

1 Edición: 2016

Título completo: Educar jugando: un reto para el siglo XXI

Autor: VV.AA.

Diseño de Portada: Nacho Mora

Correcciones:

Maquetación: Guillermo Montañés Agudo

Editor: Simón Blasco Perales

Editorial: Nexo Ediciones

Depósito legal:

ISBN:





INTRODUCCIÓN DEL EDITOR

Simón Blasco Perales

HACE UNOS AÑOS TUVE JUNTO A MI ESPOSA UNA TIENDA DE juegos de mesa. Durante este tiempo conocimos muchas editoriales, tanto españolas como de otros puntos de Europa. De todas ellas nos llamó mucho la atención una editorial alemana llamada *Haba*. *Haba* es una institución en Alemania, una empresa que empezó siendo familiar allá por los años cuarenta del pasado siglo, y con la que la mayor parte de los alemanes han crecido. Lo que más nos llamó la atención de esta empresa fueron algunos de los juegos que tenían en catálogo, y de entre ellos, tres juegos: el primero se llamaba *Feroces vikingos*, recomendado para niños a partir de seis años. Si algún lector lo ha jugado, habrá comprobado que se trata de un juego de apuestas, el cual me recuerda vagamente al juego del póquer. En él, los chavales toman el papel de una familia vikinga que comercia con mercancías... los jugadores deben intentar ganar los barcos con más mercancías y esto lo consiguen apostando y jugando sus cartas.

El segundo juego se llama *Código secreto 13+4*. Cuando enseñábamos este juego a las familias, muchos padres se preguntaban como aquel juego no era obligatorio en el colegio de su hijo... El juego introduce a los niños en el papel de investigadores secretos que deben conseguir una estatuilla en

el museo egipcio. Lo interesante es como conseguir esta estatuilla. Cada jugador recibe un peón que representa a su investigador y este avanzará por las estancias del museo resolviendo sencillas operaciones matemáticas... sumar, restar, multiplicar e incluso dividir. El jugador lanza los dados y debe resolver la operación que se le pida en cada estancia si quiere seguir avanzando. ¡Y funciona!

El tercero se llama *3x4 Zas!*, y enseña a los niños a repasar las tablas de multiplicar jugando. El juego contiene un montón de fichas grandes que representan moscas, cada una con una numeración que se corresponde al resultado de una multiplicación entre el 1 y el 100. Se puede jugar con las 10 tablas o con una, dependiendo del nivel de los jugadores. De esta forma habrá moscas de valor 1 (1x1), de valor 5 (5x1), moscas de valor 72 (8x9), moscas de valor 91 (9x9), etc... así hasta el valor 100 (10x10). Cada jugador recibe un pequeño matamoscas y se colocan en la zona de juego las moscas correspondientes a la/s tabla/s que se van a jugar. Un jugador lanza los dos dados que incluye el juego, cada uno de diez caras (si se juega con una sola tabla se utiliza un dado solamente), y ¡zas! Rápidamente hay que multiplicar mentalmente el resultado de ambos dados y colocar el matamoscas sobre la mosca con dicho valor. Juro que los niños se lo pasan bomba y aprenden, ya lo creo que aprenden...

Viene esto a colación de que a día de hoy, Alemania es un país en el que el sistema educativo funciona mucho mejor que en España. No insinúo que esto sea debido a que el juego de mesa esté mucho más normalizado y extendido que en España, pero sí es verdad que creo que todo influye, y que si un niño de seis años empieza jugando a juegos como *Feroces vikingos* o cuando llega a su casa se pone a jugar con sus amigos a *3x4 Zas!*, estas cosas a la larga se notan.

Bien es cierto que tanto la vida familiar como la escuela son piezas definitivas para la educación, y ahí es donde entra este libro, o mejor dicho, de lo que trata este libro: la ludificación.

La ludificación es el arte de enseñar a través del juego. Y digo arte porque enseñar a nuestros semejantes puede considerarse un arte en numerosas ocasiones. Los profesores crean obras de arte a diario. Nuestros

hijos, aquellos que mañana serán adultos, son seres únicos, educados y moldeados por padres, amigos y profesores. De lo que les enseñemos hoy dependerá en gran parte su futuro y el de las personas de su alrededor.

CÓMO UTILIZAR ESTE LIBRO:

Desde un principio se pretende que este libro sea práctico. Está muy bien saber que es la ludificación, como nace, que se puede conseguir con ella... pero como editor me interesa que los profesores, los tutores y los padres la pongan en práctica.

