating candidate responses.



Counties Work

Play Time: 15-30 mins

Running a county is a lot of work! Manage things well, and try to get re-elected.



Court Quest

Play Time: 15-30 mins

Navigate our court system and guide citizens to the right place.



Crisis of Nations

Play Time: 30+ mins

Team up with other nations to solve international crises.



Do I Have a Right?

Play Time: 30+ mins

Run a law firm and show off your knowledge of constitutional rights.



iCivics

Civilization



¿Para qué usar videojuegos en clases?

- ❖ Para poner en práctica habilidades personales y sociales.



Minecraft

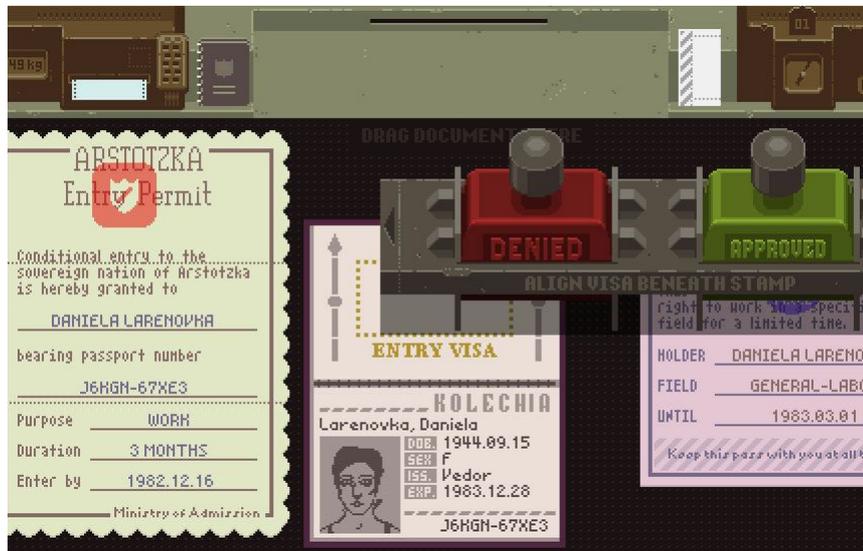


Overcooked



¿Para qué usar videojuegos en clases?

- ❖ Para iniciar una conversación.



Papers Please



This War of Mine



III.2 ¿Qué?



Criterios de selección de videojuegos



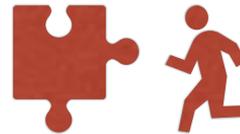
Valor de
Diversión



Intención
Educativa



Intención
Narrativa



Enfoque en Acción
Mental/Motriz



¿Qué videojuegos debería usar?

Características deseables

- ❖ Para aprender rápidamente hechos, vocabulario, definiciones y habilidades mecánicas y pasar al aprendizaje importante.
- ❖ Para aprender sobre sistemas o procesos complejos.
- ❖ Para poner en práctica habilidades personales y sociales.
- ❖ Para iniciar una conversación.



III.3 ¿Cómo?



El Cómo: Juego en diferentes niveles

Contenido / Recursos

Clase

Curso / Asignatura

Programa / Track

Curriculum

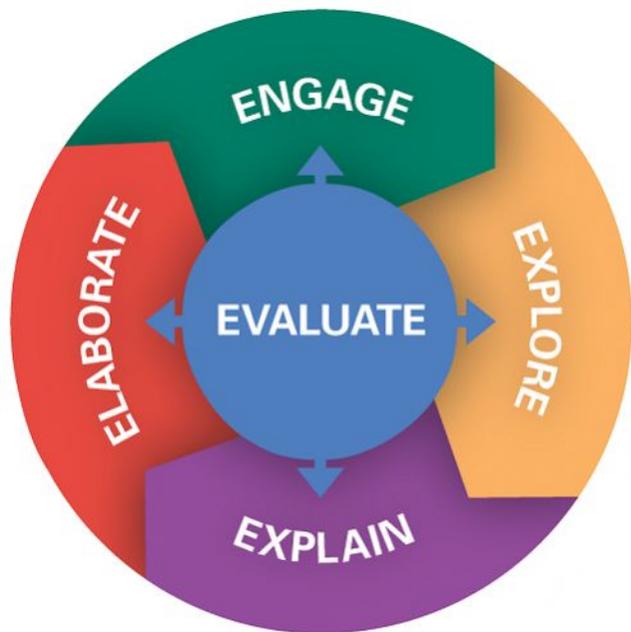
} **Videojuegos**

} **Gamificación**

- ❖ Los videojuegos son sólo recursos digitales, **no realizan el trabajo del docente.**
- ❖ Los videojuegos son apropiados para entornos de flipped-classroom y b-learning.
- ❖ En un nivel más alto, son un buen acompañante para estrategias de gamificación.



