

ESCUELA PREUNIVERSITARIA EN  
CIENCIAS SOCIALES Y HUMANÍSTICAS

BACHILLER EN CIENCIAS SOCIALES Y HUMANÍSTICAS

TERCER AÑO	Horas Cátedra Semanales	Carga Horaria Anual (reloj)
Programa analítico del espacio curricular <u>Taller de Proyecto Transversal III</u>	3hs.	72 hs.

VIGENCIA DEL PROGRAMA: AÑO 2026

DOCENTES: Aníbal Rossi y Franco Toffoli

RECONOCIMIENTO MINISTERIAL DEL TÍTULO DE BACHILLER:  
EX2022-118202355-APNDNGU#ME

**OBJETIVOS GENERALES:**

- Comprender el juego como fenómeno cultural, expresivo y social a partir del análisis de distintos marcos teóricos.
- Ampliar el horizonte de juegos conocidos mediante la exploración, experimentación y análisis de diversos juegos de mesa.
- Desarrollar habilidades de análisis y diseño de juegos reconociendo sus elementos formales, mecánicas, dinámicas y estéticas.
- Investigar problemáticas sociales y explorar su traducción en sistemas lúdicos.
- Diseñar y prototipar de manera colaborativa un juego de mesa que aborde una temática social significativa.

## **CONTENIDOS CONCEPTUALES**

### **UNIDAD N° 1 *DEFINIENDO EL JUEGO***

Huizinga y la noción de Homo ludens. El juego como anterior a la cultura. El círculo mágico, el espacio tiempo recortado y la soberanía de las reglas. El tramposo y el aguafiestas.

Scheines y el juego como fundación de un orden. Juguetes y Jugadores. Jugar desde el caos, nunca en el caos. Los tres esquemas lúdicos: Rayuela, Rompecabezas y Trivia.

McGonigal y la no oposición en el juego y lo serio. Jugar como intento voluntario de superar obstáculos innecesarios (Suits). Cómo se explican los juegos. Objetivos, mecánicas, sistema de feedback y narrativa.

### **UNIDAD N° 2 *UNA MIRADA DESDE EL DISEÑO LÚDICO***

Los cuatro elementos básicos de un juego según Jesse Schell: Mecánica, Narrativa, Estética y Tecnología. El esquema MDA (Mecánicas, Dinámicas y Estéticas) como puesta en diálogo del proceso del jugar y el proceso de diseño. Ciclos de retroalimentación (positivos y negativos). Complejidad emergente.

### **UNIDAD N° 3 *ELEMENTOS FORMALES DE LOS JUEGOS***

Los elementos formales de los juegos como vía para la elaboración de un vocabulario crítico que habilite la deconstrucción de los juegos desde una perspectiva de diseño. Jugadores, Objetivos (Metas), Reglas (mecanismos), Recursos, Estado del Juego, Información, Secuenciado, Interacción de los Jugadores, Tema (o narrativa, historia o contexto).

Diseño de toma de decisiones y teoría del flujo.

### **UNIDAD N° 4 *PROCESO DE PROTOTIPADO***

Etapas del diseño y prototipado. Diseño en cascada vs diseño iterativo. Estrategias para el testeo del juego. Redacción de reglamentos. Iterar, iterar, iterar...

## **BIBLIOGRAFÍA POR UNIDAD**

### **UNIDAD N° 1**

HUIZINGA, J. (2008). Homo ludens. Madrid: Alianza.

MCGONIGAL, J. (2013). ¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo? Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.

ROSSI, A. (2021). Hacia una definición de juego. En "Hacia una plataforma digital para el rediseño lúdico de las instancias de examen en el contexto universitario" Tesis de Maestría. Rosario.

SCHEINES, G. (1998). Juegos inocentes, juegos terribles. Buenos Aires: Eudeba

SCHEINES, G. (1999). Juegos inocentes, juegos terribles. Conferencia realizada en la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires. Recuperado el 19 de 12 de 2020, de <https://www.efdeportes.com/efd14/juegos.htm>

## **UNIDAD N° 2**

TOFFOLI, F. (2025). Apuntes de cátedra: "Los cuatro elementos básicos de un juego". Rosario.

HUNICKE, R., LEBLANC, M., & ZUBEK, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. (Traducción: Miguel Ángel Espinar Cerrejón)

SCHREIBER, I. (9 de Septiembre de 2009). Game design concepts. Nivel 5: Mecánicas y Dinámicas. Obtenido de <https://gamedesignconcepts.wordpress.com/>

## **UNIDAD N° 3**

ROSSI, A. (2021). Elementos formales. En "Hacia una plataforma digital para el rediseño lúdico de las instancias de examen en el contexto universitario" Tesis de Maestría. Rosario.

