

# Estancia Internacional ..... 2023

Desarrollo de un videojuego de educación financiera en el marco del razonamiento para la complejidad

Dra. Azeneth Patiño

# Aprendizaje basado en el juego digital

- Diseño instruccional de juegos educativos
- Consultorías en diseños de juegos serios para el aprendizaje de lenguas



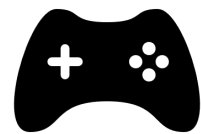
# Retos en el diseño y desarrollo de juegos educativos



Falta de terminología en común por el contexto de desarrollo multidisciplinario.



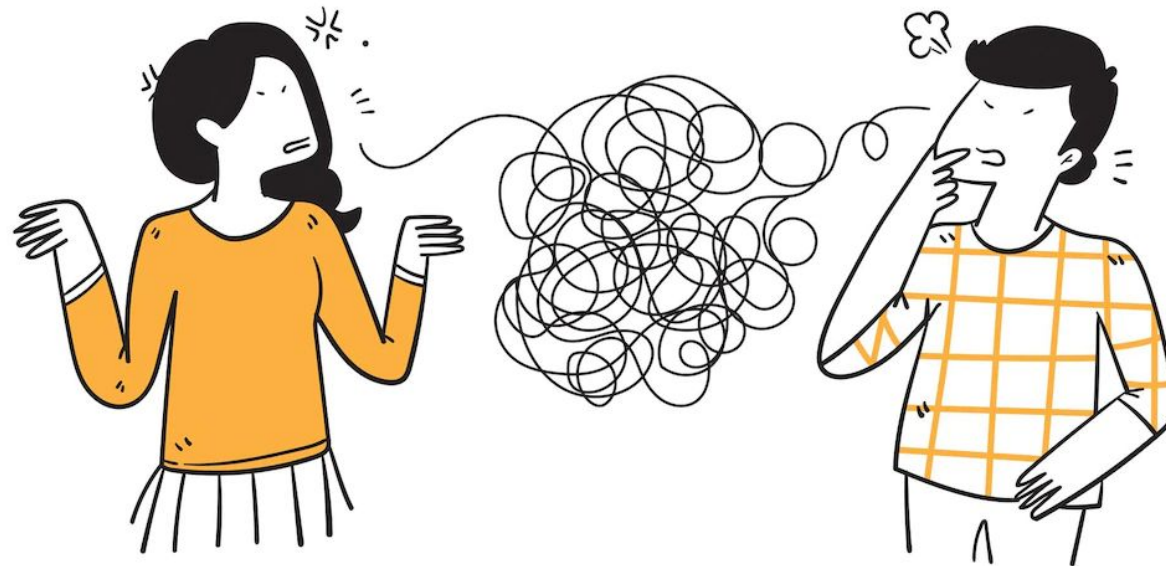
Dificultades para obtener recursos, presupuestos limitados, restricciones de tiempo y dificultad para encontrar personal con el perfil adecuado.



Retos y dificultades en el proceso de diseño pedagógico para lograr que un juego educativo sea divertido y útil para el aprendizaje.