Como observará el lector, son varios los autores que conforman esta obra. Profesores y profesionales de la comunicación, se presentan, nos abren su corazón, y a continuación nos regalan herramientas con las que empezar a poner en práctica la ludificación en el aula o en el hogar. Creo que a día de hoy, los profesionales que participan en este libro son algunos de los mejores a la hora de enseñarnos lo que es la ludificación y como llevarla a cabo.

En cada capítulo pues se nos presenta a un profesional de la educación que nos cuenta algunos métodos que utiliza para educar jugando. Tras esto, se explican varios de los juegos que utiliza con sus alumnos, ya sean juegos comerciales o creados por ellos mismos. Al final, el lector encontrará una serie de juegos gratuitos, para poner en práctica cuando desee.



LA MOTIVACIÓN

Pepe Pedraz, coach

Gamification Designer & Storyteller en la web *A la luz de una bombilla*: <http://www.alaluzdeunabombilla.com/>

BREVE BIOGRAFÍA

PROJECT MANAGER, SOCIAL MEDIA MANAGER, FORMADOR DE formadores, Titulado en Coaching Empresarial y Máster en Gamification & Transmedia Storytelling por IEBS School, entiendo que la base para el desarrollo de cualquier actividad, reside en una buena formación, que complemente nuestra experiencia profesional. Creador del blog y del proyecto de *alaluzdeunabombilla*, donde intento compartir de una manera amena y directa todas las posibilidades y alternativas que el lado divertido de la innovación nos puede ofrecer.

Todo empezó un 8 de Enero de 1985 (un pequeño día para la humanidad, pero un gran día para mí), alicantino de nacimiento y madrileño de adopción. Acabé estudiando Enfermería en la Universidad de Alicante casi por casualidad, y ahí aprendí dos de las máximas que me han acompañado durante toda mi vida: Que existen profesiones puramente vocacionales y que la motivación es una de las partes fundamentales en el

crecimiento de las personas. Marcharme a vivir a la capital ha sido quizá una de las mejores decisiones que he tomado en toda mi vida, Madrid es el lugar que me acogió y donde reorienté tanto mi formación como mi carrera profesional. He desarrollado durante más de ocho años tareas dentro de departamentos de *marketing* relacional y digital, conociendo en profundidad las políticas basadas en las relaciones con el cliente, y entendiendo la importancia de una comunicación personalizada, segmentada y responsable, además de aprender uno de los principios básicos para construir un compromiso que perdure en el tiempo: Los más importante es el desarrollo de las personas con las que trabajamos y para las que trabajamos.

La suerte ha sido una gran aliada en mi trayectoria, presentándose en el momento que más lo necesitaba los procesos de juego y sus diferentes aplicaciones. He llegado a comprender que todo ese potencial que nos ofrece lo que yo he bautizado como «el arte de la diversión», puede aplicarse para generar vínculos emocionales entre usuarios y organizaciones o instituciones. Soy un firme convencido de que conceptos como innovación y diversión deben ir de la mano para generar un crecimiento sostenible y duradero en el tiempo. Además, he entendido que lo contrario de divertido no tiene por qué ser serio, sino aburrido y que podemos afrontar muchos de los retos a los que estamos expuestos en nuestro día a día con todo el poder que nos transmite el juego.

TODO LO QUE DEBEMOS A LOS MAESTROS

Creo que todos en algún momento de nuestra vida pasada o presente (o durante mucho tiempo), la hemos buscado. En muchas ocasiones oímos hablar de ella, pero no supimos encontrarla o quizá, es que no nos enseñaron a indagar lo suficiente. La conocen los que triunfaron, los que estuvieron arriba y ahora están abajo, los que disfrutaban día a día de su trabajo, los apasionados, los que se divierten, los que se juntan con todos los anteriores y por supuesto, los que nos la mostraron por primera vez.

Es la «MOTIVACIÓN», así, en mayúsculas, negrita y subrayado.

La motivación está muy ligada al concepto de diversión. La diversión es inherente al ser humano, y además, potencia de una manera notable la emoción de alegría, que es una pieza clave para que levantarnos de la cama todos los días no sea un suplicio. Además, la alegría nos permite afrontar todos los retos con la mayor de las garantías de éxito y sobre todo, nos impulsa a comprometernos con causas, marcas, personas... en relaciones a largo plazo.

