



# Dragóns & Docentes

súa aplicación á

Aprendizaxe

- Baseada en Xogos (ABX) ou á



# Breve historia

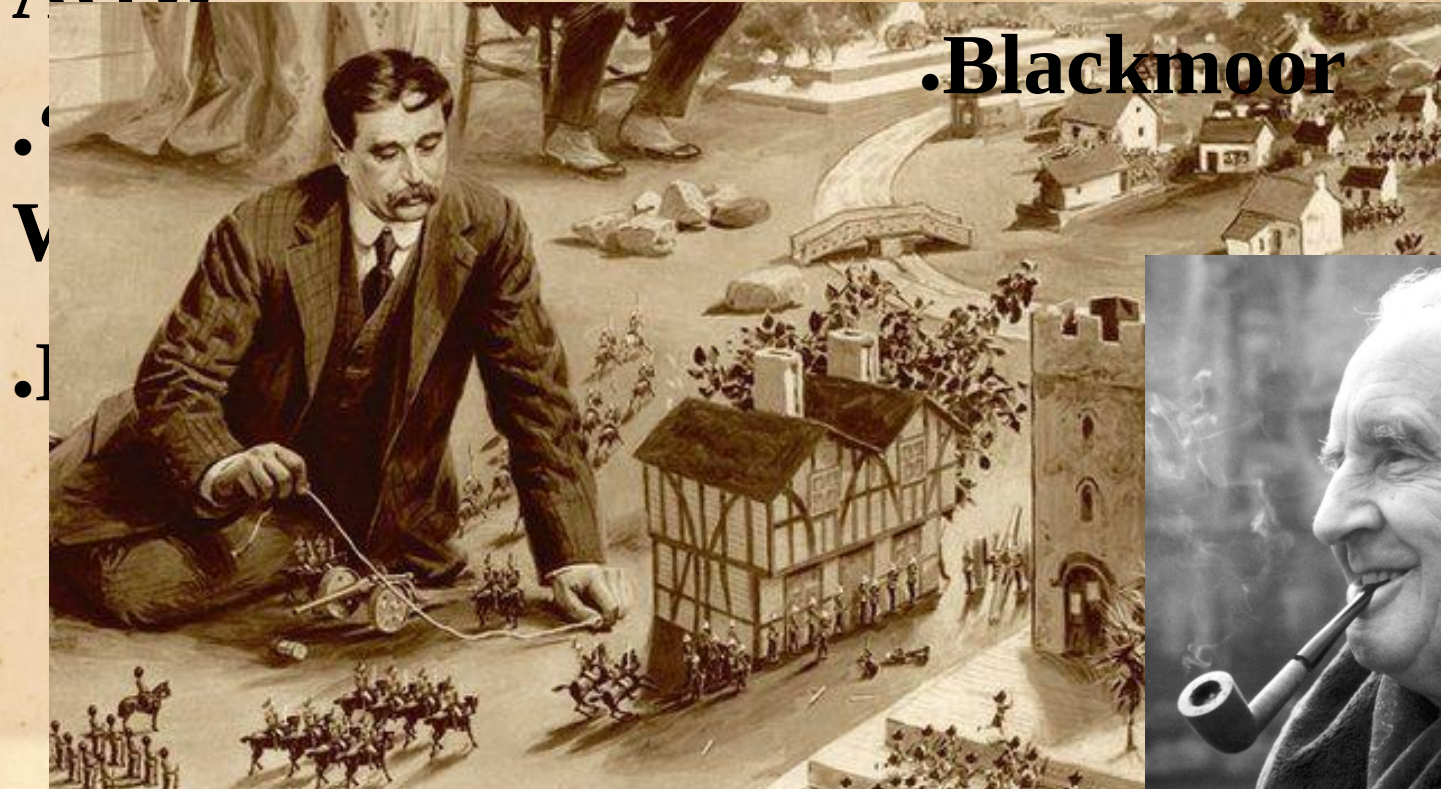
- Xogos de Guerra
- Xogos de Miniaturas
- Xogos de rol
- Fundamentos Básicos (Que e como son; que precisamos)
- Motivación
- Pautas