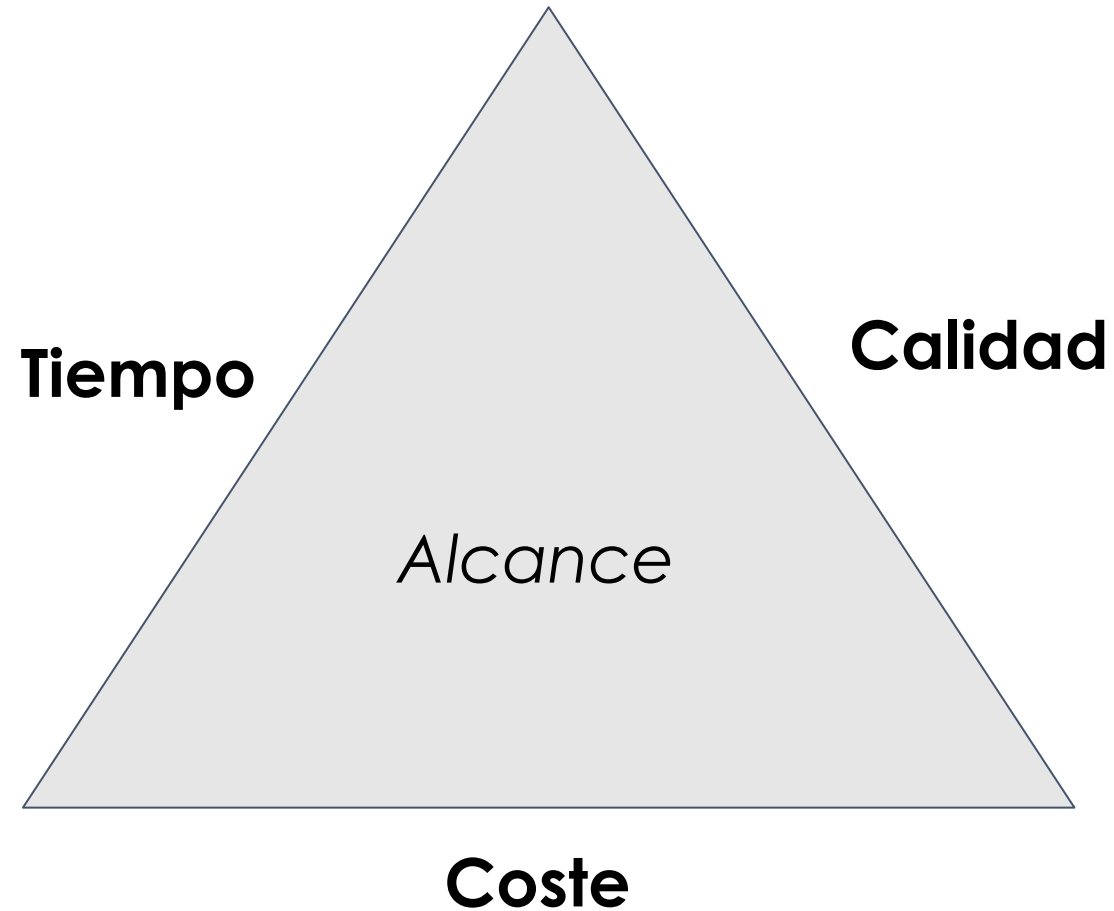
(Baalsrud-Hauge et al., 2020; Dimitriadou et al., 2020; Patino, 2021)

# Falta de terminología en común por el contexto de desarrollo multidisciplinario



*Imagen de muthianurwahida0 disponible en freepik*

# Dificultades en la gestión del proyecto



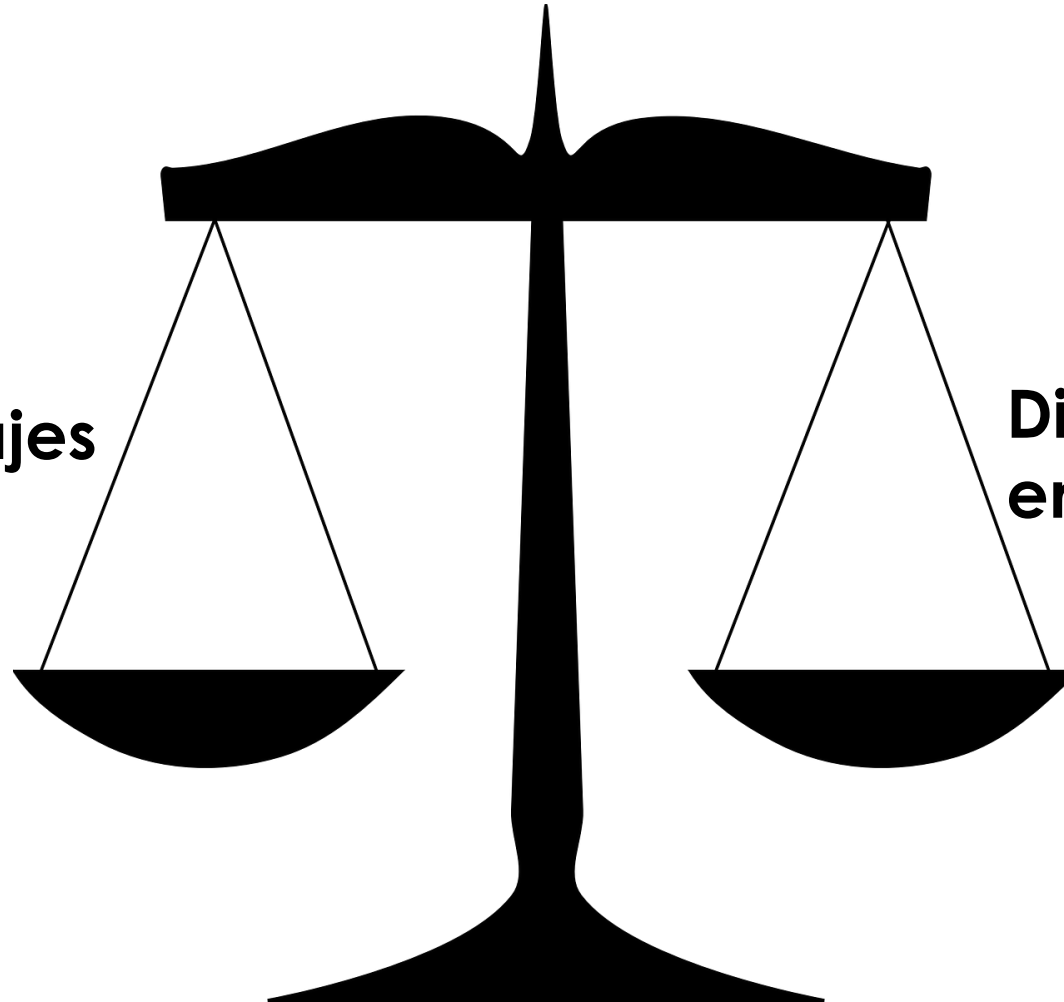
(Barnes, 1969)

