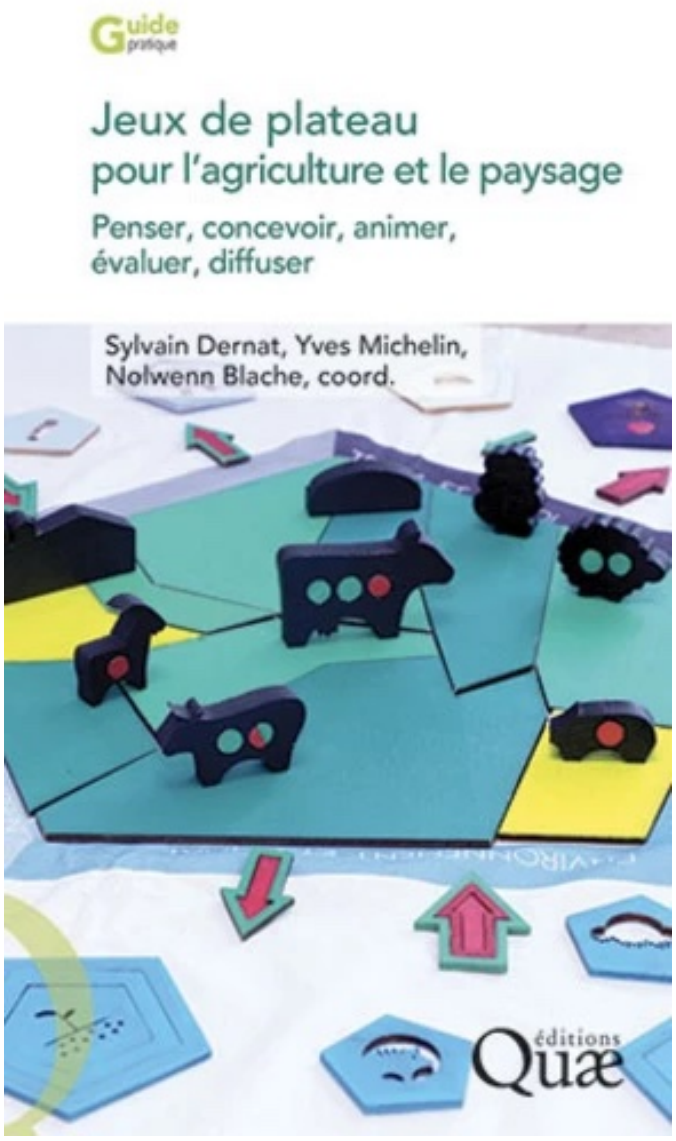
contact@ekolomundo.org
https://www.ekolomundo.org
https://www.ekolomundo.org/adherer

#animación #evaluación #medio ambiente

Publicación: Juegos de mesa sobre agricultura y paisaje: Reflexionar, diseñar, dinamizar, evaluar y difundir

Structure : Editorial QUAE



Actualmente se observa, tanto en Francia como en el resto del mundo, un importante auge de los juegos de mesa relacionados con la agricultura y el paisajismo. Este entusiasmo se traduce, en la mayoría de los casos, en iniciativas aisladas —exitosas o no— que se caracterizan por el proceso de prueba y error. De hecho, su diseño puede plantear numerosos problemas a los principiantes.

Esta guía propone aprovechar estos conocimientos adquiridos para facilitar el diseño, la dinamización y la evaluación de nuevos juegos en los ámbitos de la agricultura y la gestión del paisaje. El entorno social ocupa un lugar central, como motor del funcionamiento del juego y de los aprendizajes, los cambios de actitud y las acciones que este genera.

Los autores proponen un enfoque metódico muy práctico para diseñar un juego a partir de una problemática agrícola o paisajística, que abarca desde los conceptos teóricos hasta la evaluación del producto creado. En cada capítulo se detalla un caso concreto para comprender mejor su diseño. La experiencia de los autores, acumulada a lo largo de varias décadas, ha servido de base para la formalización de esta metodología, con el fin de que esta guía pueda ser utilizada sobre el terreno por el mayor número posible de diseñadores noveles.