# Xogos de Guerra

.Kriegsspiel

.Strategos

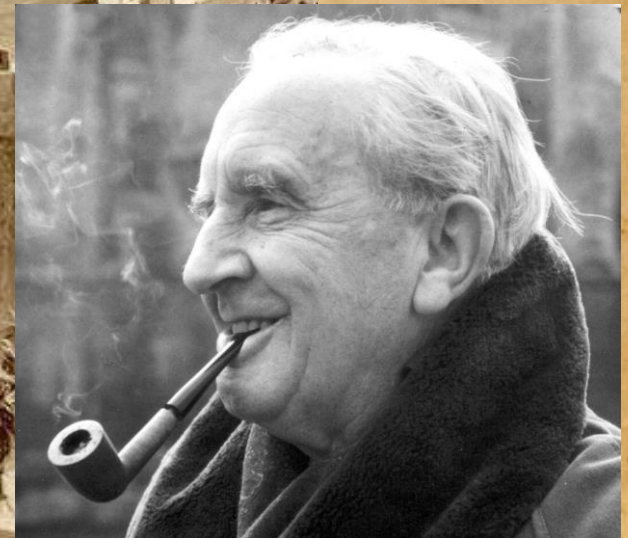
AGW



.Chainmail

.Tolkien

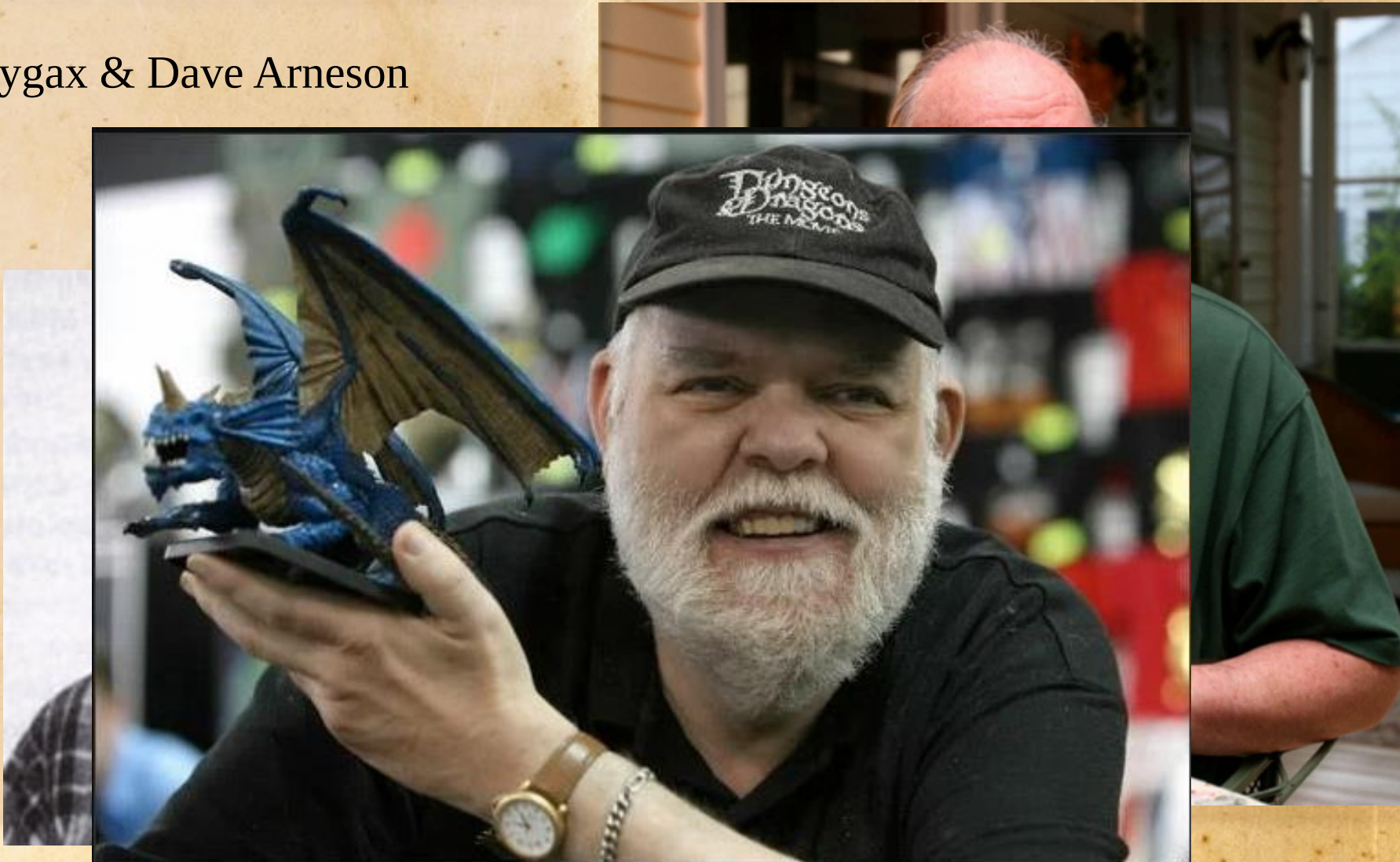
.Blackmoor



# Dungeons & Dragons

.Lake Geneva

.Gary Gygax & Dave Arneson



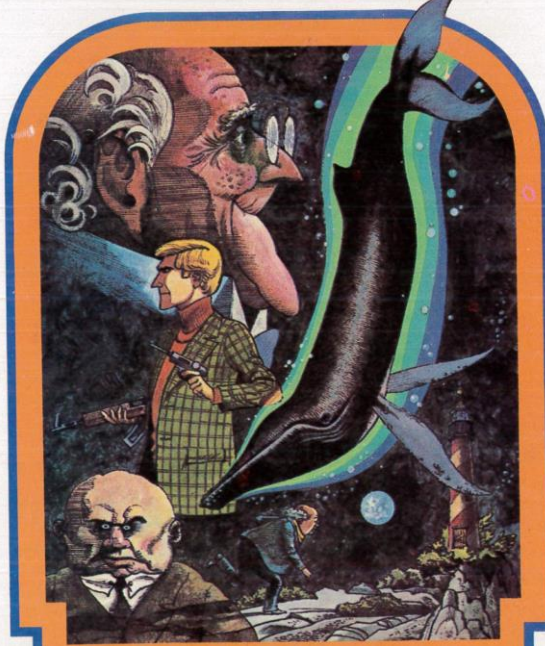
# Sabes más do que pensas!

ELIGE TU PROPIA AVENTURA<sup>6</sup>

¡TU ERES EL HEROE DE ESTA NOVELA!  
ELIGE ENTRE 27 POSIBLES FINALES

TU NOMBRE EN CLAVE  
ES JONAS

FOR EDWARD PACKARD • ILUSTRACIONES DE PAUL GRANGER



Una historia en la que **TU** eres el héroe



EL HECHICERO  
DE LA MONTAÑA  
DE FUEGO

Steve Jackson/Ian Livingstone

LIBRO  
JUEGO

LUCHA **1** FICCION

# DUNGEONS & DRAGONS

THE COMPLETE ANIMATED SERIES



# Sabes máis do que pensas!



# Sabes máis do que pensas!



# Popularidade





# Problemáticas

S  
C  
A



- M...
  - Re...
  - De...
  - Dific...
- para integrar Contidos e C

# Que son?

- Narración oral, grupal e interactiva sostida pola conversa entre os participantes e por mecánicas lúdicas.
- Nos tradicionais, un dos xogadores fai de “Narrador”, mentres que o resto fan de “personaxes”.
- O Narrador establece as situacións, o ambiente, os eventos, pon voz aos personaxes que non son do resto de xogadores.
- Cada un destes toma decisións polo seu personaxe ante as situacións que van xurdindo, ponlle voz e “vive o mundo” de xogo a través del.