# Retos y dificultades en el proceso de diseño pedagógico



**Aprendizajes**

**Diversión y  
entretenimiento**





# Recomendaciones

# Trabajo colaborativo

- Realizar reuniones de **trabajo colaborativo síncrono en momentos clave** para definir los elementos fundamentales del videojuego.
- Contribuir en la redacción de documentos de diseño y de desarrollo de manera colaborativa para que todos los integrantes del equipo estén al tanto de los avances y puedan contribuir en sus áreas de especialidad.

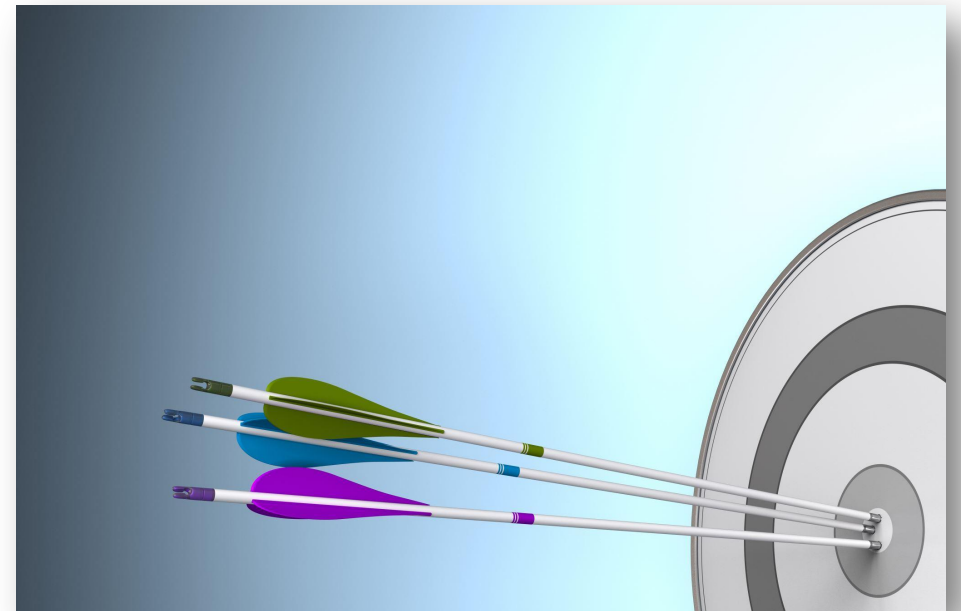






# Visión común

- Definir las características del producto para diseñar **un juego que todo el equipo comprende, una misma idea.**
- Uso de gráficos, ilustraciones y materiales visuales, descripciones detalladas en documentos de desarrollo y el uso de prototipos de papel.





