

# DISEÑO DE JUEGOS

## MODELOS METODOLÓGICOS

CLASIFICACIÓN





# PARTICIPATIVO



Educación no formal

Proyectos desarrollados en contextos de educación no formal en los cuales jóvenes inician el proceso y se involucran en todas las fases del diseño del juego. El propósito principal es crear un juego que fomente la inclusión social entre otros jóvenes.



● Jóvenes involucradas    ● Jóvenes no involucradas    ● Propósito principal    ● Propósito secundario    ● No es un propósito

## DESARROLLO

El proceso empieza con el propósito de que el juego originado sirva como herramienta de inclusión social. Trabajo en pequeños grupos con acompañamiento en algunas fases del proyecto. Co-diseño y búsqueda colaborativa de información para crear y validar los contenidos del juego. Tiempo de desarrollo largo: entre seis meses y más de un año. Un único juego creado. La temática del juego está estrechamente conectada con el día a día de las futuras jugadoras.

### PARTICIPANTES

Principalmente, miembros de las entidades o participantes en centros juveniles. Las personas tienen tanto el rol de participantes como de promotores.

### OTRAS AGENTES INVOLUCRADAS

Voluntarias y expertas para acompañar el desarrollo de algunas partes del juego (concepto del juego, diseño gráfico, programación, etc.).

### ESTRUCTURA

Estructura abierta que se va estableciendo durante el proceso. Es una mezcla de talleres, trabajo colaborativo en reuniones y canales de comunicación y revisión por parte de expertas.

### ACOMPANAMIENTO

Miembros de las entidades y, a veces, expertas para acompañar procesos o tareas específicas.

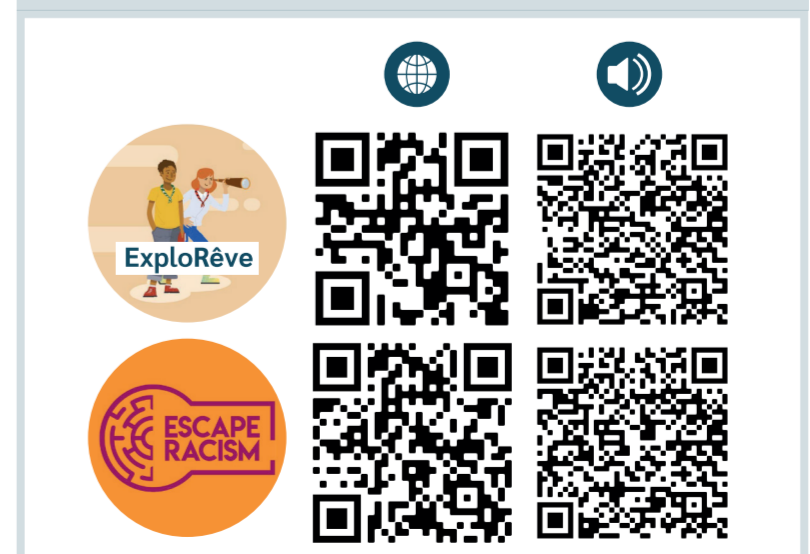
### COMPETENCIAS PERSONALES

Creatividad	●●●●●
Resiliencia	●●○○○
Resolución de problemas	●●●●●
Adaptabilidad	●●●●●
Comunicación	●●●●○
Espíritu crítico	●●●○○

### COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

Colaboración	●●●●●
Implicación	●●●●●
Respeto	●●●○○
Empatía	●●●●●
Toma de decisiones democráticamente	●●●●○
Prácticas de ciudadanía activa	●●●●●