# IDENTIDAD

Nombre

Descripción

# FATE ACELERADO

Capacidad de recuperación

Puntos de destino actual

# ASPECTOS

Concepto principal

Complicación

# ESTILOS

- CAUTO
- FURTIVO
- INGENIOSO
- LLAMATIVO
- RÁPIDO
- VIGOROSO

# PROEZAS

Blank area for Proezas (Deeds).

# ESTRÉS

Stress level indicators (1, 2, 3).

# CONSECUENCIAS

Consequences level indicators (2, 4, 6).

DUNGEONS & DRAGONS®

PLAYER CHARACTER NAME

RACE BACKGROUND

SUBRACE ALIGNMENT

CLASS

Exhaustion Level  Action Surge

SPELL ATTACK BONUS: 8 + Ability Modifier + Proficiency Bonus

HIT POINTS: MAX HP, INITIATIVE, SAVE DC

CONDITIONS: Bloodied, Second Wind, Trance, Injury, Temporary HP

RACIAL TRAITS

EQUIPMENT: Max carrying capacity, Encumbered, Thieves' Tools

ADVENTURER'S PACK: a backpack, healer's kit, mess kit, tinderbox, 10 torches, 30' bright 20' radius + 30' dim light, 50' hemper rope, a waterskin, and 10 days of rations

ARMOR WORN: WEIGHT

WEAPONS AND SPELL ATTACKS

CONSUMABLE / POTION

CONDITIONS: INCAPACITATED, PETRIFIED, RESTRAINED

EXPERIENCE

PARTY MEMBERS

Next Level

# Que precisamos?

## Ambientación

- Fantasía

- Medieval

- Urbana

- Ciencia Ficción (ou non)

- Investigación, Terror,  
Horror Cósmico...

## Sistema de Xogo

- Mecánicas concretas adaptadas á mesa de xogo e á ambientación que buscamos.

# Enfoques

## Aprendizaxe Baseada en Xogos (de rol)

• Uso dos propios xogos de rol no centro con motivos educativos e competenciais.

## Gamificación (con compoñentes de rol)

• Uso do entorno educativo como se dun xogo se tratase, con mecánicas lúdicas nun entorno a priori non lúdico.

# Ferramentas Online (ou non) Gamificando

- Text Adventures
- Google Classroom
- Class Dojo
- Classcraft
- Kahoot
- RPG Maker



# Ferramentas Online Gamificando

- Text Adventures
- textadventures.co.uk
- Aventuras de texto interactivas.
- Moi modulables.
- Pódese engadir imaxe, son, GIFs...
- Twine.