Quizá el gran problema del concepto de diversión, es que muchas personas pueden verlo como algo despectivo o poco serio («sólo juegan los niños», «jugar es perder el tiempo»), y que está enfrentado con la eficacia, la eficiencia o la productividad.

Pero no es así, lo contrario de divertido no es serio, sino aburrido. De igual modo, algo divertido, puede ser muy productivo. La mayor parte de los mejores recuerdos que almacenamos en nuestra memoria son divertidos, y en muchos casos, están vinculados con la enseñanza de conceptos, con el trabajo en equipo o con el desafío que nos proporcionan las nuevas situaciones, áreas que sin lugar a dudas, son muy productivas para las personas.

Divertirse no es malo, el problema es hacerlo sin un objetivo claro. A partir de esta premisa, emana un arte, que lo que intenta es que nos divirtamos en diferentes situaciones de nuestra vida, pero que además lo hagamos para lograr una serie de objetivos definidos y sobre todo, que nos permitan crecer y evolucionar hacia nuevas metas y horizontes.

Y aquí aparece el arte del juego. Jugar es una de las múltiples palancas que tiene el ser humano para divertirse, y por consecuencia, motivarse y comprometerse.

Si juego y me divierto, estaré más motivado.

Los juegos nos plantean reglas, objetivos, mecánicas y elementos que nos hacen trabajar (sí, en muchos casos cuando jugamos trabajamos la memoria, la cooperación, la oratoria, la analítica...) para poder alcanzar las metas definidas. Y lo hacen de una manera que no nos molesta en absoluto, porque nos divertimos jugando y por tanto, estamos motivados para ello.

A partir de aquí, nacen entre otros conceptos, la *Gamification & Serious Games*.

La gamificación no es más que la aplicación de todas esas mecánicas y elementos propios del juego a ámbitos que no tienen nada que ver con el juego.

Otra cosa son los juegos serios, que son juegos que nos aportan un valor extra, más allá del entretenimiento.

Son dos cosas totalmente diferentes, pero ambas son arte. Un arte que debe ser llevado a la práctica con el más absoluto cariño y la mayor minuciosidad, para que se transforme en una experiencia memorable que haga a los usuarios conectar de una manera directa, definitiva e irremediable. Un arte que nos motive, que nos predisponga, que nos alegre el día, que nos comprometa o que nos fidelice.

Por eso, aún a muchas personas les cuesta entenderlo, porque el arte cuesta de entender, y esto no deja de ser un trabajo artesano, cercano y hecho a medida: el arte de la diversión.

EL PLACER DE JUGAR

Una de las características principales que nos proporciona el juego es la **sensación positiva y agradable** que sienten los usuarios cuando se satisface alguna necesidad concreta (en este caso, cuando se sienten aburridos o apáticos, la diversión cubre esta falta de motivación). Esta sensación tan positiva que nos motiva, nos predispone y en algunos casos, nos conduce a cierto grado de euforia, se le llama placer. Y dentro de los placeres, hay disponibles una serie de segmentaciones que nos permiten aproximarnos a las necesidades específicas de cada individuo. Pero en este caso, vamos a centrarnos en los placeres del jugador, tomando como referente las ocho cosas divertidas que propuso Marc Leblanc.

En esta clasificación específica, Leblanc hace un análisis de ocho parámetros, que ayudan a potenciar la motivación de los jugadores y sobre todo, consiguen crear compromisos estables y fiables a largo plazo.

Entonces, ¿cuales son las cosas divertidas que nos hacen sentir placer durante el juego?

Un juego no sería nunca una verdadera experiencia lúdica si no hubiera retos a los que enfrentarnos. Dentro de este apartado, hay un factor clave que tendremos que trabajar de una manera muy profunda: el equilibrio en la dificultad por alcanzar las metas marcadas. No hay nada peor para romper una experiencia que un juego mal balanceado (recordemos la curva de Flow), entre los retos y las habilidades. Además, también hay que tener en cuenta que a los usuarios les encantan superar desafíos, avanzar y evolucionar. Probablemente sea una de las piezas clave a la hora de construir una experiencia de juego: ¿Cuales son los objetivos que debe alcanzar el usuario? o ¿cuales son los retos que deben superar?, sean preguntas irrenunciables para cualquier diseñador.