El Cómo: Diseño de Clases

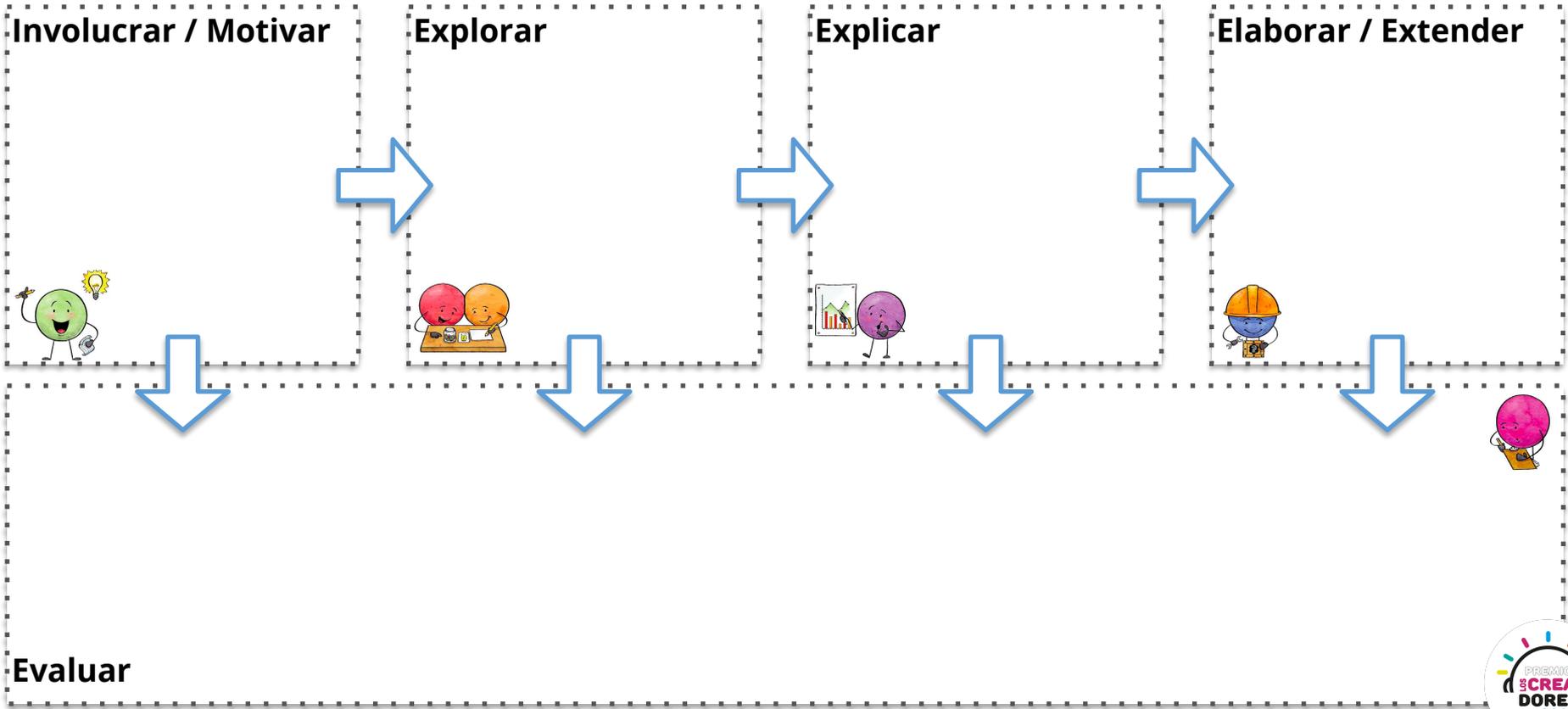


Modelo de clase 5e

- ❖ Las clases deben acomodar espacios para la exploración y reflexión de los estudiantes.
- ❖ Promover la conciencia sobre la actividad que se realiza y por qué.
- ❖ Elaborar y extender los problemas simplificados del videojuego hacia el mundo real y sistemas más complejos.



Plantilla de Clases 5e



Ejemplo Práctico

[diagrama desarrollo de clase de inglés]



¿Y si quiero HACER juegos?