CLASS

DOJO





# Experiencia persoal co Class Dojo



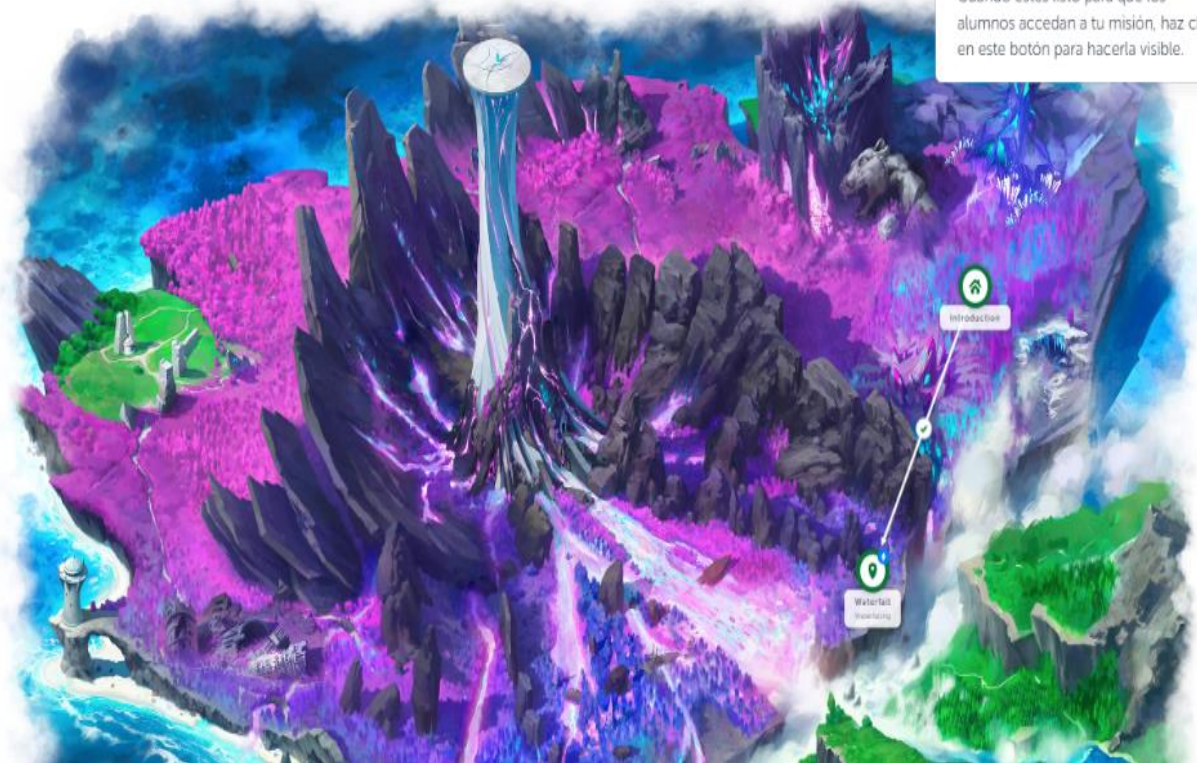
# CLASS CRAFT



AHORA ESTÁS LISTO PARA PRESENTAR CLASSCRAFT A TUS ALUMNOS.

INICIAR PRESENTACIÓN DE ALUMNO

TESTING ▾  
Misiones / Quest



Quando estás listo para que los alumnos accedan a tu misión, haz clic en este botón para hacerla visible.



# RPG MAKER



# Ferramentas con ABX: xogos de rol e xogos ‘storytelling’

•FATE/FAE

•*Gumshoe*

•Do: Peregrinos del Templo Volador

•Magissa

•Lady Blackbird

•Mars Colony

•Relatos de los hobbits

•El Año Tranquilo

•Profecías

•Alice is Missing

# Motivación

- Estimulan a imaxinación e a discriminación realidade/fantasía.
- Incentivan a creatividade (entendéndoa coma o proceso de ter ideas valiosas orixinais), a memoria e o pensamento lateral.
- Promoven a toma de decisións individuais ou consensuadas, así como a responsabilidade e a asunción de consecuencias.
- Estimulan a empatía, a subxectividade e a simpatía.
- Fomentan a lectura, a expresión oral e escrita, a competencia matemática.

# Pautas

• Elección do tema e dos obxectivos, contidos e criterios de avaliación que buscamos.

• Elección da ambientación e das mecánicas.

• Presentación ao alumnado.

