

guías didácticas MayéuTic@ en el aula 2018



Juegos de realidad alternativa

Nohemí Lugo Rodríguez

Doctora en Comunicación por la Universidad Pompeu Fabra; maestra en literatura hispanoamericana por Western Michigan University. Egresada de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación por el Tecnológico de Monterrey, misma institución en la que actualmente es profesora del Departamento de Industrias Creativas e investigadora en juego digital y narrativa digital.

[Ver video](#)

Palabras clave

- 1. juegos de realidad alternativa:** Juegos que se desarrollan tanto de manera física como de manera digital. Se estructuran como un videojuego de aventura y heredan dinámicas de juego de los juegos de rol, caza de tesoros y novelas de detectives. Tienen una narrativa que impone un reto que resolver a través de diferentes misiones y acertijos que los jugadores, de manera colaborativa, tienen que realizar durante el juego. Estos juegos son usualmente transmedia, es decir, dispersan pistas en video, audio, texto, carteles, papel, etc. Tanto en el espacio físico como digital, por ejemplo a través de códigos QR que llevan a videos, imágenes, indicaciones, pistas para resolver acertijos, etc.
- 2. Juegos de realidad aumentada.** Juegos que aprovechan la tecnología específica de realidad aumentada. Dicha tecnología permite agregar capas de información a la realidad a través de visualizarse con dispositivos móviles. Ejemplo: AR Dragon. Un juego de Tamagochi virtual en el que el tamagochi “aparece” en el espacio físico del usuario.
- 3. Juegos de realidad virtual.** Juegos que aprovechan la tecnología de realidad virtual. La realidad virtual es una simulación en la que el participante se sumerge por completo a través de lentes de realidad virtual. Los ambientes virtuales pueden ser solo contemplativos pero los juegos presentan interacción. Algunos están disponibles para dispositivos móviles pero la mayoría se juegan en consolas. Uno común para niños es View Master de Mattel.

+ Videos sugeridos

Enigmas cotidianos: juegos de realidad alternativa

URL: <https://youtu.be/htUDqQsIU9A> [Duración 5 min]

En el video se explica brevemente qué son los juegos de realidad alternativa y cómo una empresa alemana los comercializa como obras alternativas a la literatura en la que los jugadores pueden vivir la historia.

Qué son los juegos de realidad alternativa

URL: <https://youtu.be/kAfcovsUlt8> [Duración 11 min]

En el video, la autora de la charla explica con gráficos qué son los juegos de realidad alternativa desde una perspectiva más enfocada en fomentar cultura y educación más que en entretenimiento.

Códigos QR en educación

URL: <https://youtu.be/215GwIHRTNg> [Duración 5 min]

En el video, la autora de la charla explica con gráficos qué son los juegos de realidad alternativa desde una perspectiva más enfocada en fomentar cultura y educación más que en entretenimiento.

GUÍA 1: De maestro a maestro

- 1. Preparar.** El moderador pregunta a los profesores cuáles eran sus juegos favoritos de niños y si todavía juegan así como qué tipo de juegos. Les pregunta si consideran que los juegos pueden promover el aprendizaje, así como cuáles son sus temores, preocupaciones, inquietudes o dudas para incluir el juego en el proceso de aprendizaje. Comenta que hoy se verán diferentes tipos de juegos relacionados con simulación e inmersión, especialmente los juegos de realidad alternativa.
- 2. Ver.** En este momento vemos el video. Se sugiere anotar aquellas palabras o conceptos desconocidos o poco claros así como las ideas que consideren más interesantes.
- 3. Discutir.** El moderador solicita a los profesores que expliquen en sus palabras qué son los juegos de realidad alternativa, qué potencial considera que tienen en el grado y contexto educativo que atienden, así como para qué se les ocurre que puedan utilizarse. Si los profesores tienen dudas, inquietudes es importante también discutirlos. Un tema interesante a discutir es la ética que requieren estos juegos de simulación y el cuidado que debe de tenerse con los roles que se invita a jugar.
- 4. Crear.** El moderador sugiere usar la información de los tres videos vistos para que creen su propio juego. Dependiendo del tiempo disponible, lo pueden bocetar o prototipar en minutos, una hora, etcétera.

GUÍA 2: De maestros a padres

- 1. Preparar.** Dado que este es un contexto familiar, se sugiere enfocar la actividad en alfabetización digital, y en maneras de incluir el juego en la familia para aprender. El moderador pregunta a los padres cuáles eran sus juegos favoritos de niño y si todavía juegan así como qué tipo de juegos. Les pregunta si consideran que los juegos pueden promover el aprendizaje, así como si juegan videojuegos o juegos de mesa con sus hijos, cuáles son sus temores, preocupaciones, inquietudes o dudas para incluir el juego en casa, sus preocupaciones sobre videojuegos y uso de tecnologías. Comenta que hoy se verán diferentes tipos de juegos relacionados con tecnologías, simulación e inmersión, especialmente los juegos de realidad alternativa y comenta que estos les pueden permitir jugar en familia con sus hijos, participar en conjunto en aprender sobre el uso de la tecnología o jugar durante eventos familiares favoreciendo el contacto físico, interpersonal y presencial.
- 2. Ver.** En este momento vemos el video. Se sugiere anotar aquellas palabras o conceptos desconocidos o poco claros así como las ideas que consideren más interesantes.
- 3. Discutir.** Además de ver el video de la charla, se recomienda que los padres vean el video de los QR en educación y discutan si es una tecnología que les podría servir en casa, para jugar con los niños incluyendo la tecnología, pero sin dejar de convivir. Se puede ejemplificar cómo unos padres alguna vez hicieron un gincana en día de navidad con esta tecnología para que los niños encontraran sus regalos.
- 4. Crear.** Se pide a los padres que creen una actividad lúdica, como un gincana para jugar con sus hijos.

GUÍA 3: De maestros a alumnos

- 1. Preparar.** El profesor pregunta a los alumnos cuáles son sus juegos de mesa, videojuegos de móvil y de consola favoritos. Les pide reflexionar sobre si los juegos sirven para aprender y les solicita ejemplos de qué han aprendido jugando. Les pregunta qué problemas del mundo o de su comunidad les preocupan. Otra alternativa es pensar en la transformación del espacio, por ejemplo: me gustaría que el salón de clase fuera... Ejemplo: un salón del siglo XIX, una nave espacial, etc.
- 2. Ver.** En este momento vemos el video. Se sugiere anotar aquellas palabras o conceptos desconocidos o poco claros así como las ideas que consideren más interesantes.
- 3. Discutir.** El profesor pide a los alumnos que expliquen en qué consisten los juegos de realidad alternativa para ver si los han entendido. Luego pregunta si creen que puedan crearse juegos para contribuir a solucionar alguna de sus preocupaciones respecto a su ciudad, su escuela, su colonia. Puede poner situaciones hipotéticas o aprovechar las que presenten los alumnos. Si pensaron en espacios, puede decir, cómo hacemos un juego de realidad alternativa en el que nuestro salón sea una nave espacial...
- 4. Crear.** El maestro y el grupo eligen en conjunto un problema o ambiente sobre el cual les interesaría crear un juego. Les recuerda que todos hemos jugado y se nos pueden ocurrir maneras de integrar los juegos que nos divierten en un juego de realidad alternativa. (Se recomienda complementar esta sección con el video recomendado no. 2 y dividir a los alumnos en equipo como crea necesario).