### EJEMPLO DE EXPERIENCIAS



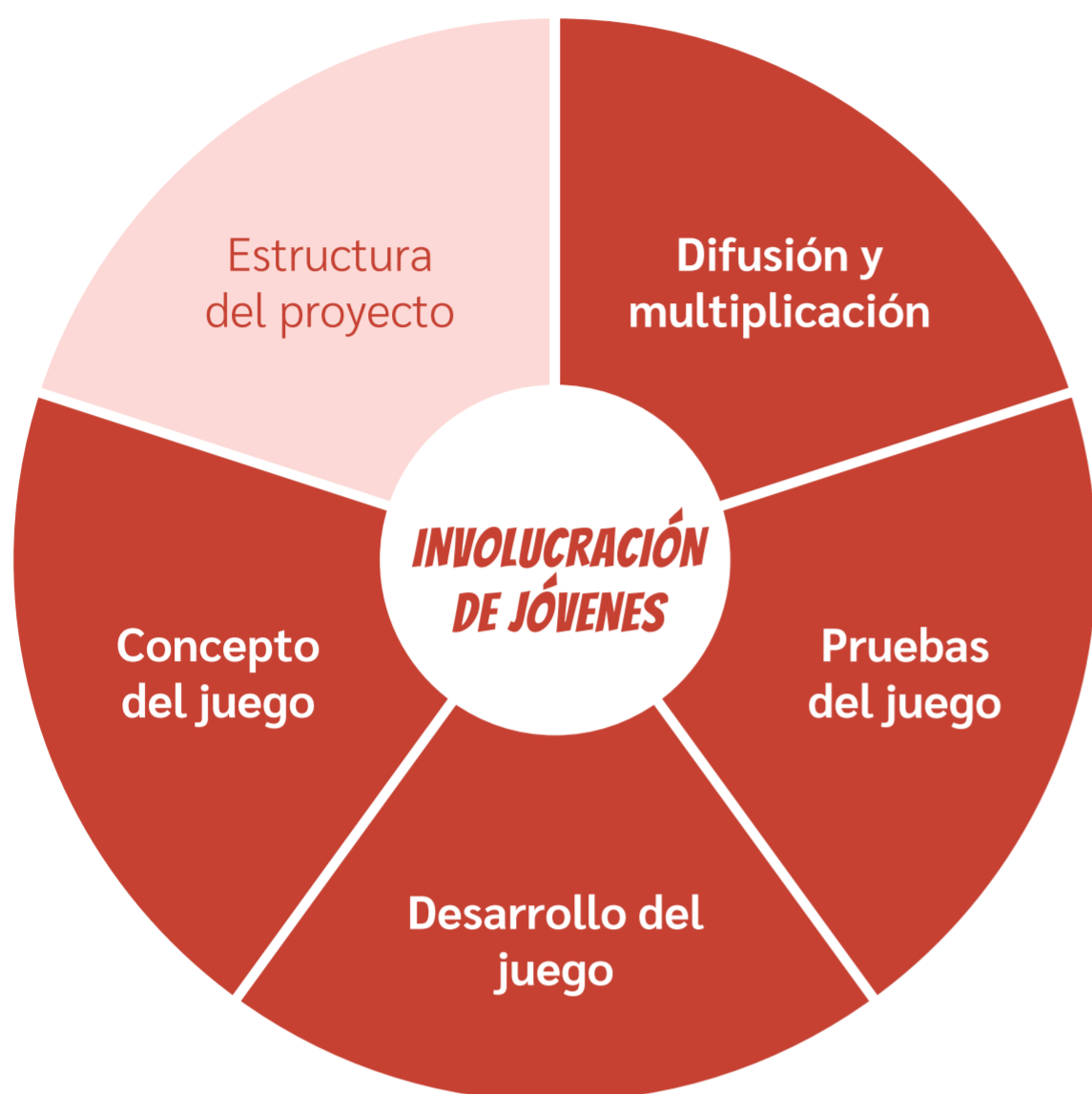


# TRANSFORMADOR



Educación no formal

Proyectos desarrollados en contextos de educación no formal, en los cuales jóvenes se inscriben con el objetivo predefinido de crear uno o más juegos. Las jóvenes están involucradas en todas las fases del desarrollo del diseño del juego. El propósito principal de estos proyectos es aprender sobre el proceso de diseño de juegos, desarrollar las competencias de las participantes y crear juegos que fomenten la inclusión social entre jóvenes.



Jóvenes involucradas



Jóvenes no involucradas



Propósito principal



Propósito secundario



No es un propósito

## DESARROLLO

Creación de diferentes juegos en pequeños grupos de trabajo que funcionan en paralelo, poniendo en práctica sus conocimientos y habilidades para diseñar y validar los contenidos del juego. Hay un tiempo específico asignado para desarrollar los juegos, combinando la teoría y la práctica: entre tres días y dos meses. Las participantes se sienten cercanas al tema y al propósito del juego, por esta razón es esencial terminar el proceso teniendo un juego realmente jugable y jugarlo con otros grupos.

