



**Tecnológico  
de Monterrey**

**Vicerrectoría Ejecutiva  
de Asuntos Académicos,  
Facultad e Internacionalización**

**REUNIÓN  
NACIONAL DE  
PROFESORES  
2023**

# **Diseño de actividades lúdicas para motivar al estudiante en su aprendizaje**

Diseño y Arquitectura Pedagógica

Campus Monterrey



## Objetivo

- Conocer y crear una experiencia de aprendizaje basada en el juego, a través de la vivencia de una experiencia lúdica.

# Talleristas



**Violeta Tovar**

Líder de Diseño de Soluciones

[Laura.tovar@tec.mx](mailto:Laura.tovar@tec.mx)



**Paulo Mendoza**

Diseñador instruccional

[paulo.mendoza@tec.mx](mailto:paulo.mendoza@tec.mx)



**Mariana González**

Arquitecta pedagógica

[marianadelsol.gonzalez@tec.mx](mailto:marianadelsol.gonzalez@tec.mx)

# DISEÑO DE ACTIVIDADES LÚDICAS

## ¿QUÉ ES EL APRENDIZAJE LÚDICO?

Enfoque educativo que utiliza el juego y la actividad lúdica como herramienta central para promover el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Se basa en la idea de que aprender es más efectivo cuando está comprometido activamente en actividades divertidas y significativas.



# LOS DISTINTOS TERMINOS

Aprendizaje Basado en Juegos	Gamificación	Actividades lúdicas
<p>ABJ consiste en la utilización de juegos como parte del proceso de enseñanza (herramientas de apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación)</p>	<p>Aplicación de principios y elementos propios de juego en un ambiente de aprendizaje, con el propósito de influir en comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación</p>	<p>Estrategias asociadas al juego con un propósito educativo, invitan al estudiante a alcanzar sus aprendizajes y desarrollar sus habilidades de una manera activa y motivadora.</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>-Simuladores</li><li>-Videojuegos</li><li>-Juegos serios</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Competencia</li><li>-Puntaje</li><li>-Narrativa</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Actividades cortas</li><li>-Juegos de conceptos</li><li>-Búsquedas del tesoro</li></ul>

# TIPOS DE JUGADORES



explore by Takao Umehara from the Noun Project  
interaction by wira wianda from the Noun Project  
goal achievement by Symbolon from the Noun Project  
assassin by Eucalyp from the Noun Project

**¡Comencemos  
el juego!**



# Misión

Han sido seleccionados por sus grandes capacidades para completar una misión especial de la RNP. Los directivos quieren que desarrollemos experiencias de aprendizaje basadas en el juego. Es hora de utilizar toda tu experiencia y colaborar con tu equipo. Tendrás que seguir las pistas para armar tu experiencia de aprendizaje, que al mismo tiempo te permitirá descubrir la clave secreta para el éxito de toda experiencia.



# Algunas experiencias de aprendizaje

## Insignias

Reconocimiento digitales que distinguen las habilidades de nuestros estudiantes.



Imagen de pexels

## Tablero de conceptos

Juego de clasificación de conceptos basado en contenidos de clase, con tablero, llaves, acertijos, etc.



Imagen de freepik

## Shark Tanks

Actividad en la que se definen roles, situación a resolver, se diseñan soluciones y hay un jurado evaluador.



Imagen de freepik

## Escape room

Juego de una sala cerrada de la que hay que salir resolviendo puzzles y enigmas.