• Valorar motivación, participación e

• Visión en túnel

• Xogo anecdótico

• Non é divertido

• Desmotivación

## APRENDIZAXE

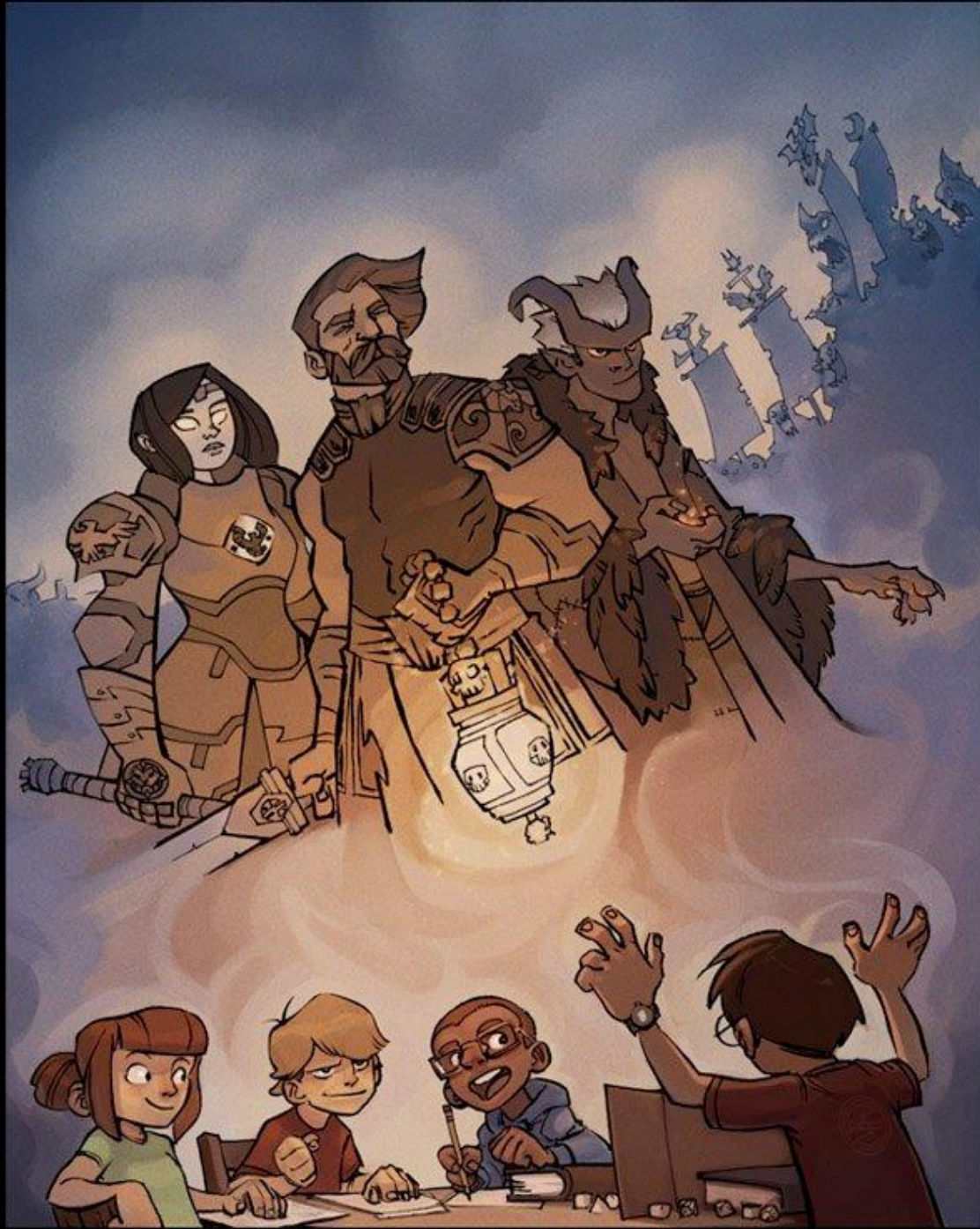
-EMERXENTE (integrada no propio xogo)

-INCRUSTADA (embebida polo deseñador)

-Elementos

-Mecánicas

-Dinámicas



**MOITAS  
GRAZAS!**



This work is licensed under  
a Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License.  
It makes use of the works of  
Kelly Loves Whales and Nick Merritt.