Twine



Bonus: Algunos consejos 1

- ❖ Entender de antemano qué tipo de recursos, desafíos y objetivos tiene el videojuego que estamos usando, y su relación a los objetivos curriculares.
- ❖ Obtener los videojuegos de un proveedor de confianza, sin anuncios ni contenido cuestionable.
- ❖ Asegurarse de entender la jugabilidad al menos en lo básico para apoyar a los estudiantes que se puedan desorientar al inicio. (para esto basta con ver videos).
- ❖ Elegir juegos cortos (o juegos con niveles cortos). Esto significa menos tiempo perdido deteniendo a los estudiantes mientras juegan.
- ❖ Recurrir a las tiendas de aplicaciones apropiadas a los dispositivos de clases: Android - Google Play (kids or educational section), IOS: App Store (educational section), PC: Steam (educational section)
- ❖ Buscar balance entre habilidades cooperativas y competitivas, mentales & motrices



Bonus: Algunos consejos 2

- ❖ Preferir grupos de trabajo de dos estudiantes por dispositivo.
- ❖ Asegurar que los dispositivos funcionen bien antes de empezar la clase.
- ❖ Siempre tener a mano audífonos para los estudiantes.
- ❖ Evitar decirles a los estudiantes qué hacer a cada momento del juego, en cambio, es mejor dejarlos ayudarse entre sí.
- ❖ Durante el juego, el ambiente en la sala de clases puede volverse desordenado, es mejor aceptarlo.
- ❖ Observar cómo los estudiantes resuelven problemas, se organizan entre sí y lidian con las emociones mientras juegan. Preguntarles sobre esto más tarde en la clase.
- ❖ Generar continuidad entre la experiencia pre-juego y post-juego.



Gracias :)



¿Preguntas?

Renzo Lüttges Cintolesi
renzolut@raqn.in



CONCURSO

INGRESA AL LINK
DEL CHAT ¡YA!



Porque nos importa conocer
tu feedback...



**Por favor contesta nuestra
Encuesta (link en el chat)
¡GRACIAS!**

#ESTIEMPODECREADORES



www.loscreadores.cl



Con el respaldo y
colaboración de



POSTULA TU IDEA O PROYECTO A LOS CREADORES EN WWW.LOSCREADORES.CL



#ESTIEMPODECREADORES



www.loscreadores.cl



@loscreadoreschile



@loscreadoreschile



@loscreadoresCL



Premio
Los Creadores

#ESTIEMPODECREADORES



http://

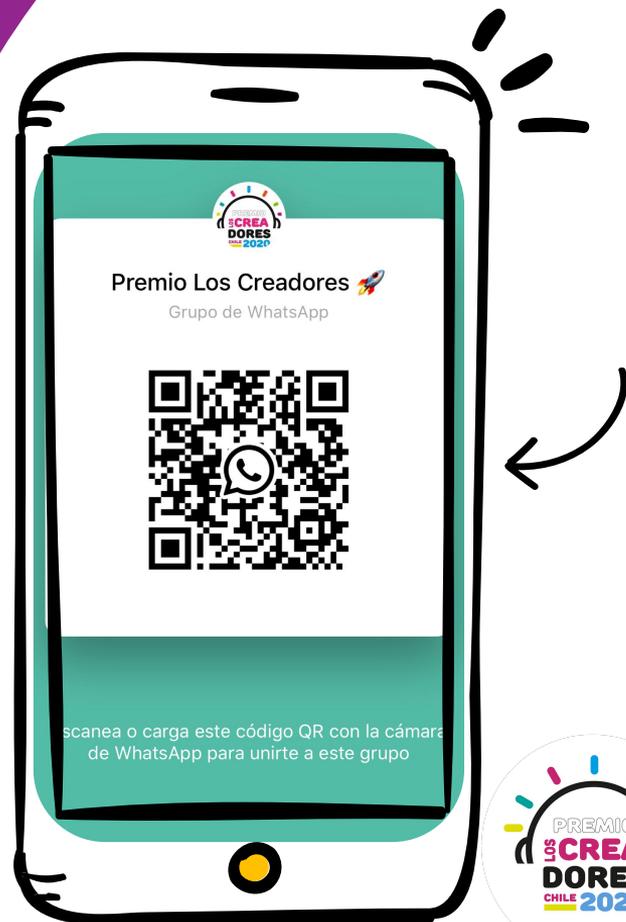


www.loscreadores.cl

**ÚNETE A NUESTRO
GRUPO DE
WHATSAPP**



#ESTIEMPODECREADORES





¡MUCHAS GRACIAS!



@LOSCREADORESCHILE
#ESTIEMPODECREADORES

Con el respaldo y
colaboración de



www.loscreadores.cl