ÍNDICE

Prólogo
Introducción general

Parte 1. Conocer mejor los juegos de mesa para diseñarlos

mejor 1. Conceptos principales útiles antes de diseñar un juego
1.1. ¿Qué dicen las ciencias del *juego* (ludología) y del *«play»*?
1.2. Las cinco dimensiones del juego
1.3. ¿Qué es un juego serio?
1.4. ¿Qué es un juego de mesa?
1.5. El juego, soporte de revelación o de transformación del espacio social

2**. La especificidad de los juegos sobre la agricultura y el paisaje**
2.1. Jugar con la agricultura: un gran clásico
2.2. Las múltiples complejidades de la actividad agrícola
2.3. Jugar con el paisaje añade otras complejidades

3**. Intento de tipología de los juegos de mesa diseñados para la agricultura y el paisaje**
3.1. Nivel 1. Aprender o sensibilizar a través del juego de mesa
3.2. Nivel 2. Conocer y reconocerse para desarrollar la capacidad de «hacer juntos»
3.4. Nivel 3. Cooperar y comprometerse para «llevar a cabo un proyecto»
3.5. Nivel 4. Preparar y experimentar la práctica en el mundo real

. Hilo conductor de la parte 1

. Parte 2. Diseño y fabricación de un juego. 4

. Antes de empezar
. 4.1. ¿Cuál es el tema del juego?
4.2. ¿Con qué objetivos?
4.3. ¿Para qué públicos?

5. Simplificar la realidad mediante la modelización
5.1. ¿Cómo preparar el marco conceptual del modelo?
5.2. ¿Cómo organizar el conocimiento en forma de sistema?
5.3. ¿Cómo tener en cuenta las dinámicas espaciales?
5.4. ¿Cómo tener en cuenta los fenómenos sociales?
5.5. ¿Dónde integrar los centros de decisión?
5.6. ¿Cómo calibrar el modelo?

6**. Crear el universo del juego**
6.1. ¿Quiénes son los jugadores? ¿Quiénes son los agentes?
6.2. ¿Cómo interactúan los jugadores entre sí: competencia o colaboración?
6.3. ¿Cómo representar las dimensiones espaciales mediante el tablero de juego?
6.4. ¿Cómo integrar las dimensiones temporales en el juego?
6.5. ¿Qué lugar ocupan el azar y el placer de jugar?

7**. Plasmando el modelo en un juego**
7.1. ¿Cómo pasar del modelo a los soportes de juego?
7.2. ¿Cómo representar y gestionar los flujos de materia e información?
7.3. ¿Cómo definir las reglas del juego?
7.4. ¿Cómo darle más emoción al juego?

8. **Probar el juego y plantearse las mejoras necesarias**
8.1. ¿Funciona correctamente el «motor» del juego?
8.2. ¿Son claras las reglas del juego?
8.3. ¿El juego es fluido?
8.4. ¿Son prácticos los elementos del juego?
8.5. ¿La duración del juego es razonable?
8.6. ¿El juego funciona bien?

9. Convertir un juego que funciona en un juego que gusta
9.1. ¿Por qué hay que cuidar el diseño gráfico?
9.2. El caso particular de los juegos tristes
9.3. ¿Es el diseño gráfico coherente con el mensaje que transmite el juego?
9.4. ¿Conecta bien el juego con su público?

Hilo conductor de la parte 2

. Parte 3. Dirigir, evaluar y difundir un juego

10. Dirección de una sesión de juego
10.1. Algunas referencias teóricas
10.2. La preparación de la sesión de juego
10.3. Las funciones del moderador

11. Evaluación del juego
11.1. Algunos principios de validez para comprender la realidad
11.2. Definir la evaluación: comprender la realidad
11.3. Definir los niveles de evaluación
11.4. Herramientas para evaluar

12. Elaboración de una estrategia de difusión del juego
12.1. Potenciar el juego: preguntas que hay que plantearse y aspectos que hay que prever
12.2. Etapa A. Caracterizar el juego para orientar su potenciación y definir un plan de acción
12.3. Etapas B1 y B2. ¿Quién es el propietario y cómo proteger su juego serio?
12.4. Etapa C. Difundir su juego

. Hilo conductor de la parte 3

. Conclusión

Editorial: Editions Quae

Colección: Guía práctica

Publicación: 31 de agosto de 2023

Liens

https://www.quae.com/produit/1817/9782759237043/jeux-de-plateau-pour-l-agriculture-et-le-paysage