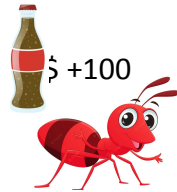
\$ 50



\$ +80

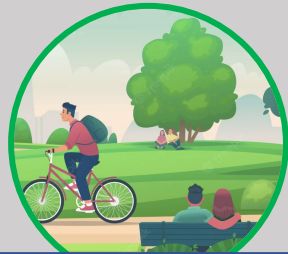


\$ +150



\$ +100

Eliminar el Gasto Hormiga



Vendiendo Postres



WS

\$ +50 Variable



Hogar

Cobrar Mesada

Pasear al perro

Lavar platos

Lavar carro



WS

\$ +1.5k



WS

\$ +100



WS

\$ +50



WS

\$ +150



Universidad

Colegiatura

Alimentación



WS

\$ -1.2k



WS

\$ -1050.00k



Transporte

Transporte escolar mensual



WS

\$ -500



Centro Comercial

Telefonía

Servicios

Entreteniendo

Vestimenta

Medicamento



WS

\$ -200



WS

\$ -600



WS

\$ -400



WS

\$ -300



WS

\$ -400



05:00

# Ejemplo de prototipo de papel

---



# Fondos realistas



- Tener un presupuesto realista que permita contratar personal o adquirir recursos en caso de ser necesario para cumplir con el alcance del proyecto.
  - Contratar personal de apoyo
  - Conseguir licencias de programas informáticos,
  - Hacer desarrollo tecnológico, etc.





# Equipo multidisciplinario

- Aprovechar los talentos de cada uno de los miembros del equipo para capitalizar los avances.



# Equipo de trabajo



**Dra. Ma. Soledad Ramírez**  
Profesora Investigadora, SNI-3



**Dr. Jhonattan Miranda**  
Investigador, SNI-1



**Dra. Azeneth Patiño**  
Investigadora



**Dr. Gerardo Ibarra**  
Investigador

# Gestión del tiempo



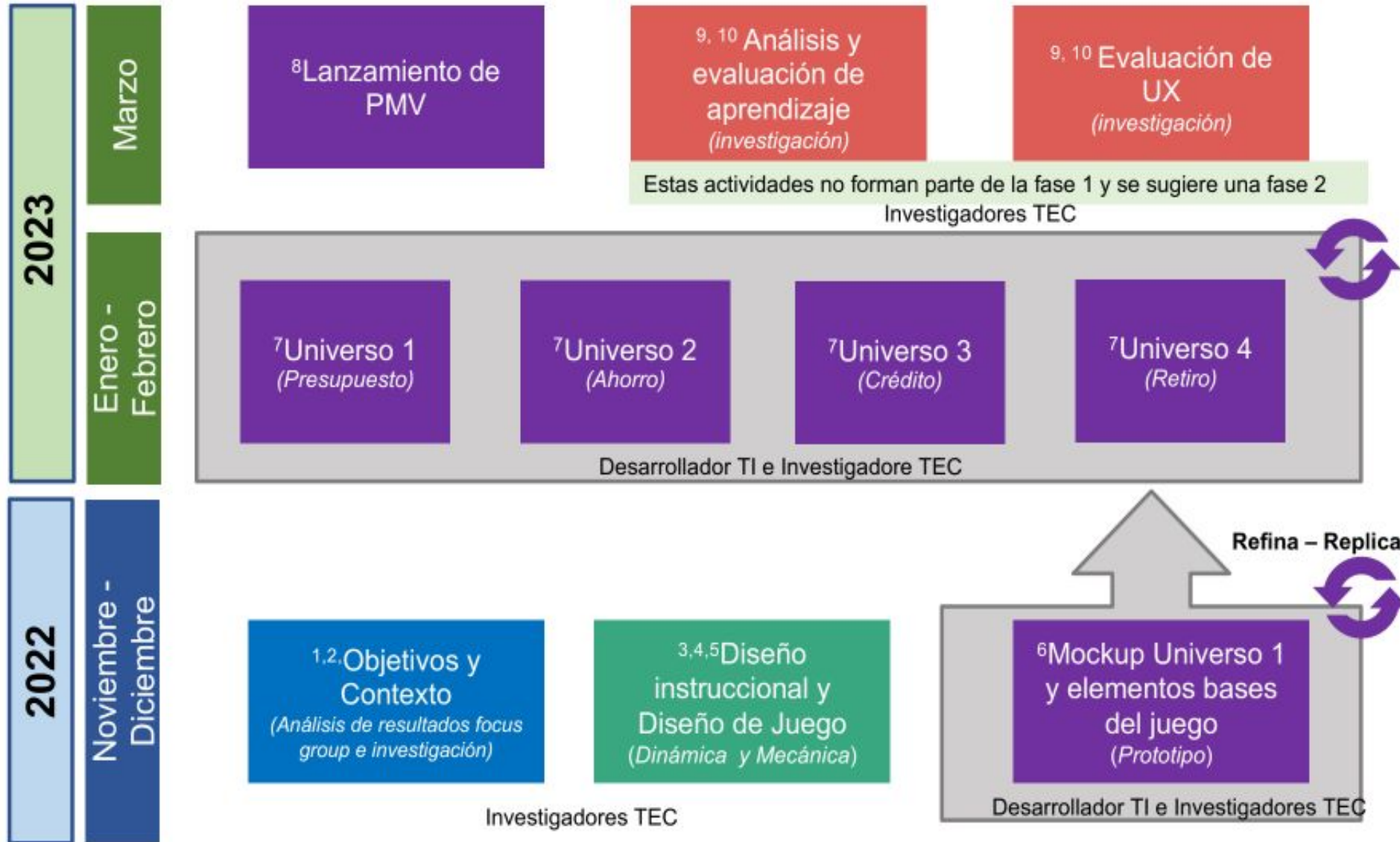
- Gestionar el tiempo para respetar las entregas de avances en fechas acordadas y basarse en metodologías existentes informadas por la ciencia.
  - Definir fechas realistas.
  - Liberar al personal de otras tareas no prioritarias.
  - Evitar la procrastinación.