ROSSI, A. (2014). Los juegos como forma expresiva. Parte II: Deconstruyendo el juego. Disponible en: <https://youtu.be/x90GVfNXF8w?si=U23fYF0VJ-l6P5s1>

SCHREIBER, I. (9 de Septiembre de 2009). Game design concepts. Nivel 3: Elementos formales de los juegos. Obtenido de <https://gamedesignconcepts.wordpress.com/>

SCHREIBER, I. (9 de Septiembre de 2009). Game design concepts. Nivel 7: Toma de Decisiones y Teoría del Flujo. Obtenido de <https://gamedesignconcepts.wordpress.com/>

## **UNIDAD N° 4**

CLUB DE JUEGOS ROSARIO. Entrevistas a diseñadores de juegos (Playlist). Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=0SQIk\\_gYEp0&list=PLocYqM\\_ANMRrE7HqWlQJaa1en6\\_wqJe5vU](https://www.youtube.com/watch?v=0SQIk_gYEp0&list=PLocYqM_ANMRrE7HqWlQJaa1en6_wqJe5vU)

GONZÁLEZ, F. (2026) Consejos en primera persona sobre playtesting. Disponible en : [https://docs.google.com/document/d/1GU5etypp2Wldhs\\_ggxcdlMbgm8giikWPGc-1lpQ2\\_rU/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1GU5etypp2Wldhs_ggxcdlMbgm8giikWPGc-1lpQ2_rU/edit?usp=sharing)

GONZÁLEZ, F. (2025) Breve guía sobre cómo estructurar reglamentos de juegos de mesa. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/1fhuFDqsQVxCSpNBVwmwAwZqp3TSML2rP/view?usp=sharing>

MUOLLO, L. (2017) Sobre la estructuración de manuales. Disponible en: [https://youtu.be/Vs3iuanUL8c?si=w7sJJG65pw3Vbx\\_w](https://youtu.be/Vs3iuanUL8c?si=w7sJJG65pw3Vbx_w)

SCHREIBER, I. (9 de Septiembre de 2009). Game design concepts. Nivel 4 Las Etapas Tempranas del Proceso de Diseño. Obtenido de <https://gamedesignconcepts.wordpress.com/>

### **CONTENIDOS PROCEDIMENTALES**

Investigar problemáticas sociales mediante preguntas de investigación, búsqueda y análisis de información.

Analizar juegos de mesa identificando sus elementos y mecánicas a partir de distintos marcos conceptuales.

Traducir problemáticas o conceptos en sistemas de juego (objetivos, reglas, mecánicas y decisiones).

Planificar y desarrollar colaborativamente el diseño del juego.

Elaborar el documento de diseño.

Diseñar y producir materiales para la construcción del prototipo.

Realizar pruebas de juego, registrar resultados y mejorar el diseño mediante iteraciones.

Redactar el reglamento y comunicar el juego desarrollado.

### **CONTENIDOS ACTITUDINALES**

Se espera que los y las estudiantes participen de manera activa y comprometida en el proceso de trabajo del taller, con disposición para explorar, experimentar y aprender jugando, así como interés por investigar, preguntar y reflexionar sobre los juegos y las problemáticas abordadas.

Se promueve una actitud colaborativa, con participación en clases y en el trabajo grupal, responsabilidad en la asistencia y el uso de los materiales del taller, y cumplimiento de las tareas propuestas. También se espera predisposición para las actividades individuales y colectivas, junto con capacidad de escucha, tolerancia, respeto y solidaridad entre pares, favoreciendo un clima de trabajo creativo, reflexivo y constructivo.

### **MODALIDAD DE EVALUACIÓN**

La evaluación en el Taller de Proyecto Transversal es concebida como parte constitutiva del proceso de construcción de conocimiento, como una herramienta fundamental para el aprendizaje. En este sentido, la evaluación no debe entenderse como la instancia final de la enseñanza, sino como parte integral de la planificación didáctica y del propio proceso de enseñanza-aprendizaje. En un enfoque de Enseñanza Basada en Proyectos, esto implica que las actividades de evaluación están articuladas y acompañan el desarrollo de cada proyecto de principio a fin. De este modo, evaluar no implica únicamente constatar saberes adquiridos, sino acompañar, documentar y hacer visible el proceso de aprendizaje de los y las estudiantes a lo largo de su formación. Se realizarán diferentes tipos de evaluaciones:

- Evaluación del proceso grupal
- Autoevaluación individual
- Evaluación de los aprendizajes (post-actividad)
- Evaluación entre pares.

Este tipo de evaluación entre pares favorece el estímulo de habilidades de investigación, convierte a los y las estudiantes en agentes de retroalimentación, desarrolla su capacidad de análisis crítico y de comunicación. Al observar y comentar el trabajo de otros grupos, también revisan y toman conciencia de sus propios procesos (efecto metacognitivo indirecto).