



CAJA DE HERRAMIENTAS DE RECURSOS

SECUENCIA 15: Herramienta de pruebas de juego y retroalimentación

Objetivo: Educadores, Trabajadores Juveniles, Formadores

Duración estimada: 2–3 horas (excluyendo el tiempo adicional de re-pruebas)

Contexto: Esta secuencia ayuda a los creadores a probar en campo su historia digital interactiva con el público objetivo.

Guía a los participantes en la observación del juego, la recopilación de opiniones, el análisis de resultados y la planificación de revisiones de la historia para mejorar la usabilidad, la comprensión y el compromiso.

1. OBJETIVOS

Al final de esta secuencia, los participantes podrán hacerlo:

- Prueba el Libro de Aventuras interactivo con usuarios reales
- Observa sistemáticamente el comportamiento de los jugadores
- Recoge retroalimentación estructurada
- Identificar problemas de usabilidad, claridad y accesibilidad
- Aplicar mejoras iterativas

2. DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA

Esta secuencia introduce un ciclo estructurado de pruebas de juego:

- Prepara la sesión de pruebas
- Observa a los usuarios interactuando con la historia
- Recoge opiniones de los jugadores
- Analizar resultados
- Identificar problemas y patrones
- Implementar mejoras
- (Opcional) Vuelve a probar la versión revisada



El objetivo no es evaluar a los participantes, sino evaluar el diseño de la historia.

Las pruebas de juego se centran en:

- Claridad narrativa
- Comprensión de la elección
- Flujo y ritmo
- Compromiso
- Accesibilidad y carga cognitiva
- Respuesta emocional
- Navegación y usabilidad técnica

3. ACTIVIDADES PROPUESTAS

Actividad 1 – Sesión de pruebas de juego

Duración: 40 minutos (depende de la historia y del tamaño del grupo)

Paso 1: Familiariza a los participantes con el material

- Conoce las sábanas
- Que el grupo lo adapte a las necesidades (aprendices de SDL, contexto, añadir preguntas adaptadas a su historia)

Paso 2: Asignar roles

- Facilitador: presenta a los jugadores la historia, explica el proceso y guíalos a lo largo de la historia
- Observadores: rellenar la hoja de observadores

Paso 3: Realizar la prueba de juego

Durante la actividad, los Observadores rellenan el **Formulario de Observador** mientras los jugadores avanzan por la historia. Recuerda a los Observadores que no deben interrumpir a los lectores; deben prestar mucha atención a sus comportamientos, vacilaciones, confusiones y reacciones emocionales, y destacar cuándo hacen preguntas.



Después de jugar, los jugadores completan el **Formulario de Retroalimentación**.

Tanto el formato digital como el impreso se pueden encontrar más abajo en este documento.

PLANTILLAS LISTAS PARA USAR

Plantilla 1 – Hoja de observador. El formato imprimible está disponible en [el Anexo 1](#) de este documento.

Plantilla 2 – Formulario de comentarios de jugadores. El formato imprimible está disponible en [el Anexo 2](#) de este documento.

El uso de los formatos digitales puede facilitar el análisis de resultados y ofrecer mejores alternativas para la SDL aprendida.

Actividad 2 – Análisis de retroalimentación

Duración: 45 minutos (dependiendo de cuántos participantes hayan rellenado las hojas)

Paso 1: Lectura de retroalimentación y recogida de datos

- Tanto si la retroalimentación se tomó digitalmente como si no, todos los participantes leyeron por primera vez la información recogida en el **Formulario de Comentarios de los Jugadores**.
- La segunda vez, los participantes deben centrarse en las respuestas de opción múltiple e informar cuántas veces se ha seleccionado cada respuesta para revelar una tendencia. Si el feedback se ha recogido digitalmente, entonces las tendencias en las respuestas de opción múltiple aparecerán automáticamente.
- En la tercera lectura, los participantes deben centrarse en las respuestas en texto abierto. Pueden usar un subrayador o un bolígrafo de color y rodear palabras e ideas que vuelvan varias veces, lo que indica una tendencia en la retroalimentación que debe abordarse.



- Por último, los participantes deben comprobar si hay comentarios en la **Hoja** de Observadores que respalden los comentarios de los participantes y comprobar si corroboran.

Paso 2: Análisis de datos

- Tras recopilar los datos y determinar la tendencia (positiva y negativa), los participantes deben hacer un comentario general sobre los resultados (por ejemplo: "Los jugadores se han sentido seguros para navegar la historia; sin embargo, señalan un error técnico en la página 14.")
- Los participantes deben anotar los cambios específicos que deban realizarse, como los errores técnicos.
- En cuanto a comentarios más generales (por ejemplo, comentarios sobre el diseño de la historia), se debe fomentar una conversación entre los participantes sobre si quieren abordarlo.

Actividad 3 – Adaptaciones y repetición de examen (opcional)

Duración: 30 minutos

Paso 1: Plan de acción

- Tras tomar decisiones sobre qué cambiar o adaptar, los participantes deben clasificar los tipos de cambios a realizar (por ejemplo: contenido, diseño, accesibilidad...) e incorporar esos cambios en su historia.