Los juegos siempre han creado comunidades a través de las emociones y vivencias que hacen sentir a los usuarios. Los juegos de mesa, tienen un componente indispensable relacional, **juntarse alrededor de una mesa para disfrutar de una parte de nuestro tiempo es, en sí mismo, crear una pequeña comunidad.** En los videojuegos, y antes de la llegada de Internet, cuando ni siquiera estábamos tan conectados como ahora, los juegos nos hacían quedar con nuestros amigos, comentar las experiencias y obstáculos que no conseguíamos superar y animarnos a conectar un par de mandos para vivir una experiencia más divertida (sí, jugar sólo está bien, pero muchos de los grandes recuerdos lúdicos que tenemos todos es en compañía de otros).

Los puntos de unión que generan los juegos, nos permiten profundizar en el conocimiento de otras personas, creando grupos de juego (o trabajo), más productivos. Además, compartir experiencias potencia habilidades de comunicación.

No es la primera (ni la segunda) vez que lo digo: al ser humano le encantan las sorpresas. El hallazgo de novedades, rompe las rutinas y genera motivadores que impulsan la orientación al logro y a la tarea de una manera notable. También trabaja de una forma continua y progresiva con nuestras habilidades y capacidades, ya que los caminos abiertos a la

evolución, crecimiento y exploración de nuevas áreas y territorios desconocidos, hace que tengamos que ponerlas a prueba continuamente y sobre todo, adaptándolas y mejorándolas.

Los desafíos y la exploración son dos conceptos íntimamente relacionados, que se potencian y benefician entre sí. Tiene que haber desafíos que descubrir en nuestra experiencia, y no es necesario que todos los desafíos estén expuestos desde el principio, sino que se pueden crear pequeños mundos con misiones específicas que generen pequeños objetivos para facilitar un crecimiento sostenible.

Dejar huella es algo que a todos nos gusta. La expresión va unida a la auto realización de las personas: el poder expresarse de algún modo dentro de las experiencias lúdicas es una necesidad básica y un punto a favor de muchos juegos. Quiero elegir qué avatar me va a representar, las ropas que va a llevar, cuáles son sus habilidades, o cuando esté dentro de la aventura, quiero libertad para elegir qué camino recorrer y poder ser un paladín del bien o un ser de la oscuridad.

La personalización acerca mucho a los jugadores y genera compromisos. Los *alter ego*, nos permiten sentirnos identificados dentro de la experiencia y nos motivan a mejorarlos, como si estuviésemos mejorándonos a nosotros mismos.

EL PODER DE LAS HISTORIAS (NARRATIVA Y FANTASÍA)

Leblanc trata por separado estos dos apartados, pero creo que van unidos de una forma muy natural. Nuestros procesos de juego, son historias que escribimos nosotros mismos con nuestras interacciones y participaciones, ¿a quién no le gusta una buena historia?.

Las emociones afloran y fijan las imágenes y conceptos que vamos viendo a través de los cuentos. La fantasía que se genera a través de las narrativas nos permite profundizar en los procesos de juego que hemos diseñado y nos dan la posibilidad de encariñarnos y empatizar con el camino que vamos recorriendo, con los personajes que vamos encontrando y con los aprendizajes que vamos adquiriendo.

Esta es la frase que quizá mejor describa estos dos elementos divertidos. Si quieres crear una experiencia memorable y que perdure en el tiempo, genera emociones, conseguirás mantener la atención durante el tiempo que dure el proceso, además de crear una estructura mucho más épica.

LA SENSACIÓN

Este apartado está relacionado con las percepciones que recibimos a través de los sentidos. Experimentar y probar de una manera activa es una motivación extra y sobre todo, el *feedback* que observamos a nuestras interacciones, algo indispensable para hacernos sentir conectados.

Innovación y estética son dos características básicas en la sensación. Innovación en los procesos clásicos (pasamos de apretar botones en un videojuego a tener que movernos por el salón o incluimos aplicaciones «transmedia» en nuestros juegos de mesa más queridos) y potenciar la estética hacia una belleza que genere atracción de los usuarios, son básicos para aumentar las sensaciones de los jugadores hacia el sistema.

LA SUMISIÓN

Nuestra capacidad de adaptación a las reglas y al entorno de juego se pone a prueba. No sólo tenemos que realizar acciones o tomar decisiones, sino que tenemos que hacerlo bajo unos parámetros que dictaminan donde están los límites permitidos para todos los jugadores.

Las reglas de juego son un elemento imprescindible que controla la experiencia e impide que el libre albedrío y el caos se apoderen del entorno. Y en muchos casos, alcanzar los objetivos que tenemos marcados, bajo unos limitadores (reglas) de acción y comportamiento, hacen que la experiencia se intensifique mucho más.

