

# Juego Serio (Serious Games): Estrategias para Aprender

## Nuevo curso: "Jugando a través de Mundos Virtuales"

Programa de Formación de Facilitadores en Técnicas Lúdicas Virtuales y Presenciales para el Aprendizaje en las Organizaciones

El juego es una de las herramientas más efectivas para promover el aprendizaje y transferir el conocimiento gracias a su capacidad de simular la realidad ofreciéndole un escenario para cometer errores y aprender de ellos en la práctica.

Puede servir para analizar y trabajar los problemas de comunicación, negociación, liderazgo y gestión del cambio. Colabora en la aceptación y valoración de la diversidad de la cultura y el conocimiento propio, el compartido, el punto de vista y el modo de pensar del otro.

Partiremos de la siguiente hipótesis: Como **inmigrantes digitales**, debemos pensar, que la educación del futuro, debe responder a sus nuevas necesidades e intereses. Modernizar las propuestas de capacitación dirigidas a las nuevas generaciones acercándolas al paradigma de aprendizaje de los nativos digitales.

**"Cualquier herramienta, tecnología, técnica o juguete que permita a la gente mejorar la forma en que juegan en serio con la incertidumbre, garantizan que mejore la calidad de la innovación"**

Michael Schrage "Juego Serio"

Que al finalizar el curso los alumnos sean capaces de:

- Conocer y comprender el valor del juego y las técnicas alternativas para el aprendizaje
- Conocer, experimentar jugando y aprender a aplicar juegos y técnicas lúdicas para el aprendizaje en entornos virtuales y presenciales.
- Conocer las experiencias y las tendencias de la sociedad de la información hacia los juegos para el aprendizaje (Serious Games)

Objetivos del curso

La pieza que encaja . . .



### Contenidos del curso

#### Módulo 1: Introducción al Juego Serio (Aprender y cambiar jugando)

- Diferentes concepciones acerca del juego serio
- Aprender jugando y haciendo
- Diversos tipos de juegos serios de aprendizaje
- Juegos de:
  - Presentación, conocimiento e integración
  - Conformación de equipos
  - Gestión del conocimiento
  - Creatividad e innovación
  - Gestión del cambio cultural
  - Estrategia en tiempo real
  - Simulación
  - De observación y análisis institucional
  - Temáticos
- Evaluación de procesos de aprendizaje

#### Módulo 3: OUTDOORS VIRTUALES (O.V.) Por Valeria Dellavedova – Diverteam

- ¿Qué es un O.V.? El O.V. como herramienta didáctica
  - Juegos de rol
  - Juegos de simulación
- ¿Para qué O.V.? trabajo colaborativo en equipos virtuales
  - Virtualización de las relaciones, equipos virtuales
- ¿Por qué O.V.? La importancia del desarrollo de habilidades blandas (Soft Skills) en un equipo
- ¿Podemos medir el impacto de un O.V.?
  - Diagnóstico, entrenamiento, análisis y devolución

## **Módulo 2: El aprendizaje a través del Juego Serio Virtual de las nuevas generaciones (Nativos Digitales)**

- La nueva generación de los NATIVOS DIGITALES
  - ¿Qué es un nativo digital?
  - Principales características
  - ¿Cómo son?, ¿Qué piensan?
- Características de aprendizaje y de juego en las nuevas generaciones
- Diferencias con las generaciones anteriores (inmigrantes digitales)
- ¿Qué miedos enfrentan los inmigrantes digitales?
- Juego Presencial y Juego Virtual (Similitudes y Diferencias)
- Videojuegos serios para el aprendizaje de temas complejos
- Juegos Virtuales de aprendizaje (del Sim City al Food Force)

## **Módulo 4: Aprendizaje de sistemas complejos Por Francisco Bodego, Iksplay**

- ¿Qué es un sistema complejo?
- ¿Por qué son difíciles de comprender?
- Procesos de modelización Vs utilización de juegos serios
- Introducción a la dinámica de sistemas
- Cómo crear modelos
- Herramientas para crear modelos