Paso 2: Presentación oral

- Además, si esas actividades se han realizado en grupo, una presentación podría ser útil para presentar la recogida de datos, cuáles son las principales tendencias descubiertas, cómo han mitigado la retroalimentación y, finalmente, qué cambios están incorporando a su historia.
- Presentar el proceso a sus compañeros garantiza que demuestren pensamiento crítico, toma de decisiones basada en la evidencia y práctica reflexiva, así como habilidades de presentación oral.



- No tiene que ser una presentación grande o pulida, sino una simple explicación de 5 a 10 minutos de sus resultados y soluciones.

Paso 3: 2ª ronda de pruebas (opcional)

- Para probar los cambios incorporados, se podía realizar una segunda ronda de pruebas, es decir, repetir desde la "Actividad 1, Paso 2" en adelante.

4. CAJA DE HERRAMIENTAS DIGITALES: herramientas para la secuencia

- [Canva](#): una plataforma integral de diseño gráfico y comunicación visual en línea.

5. CÓMO APLICAR ESTAS ACTIVIDADES EN CONTEXTOS FORMALES E INFORMALES

Formal

- Realizar sesiones de evaluación entre pares (2 grupos se evalúan mutuamente, turnándose por turnos)
- Integrar en tareas de narración digital
- Utiliza la observación estructurada durante el laboratorio de informática o el contexto de aprendizaje de alfabetización digital

No formal

- Haz pruebas de juego como parte de laboratorios creativos
- Utiliza pruebas en grupos pequeños

6. ADAPTACIONES PARA ESTUDIANTES CON DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

- Proporcionar formularios de retroalimentación simplificados
- Utiliza escalas sonrientes o indicadores visuales
- Permite comentarios orales en lugar de respuestas escritas
- Realizar sesiones de prueba más cortas
- Ofrece un entorno tranquilo y libre de distracciones
- Permitir la repetición de secciones sin presión



Sus comentarios son especialmente valiosos para identificar barreras de accesibilidad.

7. TUTORIALES RELACIONADOS

- [Tutorial 6: Adaptación de las historias para diferentes estilos de aprendizaje y grupos de edad \(16–26 años\)](#)
- [Tutorial 7: Facilitando discusiones en grupos juveniles y retos de resolución de problemas](#)

HOJA DEL OBSERVADOR

Título de la historia:

Fecha:

Observador:

Perfil del jugador (grupo de edad/contexto/número de participantes):

1. Navegación y usabilidad

- ☐ A. El jugador navega con confianza
- ☐ B. El jugador duda al elegir
- ☐ C. El jugador pide aclaración
- ☐ D. Se observa un problema técnico

¿Cuál de las siguientes opciones es correcta?:

3. Compromiso y reacción emocional

- ☐ A. El jugador parece comprometido
 - ☐ B. El jugador muestra aburrimiento/frustración
 - ☐ C. El jugador reacciona emocionalmente a las decisiones
- Notas:

5. Comprensión del cambio climático

- ☐ A. El jugador está leyendo atentamente la parte sobre hechos científicos
- ☐ B. El contenido científico y sobre el cambio climático confunde al jugador en la comprensión de la historia
- ☐ C. El jugador no está de acuerdo con el enfoque de la historia
- ☐ D. El jugador reflexiona sobre sus propias acciones o comportamiento después de leer la historia
- ☐ E. El jugador está más informado sobre el cambio climático gracias a la historia

Notas:

2. Comprensión de las opciones

- ☐ A. Las opciones se entienden claramente
- ☐ B. El jugador parece confundido acerca de las consecuencias
- ☐ C. El jugador relee el texto varias veces
- ☐ D. El jugador selecciona al azar

Notas:

4. Indicadores de accesibilidad

- ☐ A. Texto demasiado largo en la misma página y/o en general
- ☐ B. Instrucciones poco claras
- ☐ C. Distracción visual
- ☐ D. Sobrecarga de información

Notas:



Cofinanciado por
la Unión Europea

FORMULARIO DE COMENTARIOS DEL JUGADOR

1. ¿Cuál es el título del cuento que leíste?

2. ¿Estabas leyendo en grupo? Si es así, ¿cuántos eran?

3. ¿Cómo fue tu experiencia general al leer la historia?



4. ¿Qué fue lo que más disfrutaste al jugar y leer la historia?

5. ¿Qué fue lo que menos te gustó de jugar y leer la historia?

6. ¿Hubo algo confuso?

7. ¿Las opciones eran claras?

- ☐ Muy claras
- ☐ Mayormente claras
- ☐ A veces confusas
- ☐ Muy confusas

8. ¿Fue fácil de leer y seguir la historia?

- ☐ Sí
- ☐ No siempre
- ☐ No



FORMULARIO DE COMENTARIOS DEL JUGADOR (PARTE 2)

Este formulario debe ser completado por los jugadores durante la sesión de prueba. Su objetivo es recopilar las opiniones de los participantes para mejorar las historias creadas.

9. ¿Qué mejorarías?

10. ¿Te hizo reflexionar la historia?

- ☐ Sí
- ☐ En realidad no
- ☐ No

11. ¿Qué aprendiste sobre el cambio climático?

12. ¿Te gustó cómo se presentaron los datos científicos?



13. ¿La historia te inspiró a actuar, a cambiar algo o a interesarte más por el cambio climático?

- ☐ Sí
- ☐ En realidad no
- ☐ No

14. ¿Algún otro comentario?



Cofinanciado por
la Unión Europea

2/2