# Metodología de Diseño



## Metodología de Diseño y Estrategia de Desarrollo












# Recomendaciones

---

-  **Trabajo colaborativo**
-  **Visión común**
-  **Fondos realistas**
-  **Equipo multidisciplinario**
-  **Organización del tiempo**



# Referencias

- Baalsrud-Hauge, J., Duijn, H., Kammerlohr, V., & Göbl, B. (2020). Using a Participatory Design Approach for Adapting an Existing Game Scenario – Challenges and Opportunities. In M. Ma, B. Fletcher, S. Göbel, J. Baalsrud Hauge, & T. Marsh (Eds.), *Serious Games* (Vol. 12434, pp. 204–218). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-61814-8\\_16](https://doi.org/10.1007/978-3-030-61814-8_16)
- Dimitriadou, A., Djafarova, N., Turetken, O., Verkuyl, M., & Ferworn, A. (2020). Challenges in Serious Game Design and Development: Educators' Experiences. *Simulation & Gaming*, 104687812094419. <https://doi.org/10.1177/1046878120944197>
- Patino, A. (2021). Les affordances d'un jeu sérieux éducatif pour l'apprentissage de l'anglais langue seconde chez des étudiants universitaires de premier cycle [Thèse de doctorat en technologie éducative]. Université Laval.
- Romero, M., Lille, B., & Patiño, A. (2017). *Usages Créatifs du numérique: pour l'apprentissage au XXIe siècle*. Presses de l'Université du Québec.
- Romero, M. (2016). *Jeux numériques et apprentissages*. JFD Éditions.



## Producción a cargo de la Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital

El trabajo intelectual contenido en este material, se comparte por medio de una licencia de *Creative Commons* (CC BY-NC-ND 2.5 MX) del tipo “Atribución-No Comercial Sin Derivadas”, para conocer a detalle los usos permitidos consulte el sitio web en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/mx>



Se permite copiar, distribuir, reproducir y comunicar públicamente la obra sin costo económico bajo la condición de no modificar o alterar el material y reconociendo la autoría intelectual del trabajo en los términos especificados por el propio autor. No se puede utilizar esta obra para fines comerciales, y si se desea alterar, transformar o crear una obra diferente a partir de la original, se deberá solicitar autorización por escrito al Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.