### PARTICIPANTES

Principalmente, miembros de las entidades, participantes en centros juveniles o estudiantes de cursos superiores (formación profesional, universidad). Perfiles heterogéneos dependiendo del proyecto.

### OTRAS AGENTES INVOLUCRADAS

Voluntarias y trabajadoras juveniles de entidades u otras instituciones involucradas en el proyecto y formadoras expertas.

### ESTRUCTURA

Habitualmente, talleres o formaciones con un programa predefinido. Este modelo a menudo ofrece formación específica sobre el potencial de los juegos como herramienta educativa (aprendizaje basado en juegos); el proceso de diseño del juego, y sobre las temáticas de los juegos que se crearan.

### ACOMPañAMIENTO

Una o más facilitadoras de grupos y formadoras expertas. Las relaciones dentro del propio grupo de participantes son tan importantes como el juego final.

### COMPETENCIAS PERSONALES

Creatividad	●●●●●
Resiliencia	●●●○○
Resolución de problemas	●●●○○
Adaptabilidad	●●●○○
Comunicación	●●●●●
Espíritu crítico	●●●●●

### COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

Colaboración	●●●●●
Implicación	●●●●●
Respeto	●●●○○
Empatía	●●●○○
Toma de decisiones democráticamente	●●●●●
Prácticas de ciudadanía activa	●●●●●

### EJEMPLO DE EXPERIENCIAS





# COLABORATIVO



Educación no formal

Proyectos desarrollados en contextos de educación no formal, en los cuales jóvenes se involucran en algunas fases de desarrollo de un único juego educativo, relacionado con una temática escogida por las promotoras. El objetivo principal del proyecto es desarrollar las competencias de las participantes relacionadas con la inclusión y crear un juego que fomente la inclusión social entre otras jóvenes.



● Jóvenes involucradas

● Jóvenes no involucradas

● Propósito principal

● Propósito secundario

● No es un propósito

## DESARROLLO

Trabajo colaborativo en un proceso planificado y guiado. En algunos casos, se incluye una formación para desarrollar las mecánicas y dinámicas del juego o sobre los contenidos. Tiempo de desarrollo muy largo: de quince a veinte meses, con distintos grupos de participantes para crear y probar un único juego. La temática del juego es seleccionada por las promotoras. La fase de pruebas es una parte esencial del proceso. También lo son: la difusión del juego y su uso posterior.

### PARTICIPANTES

Principalmente miembros de entidades, participantes en centros juveniles y otros grupos de jóvenes.

### OTRAS AGENTES INVOLUCRADAS

Trabajadoras juveniles de entidades, profesionales de las instituciones involucradas (para crear y probar el juego) y profesionales para producir el juego. En algunos casos, también, formadoras expertas en ámbitos concretos relacionados con la temática del juego.

### ESTRUCTURA

Proyecto desarrollado por profesionales (individuales, técnicas de entidades, trabajadoras de instituciones o centros juveniles...), con jóvenes participando en fases y tareas específicas.

### ACOMPañAMIENTO

Facilitadoras de grupos y técnicas de entidades.

### COMPETENCIAS PERSONALES

- Creatividad ●●●●○
- Resiliencia ●●●○○
- Resolución de problemas ●●●●●
- Adaptabilidad ●●●●●
- Comunicación ●●●○○
- Espíritu crítico ●●●●●

### COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

- Colaboración ●●●●○
- Implicación ●●●○○
- Respeto ●●●●●
- Empatía ●●●●●
- Toma de decisiones democráticamente ●●●●●
- Prácticas de ciudadanía activa ●●●○○

### EJEMPLO DE EXPERIENCIAS





# FORMATIVO



Educación no formal

Proyectos desarrollados en contextos de educación no formal, en los cuales jóvenes se inscriben para diseñar uno o más prototipos de juegos. Las jóvenes se involucran en todas las fases del proceso de diseño del juego, pero el proyecto no incluye la etapa de divulgación y diseminación del juego creado. El propósito del proyecto es, principalmente, aprender y experimentar el proceso de diseñar un juego.