## **Módulo 5: Juegos Educativos en SECOND LIFE Por Ruth Martínez**

- De lo real a lo virtual
- Aprender practicando en un entorno virtual 3D
- Inmersión virtual ... sentimiento real
- Complemento a ...
- Aprender jugando
- Chocolate y crema de cacahuetes
- ... y 101 posibilidades más

## **Módulo 6: Evaluación, conclusiones y aplicaciones del Juego Serio a los problemas de las organizaciones**



### **Distribución**

El curso se dictará en 5 módulos independientes pero relacionados entre sí de manera tal que los alumnos podrán elegir si tomar uno o más módulos.

Cada módulo tendrá una duración aproximada de entre 8 y 12 hs. virtuales con la opción de un taller presencial con fecha a determinar según la inscripción.

**“La era de la información precisa de jugadores autónomos más que trabajadores desmoralizados. Ser un jugador es abrazar el futuro, ser un trabajador es defenderse de él”**

Alfons Cornella, Presidente de Infonomía-España



### **Metodología de trabajo:**

El curso- taller virtual en primer lugar, un momento de juego compartido en el que se intenta que los participantes recuperen el placer de jugar y divertirse con los demás en un entorno virtual. Es a través de la vivencia de esta experiencia placentera de recuperación de la propia capacidad lúdica, que la persona comienza a comprender la importancia del juego para el aprendizaje y el tratamiento de los problemas grupales.

El aprendizaje de las técnicas de coordinación de actividades lúdicas se realiza a partir de un análisis metodológico de las herramientas que tiene a su disposición el coordinador para generar el clima necesario y para aprender a acompañar las situaciones que surgen en los grupos a partir de una propuesta lúdica.

En el juego se ponen de manifiesto las más elementales pulsiones y actitudes humanas. Las experiencias lúdicas pueden servir para analizar, trabajar y si es posible solucionar los problemas ligados a la negociación y a la toma de decisiones.

Los juegos virtuales de aprendizaje, ayudan a los estudiantes a trabajar a través de un enfoque y en un mundo participativo, interactivo y desafiante frente a un ordenador. Promueve experiencias que les permiten enfrentarse a problemas virtuales antes que a los reales, los alientan a cometer errores y aprender de ellos sin provocar efectos directos en el mundo real ni poner en riesgo sus vidas o las de sus compañeros de trabajo.

### Más información y matrícula:

<b>Fecha de Inicio:</b>	28 de abril de 2009
<b>Duración:</b>	6 semanas
<b>Precio Matrícula:</b>	<b>350 €</b> (precio NO asociado) <b>250 €</b> (Precio asociado) <b>200 €</b> AMÉRICA LATINA

#### **ABIERTO PERIODO DE INSCRIPCIÓN**

Todas las personas interesadas en dicho cursos pueden dirigirse a [cristina@aefol.com](mailto:cristina@aefol.com) o al + 34 93 674 33 44

### La importancia del juego en la formación . . .

El juego siempre ha tenido un gran poder de transformación en el campo de la formación desde los inicios de nuestra cultura.

Basta con recordar que desde los 0 a los 5 años, período en el que el ser humano tiene la mayor capacidad de aprendizaje de su vida, la mayor parte de las competencias desarrolladas se adquieren a través del juego.

Durante una actividad lúdica, las personas se entregan al juego dejando de lado sus inhibiciones, los prejuicios y su imagen social. Esto se debe a que se sienten amparados en el marco de la seguridad que le brindan el espacio, el clima y las reglas del juego.

En una actividad lúdica el error, está permitido y con el fin de ganar el participante tiene la motivación suficiente para aprender del mismo y mejorar su desempeño. De este modo puede experimentar en un mundo virtual o imaginario sin consecuencias, antes de ponerlo en práctica en el mundo real.