Como podemos ver, la clasificación de Leblanc profundiza en las cosas divertidas que tenemos la posibilidad de implantar y que inducen al placer dentro de los juegos. Por eso es importante, cuando tengamos que analizar o que desarrollar cualquier sistema basado en juegos, que estudiemos en profundidad qué elementos podemos introducir o modificar para generar sensaciones positivas a nuestros usuarios.

Porque el placer de jugar, es lo que nos impulsa a adquirir conocimientos, a evolucionar nuestras capacidades y a aprender nuevas competencias.

UN JUEGO: LOS INSEPARABLES

A veces pasan estas cosas. Llega algo sin avisar. No esperas nada y de repente, ahí está. Y claro, como tus expectativas están tan controladas y la realidad que te encuentras es tan descaradamente buena, pues se convierte en una gran alegría, que en este caso, además tiene un trasfondo que puede ser aplicable a muchas áreas.

Apenas conocía a *Los Inseparables*, un juego «pequeñito», colaborativo, de mecánicas y reglas sencillas, con unas ilustraciones preciosas (bajo mi punto de vista), realizadas por el gran Bernard Verlhac, que nos hacen profundizar mucho más en la historia y trasfondo del juego (y es que muchas veces, la narrativa no son sólo palabras, sino que el arte influye de una manera diferencial).

La mecánica básica es de gestión de mano. Debemos manejar muy bien que cartas queremos jugar para que nuestro mazo de adversidad desaparezca y ganemos así la partida. Si por el contrario no somos capaces de controlar nuestro mazo de moral, y termina acabándose, perderemos todos (además, también existe la posibilidad de perder si un jugador acumula más de cuatro impactos). Añadido, hay una serie de simbología (objetos, climatología e impactos) vinculada con la *I Guerra Mundial* en la que el juego está ambientado, que será la que dictamine las jugadas y estrategias que debamos hacer. También hay apoyos (trabajo en equipo) y discursos (liderazgo), que aportan beneficios al grupo.

Y es que hay cosas que hacen especial y útil a este juego para desarrollar ciertas capacidades y adquirir algunos conceptos:

1. Las manos «ocultas» de cada participante. No podemos hablar de las cartas que tenemos con el resto de compañeros, y debemos planificar las jugadas en base a supuestos, conjeturas e historial de partida que llevemos desarrollada. Y esto puede parecerse mucho al clima laboral en muchas áreas de trabajo. Trabajamos con personas y muchas veces no tenemos la capacidad de generar la comunicación suficiente para me-

jorar tanto el ambiente como la productividad ¿Sería más fácil si se nos permitiese hablar de cómo estamos, nuestra carga de trabajo, e incluso como nos sentimos?. Sin lugar a dudas, exactamente igual que en el juego. Esto puede servirnos como hilo conductor para concienciar de la importancia de una comunicación eficaz.

2. El liderazgo cambiante. En cada turno hay un líder y después de «pasar» el liderazgo, obtiene un discurso (que posteriormente podrá emplear para generar un beneficio para el grupo) . El líder decide cuál es la estrategia de juego (las cartas que se reparten a cada jugador), y a partir de aquí se desarrolla cada turno (aquí llamado misión). Y aunque hay líderes, el llamado «efecto líder» (rasgos de personalidad individuales, pueden causar subgrupos pasivos de trabajo, competitividad o enfrentamientos), está muy controlado y reducido. Todos los participantes tiene una capacidad de decisión e influencia dentro del grupo similar. Esto puede extrapolarse a un grupo de trabajo, donde muchas veces existe el efecto líder (y además, no siempre tiene que ser el superior jerárquico), y donde la mayor fortaleza reside en un liderazgo compartido, colaborativo, rotativo y sobre todo, adaptativo a las condiciones de trabajo (como en el juego).



***Los Inseparables* (2015), de Fabien Riffaud y Juan Rodriguez.**

3. Los apoyos. En muchas situaciones de tensión, la capacidad del grupo para conseguir el éxito puede basarse en apoyar a ciertas personas con problemas puntuales o que atraviesen situaciones difíciles. En este juego, existen los apoyos al final de cada misión, donde se busca beneficiar a un jugador concreto que esté pasando por una circunstancia complicada. Y esto debe ser interiorizado por cada participante, y siempre pensando en el bien del grupo, y no en las filias y fobias personales. Al igual que en entornos de trabajo, deben dejarse de lado subjetividades y pensar siempre en el objetivo principal.