Imagen de freepik



Imagen de freepik

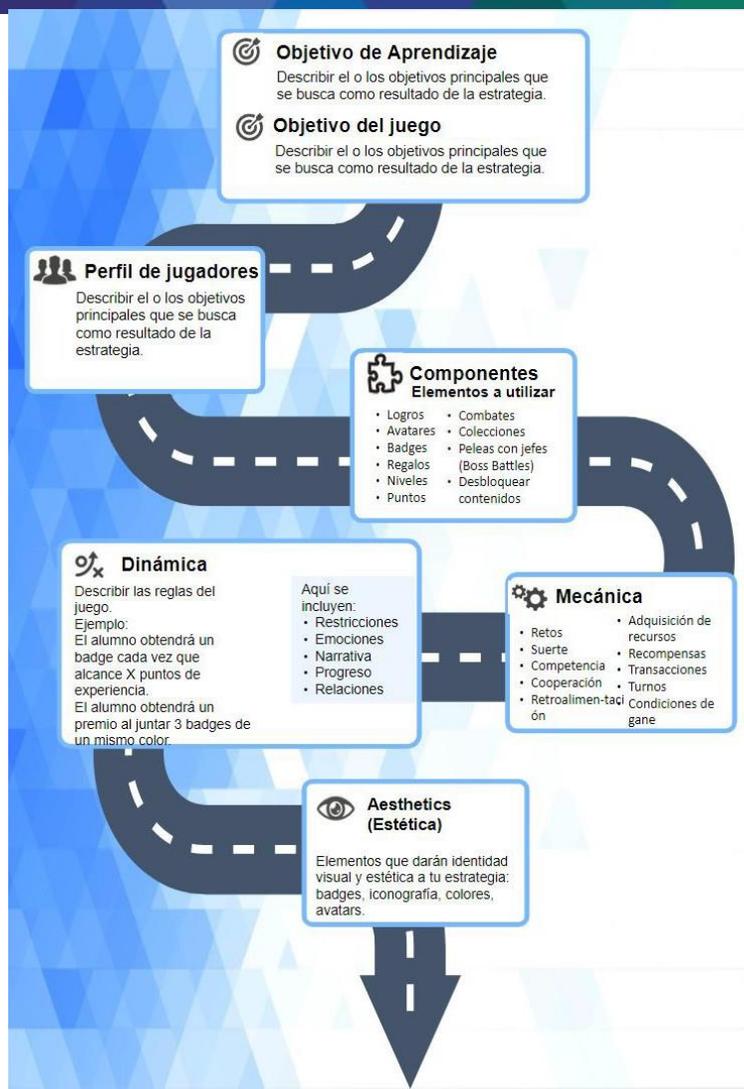
# Reglas del juego

1. Se formarán equipos aleatorios en Breakout Rooms.
2. Cada equipo tendrá su propia misión (individual virtual, grupal presencial, grupal virtual, presencial individual).
  - a. **Tablero:** Canvas en Google Drive, el cual hay que llenar.
  - b. **Pistas:** Genially que hay que seguir para llenar el tablero y descubrir el secreto.
3. Se espera que cada equipo arme una experiencia de aprendizaje y descubra la frase secreta.