● Jóvenes involucradas

● Jóvenes no involucradas

● Propósito principal

● Propósito secundario

● No es un propósito

## DESARROLLO

Trabajo en pequeños grupos, de forma planificada y guiada. Las participantes tienen un interés profundo por aprender cómo se crea un juego para poder replicarlo en proyectos futuros. Cada grupo crea un juego distinto que, normalmente, acaba siendo un prototipo. En muchos casos, estos grupos se olvidan de la fase de pruebas y no se centran en la difusión posterior. El tiempo de desarrollo está limitado y planeado: de ocho días a nueve meses, dependiendo de la estructura del proyecto.

### PARTICIPANTES

Jóvenes con perfiles diversos, dependiendo de la temática del proyecto.

### OTRAS AGENTES INVOLUCRADAS

Trabajadoras juveniles, técnicas de entidades y formadoras expertas.

### ESTRUCTURA

Cursos de formación en los que jóvenes se inscriben con un interés especial por la temática o por el proceso de diseño del juego.

### ACOMPañAMIENTO

Facilitadoras de grupos y formadoras expertas en ámbitos específicos de los cursos.

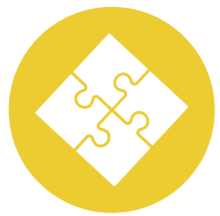
### COMPETENCIAS PERSONALES

Creatividad	●●●●●
Resiliencia	●●●○○
Resolución de problemas	●●●●●
Adaptabilidad	●●●○○
Comunicación	●●●○○
Espíritu crítico	●●●●●

### COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

Colaboración	●●●●●
Implicación	●●●●○
Respeto	●●●○○
Empatía	●●●○○
Toma de decisiones democráticamente	●●●●○
Prácticas de ciudadanía activa	●●●●○

### EJEMPLO DE EXPERIENCIAS



# CURRICULAR



Proyectos desarrollados en centros de educación formal (institutos o universidades) donde jóvenes diseñan prototipos de juegos relacionados con alguna temática específica del plan de estudios. Las jóvenes están involucradas en todas las fases del diseño del juego, pero normalmente el proyecto no incluye la fase de divulgación y difusión de los juegos creados. El propósito principal es desarrollar las competencias de jóvenes relacionadas con la inclusión y, también, aprender sobre el ámbito curricular seleccionado.



● Jóvenes involucradas    ● Jóvenes no involucradas    ● Propósito principal    ● Propósito secundario    ● No es un propósito

## DESARROLLO

Trabajo en pequeños grupos, de forma planificada y guiada. Cada grupo crea un juego distinto, que normalmente acaba siendo un prototipo del cual no se hacen muchas pruebas ni tampoco difusión. La prioridad es desarrollar las competencias curriculares de las estudiantes y también fomentar el espíritu crítico sobre temas sociales que tratan los juegos. Estos temas son seleccionados por las promotoras, que habitualmente son los institutos o universidades. La fase de desarrollo es limitada y planeada para durar entre tres y seis meses, dentro del curso académico.

### PARTICIPANTES

Principalmente estudiantes de institutos y universidades, con el requisito de asistencia obligatoria.

### OTRAS AGENTES INVOLUCRADAS

Profesorado; trabajadoras juveniles y técnicas de entidades, y expertas en diseño de juegos y diseño gráfico.

### ESTRUCTURA

Proyecto desarrollado en institutos o universidades, acompañado por profesionales de juventud. Los resultados son evaluados formalmente por el profesorado.

### ACOMPANAMIENTO

Profesorado y facilitadoras de grupos.

### COMPETENCIAS PERSONALES

- Creatividad ●●●●●
- Resiliencia ●●●○○
- Resolución de problemas ●●●●●
- Adaptabilidad ●●●○○
- Comunicación ●●●●●
- Espíritu crítico ●●●○○

### COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

- Colaboración ●●●●●
- Implicación ●●●○○
- Respeto ●●●●●
- Empatía ●●●●●
- Toma de decisiones democráticamente ●●●●○
- Prácticas de ciudadanía activa ●●●○○

### EJEMPLO DE EXPERIENCIAS





# COMBINADO



Proyectos desarrollados en centros de educación formal (institutos y universidades) o en contextos de educación no formal. Las jóvenes participan en algunas fases del desarrollo de un único juego educativo, relacionado con una temática seleccionada por las promotoras. Si el proyecto se desarrolla en centros de educación formal, el tema estará relacionado con el plan de estudios. El propósito principal del proyecto es desarrollar las competencias relacionadas con la inclusión, y crear un juego que fomente la inclusión social entre otras jóvenes.



