

## RECENSIÓN DE LIBROS

*Julius André Silva Vicuña\**

*Javier Noriega del Valle Valdiviezo\*\**

Título: **PLAY TO LEARN**  
 Autores: Sharon Boller y Karl Kapp  
 Edición: 2017  
 New York: ATD Press  
 157 páginas

Sharon Boller fundó y trabajó por 25 años en Bottom-line performance (BLP), una empresa de diseño dedicada al aprendizaje, ha sido autora de distintas publicaciones del rubro de los juegos para el aprendizaje. Karl Kapp, es profesor, analista, orador, experto del aprendizaje y diseñador de juegos de instrucción de diseño y de ludificación. Ambos han trabajado en workshops de juegos de aprendizaje los cuales han empleado para crear este libro que se presenta.

El libro se encuentra dividido por 4 partes, las cuales conforman un total de 12 capítulos. El orden de los temas abordados en el libro, son los mismos que los autores realizan en sus talleres en los últimos años. Conforme se avanza la lectura, nos vemos inmersos en los nueve pasos mostrados de manera progresiva y propuesto por los autores. Por otro lado, el lector va acompañando la lectura con un trabajando por sí mismo, gracias a las actividades propuesta que le permitirán desarrollar las habilidades para el diseño de los juegos dentro del aprendizaje.

Parte I: Jugando Juegos para Aprender Acerca de Juegos

- Capítulo 1: Lo Básico
- Capítulo 2: Jugando Juegos de Entretenimiento
- Capítulo 3: Explorando juegos de Aprendizaje

Parte II: Hacer Elecciones de Diseño de Juegos que Apoyen el Aprendizaje

- Capítulo 4: Estableciendo la base correcta para tu juego de aprendizaje
- Capítulo 5: Vincular el aprendizaje con el diseño de juego
- Capítulo 6: Dos estudios de caso de diseño de juegos
- Capítulo 7: Igualar la Puntuación con los objetivos del aprendizaje

Parte III: Poner a Trabajar los Conocimientos de Diseño de Juegos

- Capítulo 8: Creando el Primer Prototipo
- Capítulo 9: Prueba de juego

Parte IV: Desarrollo e Implementación

- Capítulo 10: Consideraciones de Desarrollo
- Capítulo 11: Implementando tu Juego
- Capítulo 12: Pensamientos finales

La primera parte referida como “Jugando Juegos para Aprender acerca de Juegos”, se conforma por 3 capítulos, en el primero se brinda las definiciones de los conceptos y elementos básicos que componen los juegos. El segundo capítulo está enfocado en el proceso de jugar y la relación que tiene con la evaluación del entretenimiento de los juegos, en el cual se buscará conocer el núcleo de las dinámicas, las mecánicas de los juegos, y los elementos del juego que influenciarán en la experiencia del aprendizaje y el compromiso del jugador. El tercer capítulo nos presenta las diferencias entre los juegos de aprendizaje y los juegos diseñados puramente para el entretenimiento y la diversión.

\* Máster en Terapia Familiar y de Pareja por la Universidad de Salamanca. Docente de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón. Julius.silva.v@gmail.com, Lima - Perú. ORCID: 0000-0002-4624-4479

\*\* Máster en Terapia Familiar y de Pareja por la Universidad del Pacífico. Docente del Instituto San Ignacio del Loyola. jnoriegadelvalle@isil.pe, Lima - Perú. ORCID: 0000-0002-6814-1219

La segunda parte referida a “Hacer Elecciones de Diseño de Juegos que Apoyen el Aprendizaje” está conformada por cuatro capítulos. En el capítulo cuatro, se explora la base del diseño instruccional, por ello se centra en el desarrollo del diseño de acuerdo con las necesidades, para ello se define lo que se espera que los jugadores aprendan y qué es lo que se necesita para conseguir dicho objetivo. En el quinto capítulo se relaciona el aprendizaje con los elementos, mecánicas y las metas del juego; de esta manera se busca balancear el juego entre lo entretenido y la meta instruccional y de aprendizaje. En el sexto capítulo se presentan dos casos a modo de ejemplo sobre las decisiones detrás del diseño del juego y las explicaciones y la relación con el aprendizaje. El séptimo capítulo está enfocado en el sistema de puntuación y vinculado con el aprendizaje como medio para recompensar determinados comportamientos y desincentivar aquellos que no se quiere que se empleen.

La tercera parte del libro está referida a “Poner a Trabajar los Conocimientos de Diseño de Juegos”. El octavo capítulo, se enfoca en la creación del primer prototipo teniendo en consideración todos los elementos antes vistos, lo que nos permite examinar una primera prueba de nuestra idea de diseño y en los cuales se deberá incorporar el aspecto del aprendizaje deseado para examinar la eficacia de este. El noveno capítulo, presenta la prueba del juego que nos permitirá

encontrar fallas, errores e irregularidades que afecten el objetivo de lo que se quiere que los jugadores aprendan.

La cuarta parte del libro está referida como “Desarrollo e Implementación”. El capítulo décimo pone en conocimiento las consideraciones para el desarrollo de un juego de aprendizaje tales como el equipo, las herramientas de desarrollo, etc. En el décimo primer capítulo se señala que no es suficiente que el juego cumpla su objetivo de aprendizaje y sea bueno, sino que se pone a consideración la logística y el marketing como elemento para que el juego tenga éxito. En el décimo segundo capítulo se presentan unos comentarios finales y consideraciones a los lectores como manera de cierre del libro.

El presente libro no tiene como propósito señalar las ventajas de la ludificación ni del uso de juegos para el aprendizaje; en contraste, lo que busca es ser una guía práctica. Consideramos que logra cumplir su objetivo, ya que se consolida la experiencia de ambos autores en el diseño de juegos de mesa para el aprendizaje; es de esta manera que el propósito es volcar este conocimiento en el aspecto práctico del diseño de juegos, es así que en el libro (en sus anexos), se brindan fichas de trabajo que facilitarán al lector el llevarlas a cabo.