## Autor y tutor del curso:

**Lic. Lucio I. Margulis**

Consultor en Juegos presenciales y virtuales para el Aprendizaje

Lucio Margulis es licenciado en ciencias de la educación especialista en el diseño, desarrollo y ejecución de cursos, proyectos y programas de capacitación en instituciones y empresas nacionales e internacionales de diversos sectores.

Es el director de la Consultora Juego Serio, Socio y Facilitador Certificado de LEGO SERIOUS PLAY, especialista en Juegos Serios de Aprendizaje y Disertante en conferencias internacionales de e-Learning, Educación y Capacitación.

Ha gerenciado proyectos de capacitación y gestión del cambio en el marco de implementaciones de nuevas tecnologías utilizando modalidades de educación presencial, juegos educativos y de e-Learning.

Es un especialista en técnicas de coordinación de equipos de trabajo y ha liderado y capacitado equipos en diversas instituciones y empresas de distintos países del mundo tales como la UNED en España, la Sociedad de la Academia de Lombardía, el Ministerio del Trabajo de Italia, la Universidad de Flores y la UTN de Argentina, el Fondo Social Europeo, el Joint (American Jewish Joint Distribution Committee) en países tales como España, Suiza, Bolivia, Ecuador, Chile, Brasil, Italia, Uruguay y Argentina.

Ha diseñado y desarrollado nuevos negocios, equipos de capacitación, comercializado proyectos y soluciones educativas en diversas empresas de consultoría tales como PricewaterhouseCoopers, ITS- Sema Group-Schlumberger, IT College, Tecnonexo e instituciones gubernamentales como el Ministerio de Cultura y Educación de la Nación Argentina, el Banco Provincia y Educ.ar entre otras.

Docente del módulo de Elaboración de Contenidos Formativos del Master en Dirección de Proyectos de e-Learning de la Universidad Politécnica de Madrid. Del Curso sobre Juegos Para el Aprendizaje "Técnicas y Tácticas para Aprender Jugando" de la Asociación de e-Learning de España AEFOL y del curso sobre Nuevas Metodologías Alternativas de Enseñanza: Integración al Aula y su Aplicación en el Proceso de Aprendizaje de las Nuevas Generaciones de la Universidad Virtual de la Caja Rural de Toledo entre otros.

Disertante de cursos, seminarios y talleres en la Universidad de Barcelona (IL3), Sevilla, País Vasco, Universidad Javeriana de Colombia, Revista Capital Humano de Chile, Conferencia de Innovación Renacer del portal Infonomía en Barcelona, El Gobierno Catalán, el Congreso de e-Learning Brasil, Colombia y Chile, etc.

## Expertos invitados:

### **Valeria Dellavedova**

Licenciada y profesora en ciencias de la educación de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC). Especialista en Educación a Distancia y Tecnología Educativa – UNC- Universidad Bs. As. Argentina.

Responsable de Entrenamiento Virtual de DIVERTEANM, entrenamiento Virtual de Equipos de Trabajo (Virtual E Training).

Consultora en temas de capacitación en organismos estatales, empresas y universidades.

### **Ruth Martinez**

Consultora en e-Learning. Imparte clases en Universidades y colabora como tecnóloga en proyectos de investigación. Es miembro de SLED y administradora de la comunidad Second Life educativa en España.

Es conferenciante habitual en foros y seminarios profesionales, además de colaboradora en diversas publicaciones. Actualmente investiga el diseño de actividades de aprendizaje en Mundos Virtuales 3D.

Su avatar en SL es **AureA Memotech**. <http://aureamemotech.wordpress.com>

### **Francisco Bodego Franco**

Ingeniero en Informática con amplia experiencia en el diseño, desarrollo e implementación de simuladores didácticos basados en la dinámica de sistemas.

Actualmente es socio fundador de la empresa Ikkasplay, S.L. (empresa especializada en el diseño y desarrollo de simuladores didácticos) y dirige el Departamento de Desarrollo de Productos.

Ha participado en el proyecto "Kosmodisea", proyecto dirigido por la Diputación Foral de Guipúzcoa que pretende impulsar la cultura emprendedora en el ámbito escolar.