● Jóvenes involucradas    ● Jóvenes no involucradas    ● Propósito principal    ● Propósito secundario    ● No es un propósito

## DESARROLLO

Cada proyecto tiene un desarrollo distinto (trabajo en pequeños grupos de forma colaborativa,, trabajo individual con sistemas de revisiones, división de tareas con fechas de entrega...) en un proceso planificado y guiado. El tiempo de desarrollo es muy variable: desde cuatro horas (para una creación rápida de contenido y pruebas) hasta un semestre (incluyendo una formación para desarrollar las mecánicas y dinámicas del juego). En este modelo, se crea un juego que combina las competencias curriculares con temas de relevancia social.

### PARTICIPANTES

Principalmente, estudiantes de institutos (con asistencia obligatoria), o participantes en centros juveniles.

### OTRAS AGENTES INVOLUCRADAS

Trabajadoras juveniles y técnicas de entidades, profesorado, expertas en diseño de juegos o diseño gráfico, profesionales de juventud y voluntarias.

### ESTRUCTURA

El proyecto se desarrolla en institutos, universidades o centros juveniles, con una amplia variedad de actividades (talleres, formaciones, trabajo en grupos, trabajo individual...).

### ACOMPañAMIENTO

Principalmente, trabajadoras juveniles y técnicas de las entidades involucradas, y profesorado de los centros.

COMPETENCIAS PERSONALES	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS
Creatividad ●●●●○	Colaboración ●●●●●
Resiliencia ●●○○○	Implicación ●●●○○
Resolución de problemas ●●●●○	Respeto ●●●○○
Adaptabilidad ●●●●●	Empatía ●●●●○
Comunicación ●●●●○	Toma de decisiones democráticamente ●●●●●
Espíritu crítico ●●●●○	Prácticas de ciudadanía activa ●●●○○

### EJEMPLO DE EXPERIENCIAS



# CONSULTIVO



Proyectos desarrollados en centros de educación formal, en contextos de educación no formal, o impulsados por particulares. Las jóvenes se involucran sólo en la fase de pruebas del juego (creado por las promotoras del proyecto). El propósito principal del proyecto es crear un juego que fomente la inclusión social entre jóvenes.



● Jóvenes involucradas

● Jóvenes no involucradas

● Propósito principal

● Propósito secundario

● No es un propósito

## DESARROLLO

En este modelo se desarrolla un único juego que es diseñado por las promotoras del proyecto. Las jóvenes participan en sesiones de trabajo para probar el juego con profundidad y hacer comentarios sobre los mecanismos y dinámicas, el tipo de juego, los contenidos y su integración, entre otros. El tiempo de desarrollo es desde dos horas (una prueba y comentarios rápidos) hasta ocho horas (con una prueba larga, debate y sugerencias de mejora). Este modelo facilita la participación de muchas jóvenes en un mismo juego.

### PARTICIPANTES

Principalmente, estudiantes de institutos (con asistencia obligatoria), o participantes en centros juveniles.

### OTRAS AGENTES INVOLUCRADAS

Trabajadoras juveniles y técnicas de entidades, profesorado, expertas en diseño de juegos o diseño gráfico, profesionales de juventud y voluntarias.

### ESTRUCTURA

Proyecto para desarrollar un único juego, en el cual jóvenes participan en la fase de pruebas del juego. Todas las actividades son guiadas por las promotoras del juego.

### ACOMPañAMIENTO

Principalmente, trabajadoras juveniles y técnicas de las entidades involucradas y profesorado de los centros.

### COMPETENCIAS PERSONALES

Creatividad	● ○ ○ ○ ○
Resiliencia	● ● ● ○ ○
Resolución de problemas	● ● ● ○ ○
Adaptabilidad	● ○ ○ ○ ○
Comunicación	● ● ● ● ●
Espíritu crítico	● ● ● ● ●

### COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

Colaboración	● ● ● ○ ○
Implicación	● ● ○ ○ ○
Respeto	● ● ● ● ○
Empatía	● ● ● ○ ○
Toma de decisiones democráticamente	● ● ● ● ●
Prácticas de ciudadanía activa	● ● ○ ○ ○

### EJEMPLO DE EXPERIENCIAS