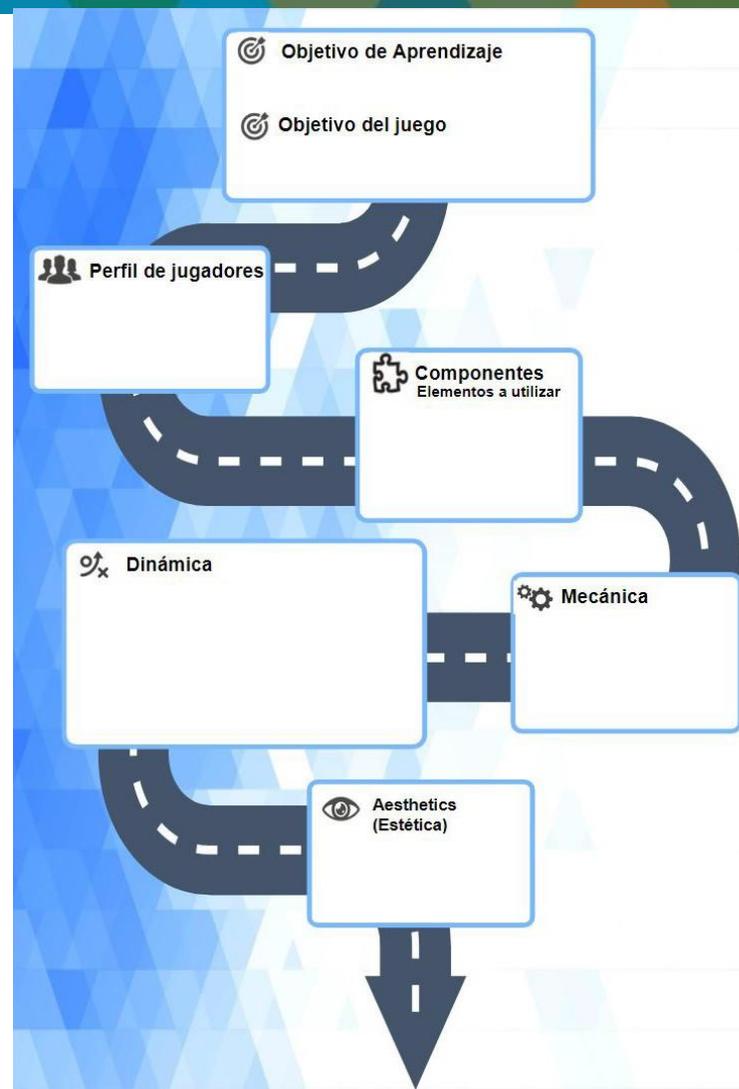


# Tablero

## Con instrucciones



## Plantilla



# Pistas

## Paso 1. Hacer equipos.

### Misión: Equipo 1

Acierta todas las preguntas para descubrir la imagen

SIGUIENTE

## Paso 2. Conocer la misión del equipo.

### Misión

En conjunto, están encargados de diseñar una actividad para un curso en formato virtual, existen sesiones sincrónicas y revisión de contenidos asincrónicos. El reto consiste en diseñar una actividad lúdica, ya sea aprovechando las sesiones sincrónicas o los contenidos asincrónicos.

Las siguientes preguntas les guiarán en el llenado de su tablero.

COMENZAR

### Pregunta 1

Acierta todas las preguntas para descubrir la imagen

Es el primer paso en el diseño de una actividad, nos permite identificar lo que queremos lograr.

- A Conocer al público meta
- B Definir objetivos
- C Definir la dinámica

## Paso 3. Completar el canvas de acuerdo a las pistas que proporciona cada pregunta.

# Reflexión

- Resultados de algunos equipos.
- Proceso de creación de una experiencia:
  1. Objetivo
  2. Perfil del jugador
  3. Comportamientos esperados
  4. Componentes
  5. Mecánica
  6. Dinámica
  7. Estética
  8. Gestión
  9. Riesgos potenciales



Imagen de Tecnológico de Monterrey.

# Para recordar

El aprendizaje lúdico influye en el grado de compromiso, interés, persistencia y motivación del estudiante, lo cual favorece la adquisición de aprendizajes.

## DISEÑO DE ACTIVIDADES LÚDICAS

### ¿QUÉ ES EL APRENDIZAJE LÚDICO?

Enfoque educativo que utiliza el juego y la actividad lúdica como herramienta central para promover el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Se basa en la idea de que aprender es más efectivo cuando está comprometido activamente en actividades divertidas y significativas.

### LOS DISTINTOS TERMINOS

Aprendizaje Basado en Juegos	Comificación	Actividades Lúdicas
ABJ consiste en la utilización de juegos como parte del proceso de enseñanza (elementos de juego al aprender, la conexión o la evaluación).	Aplicación de principios y métodos propios de juego en un ambiente de aprendizaje, con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación.	Desarrollan mediante el juego con un propósito educativo, mejoran el aprendizaje y desarrollan sus habilidades de una manera activa y motivadora.
- Simulaciones - Videojuegos - Juegos serios	- Competencia - Puntos - Narrativa	- Actividades como: - Juegos de conceptos - Búsqueda del tesoro

### TIPOS DE JUGADORES

- ABERRIO KILLER** (Icono de un robot)
- SOCIALIZADOR SOCIALIZER** (Icono de tres personas)

# ¡Gracias!





Reconocimiento-NoComercial-Compartir Igual 4.0 Internacional  
(CC BY-NC-SA 4.0)



**Usted es libre de:**

**Compartir:** Copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

**Adaptar:** Remezclar, transformar y construir a partir del material.

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.

**Bajo los siguientes términos:**

**Atribución:** Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.

**No Comercial:** Usted no puede hacer uso del material con propósitos comerciales.

**Compartir Igual:** Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.

**No hay restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>