Utilizando estas dinámicas, mecánicas y elementos de juego, tendremos la posibilidad de trabajar diferentes áreas e incluso aprender ciertas nociones teóricas para ponerlas en práctica posteriormente. Además, adaptando la temática a una situación real, podemos generar talleres para potenciar el trabajo en equipo y mejorar la comunicación ¿Y como hacerlo?

Imaginemos, por ejemplo, una empresa que produce envases y desea concienciar a los trabajadores de una cadena de montaje y ensamblado, de la importancia en la gestión del producto. Además, también pretenden que aprendan todos los productos defectuosos que pueden salir para evitar que se produzcan esos errores o desperfectos y en caso de encontrarlos, conocer cuáles pueden salir a la venta y cuáles no.

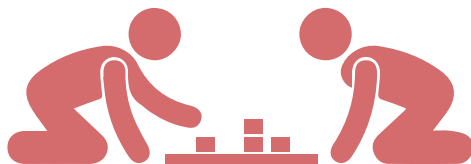
1. En primer lugar, tenemos la posibilidad de cambiar la ambientación de la primera guerra mundial por, por ejemplo, una fábrica productiva y los jugadores pasan de ser soldados, a integrantes de un grupo de calidad, que deben velar para que los productos salgan bajo los estándares marcados.

2. Para interiorizar los productos defectuosos, podemos modificar los objetos principales, por diferentes envases con desperfectos, haciendo a los participantes observar e interiorizar los problemas mediante ilustraciones (y alejándonos también del clásico y quemado *Power Point*), y además también podríamos añadir categorías de objetivos como «crítico», «grave», o «leve», para dictaminar de qué tipo de desperfecto estamos hablando.

3. Con una partida (y readaptando mecánicas según las necesidades), los jugadores, tendrían que completar rondas de producción (turnos), evitando que se juntasen más de dos objetos críticos o tres graves (o más, según su nivel de importancia). Si superan con éxito cada turno, esa fase de producción podría salir a la venta, si no, toda la producción se perdería (con lo que también trabajaríamos la concienciación).

Pero esto es sólo un ejemplo, de cómo adaptando y alineando mecánicas, dinámicas y elementos de juego, podemos transformar una experiencia lúdica genial en otra experiencia muy valiosa para mejorar el desempeño de capacidades, interiorización de conceptos y sensibilización sobre problemas comunes.

Porque el juego tiene la capacidad de hacernos trabajar y aprender, sin darnos cuenta, sin que nos cueste trabajo y sobre todo, creando experiencias que hagan perdurar lo aprendido durante mucho tiempo.



APRENDER JUGANDO. LA METODOLOGÍA LÚDICA QUE FUNCIONA

Manu Sánchez Montero, profesor

MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y TÉCNICO SUPERIOR en Administración de Sistemas Informáticos. Autor de Literatura Infantil (*Las aventuras de Tueli [1-2-3]*, *Crónicas Mecánicas*) y creador de juegos de mesa como *Monster Kit*. Formador de docentes en Centros de Profesorado, Universidades y Bibliotecas.

- <http://blogdemanu.hol.es/about/>
- @manuparadas

Las nuevas metodologías han llegado para quedarse. La nueva forma de entender la educación como algo en continuo cambio ya no puede esperar más y cientos de docentes en nuestro país optan por formarse y aplicar estas nuevas metodologías activas.

El Aprendizaje Basado en Juegos (GBL, en inglés) y la gamificación (o ludificación) son dos muestras más que reales para comprobar que su manera de actuar en nuestro alumnado es efectiva y, además, reconocidas por las instituciones educativas.

¿QUÉ SON?

Debido a su relación con el juego muchos docentes confunden o fusionan estas metodologías. El Aprendizaje Basado en Juegos es la utilización de juegos como vehículo y herramienta de apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos. Usamos, creamos y adaptamos juegos para utilizarlos en el aula.

La gamificación es la aplicación de las técnicas del diseño de juegos (y videojuegos) en entornos que no son estrictamente lúdicos. Se utiliza para mejorar los procesos de aprendizaje, pero no creando un juego completo en sí mismo, sino con la inclusión de determinadas mecánicas de juego.

¿CÓMO Y POR QUÉ UTILIZO EN CLASE ESTAS METODOLOGÍAS?

Para mí son metodologías ideales ya que fomentan en el alumno la participación, motivación, empoderamiento... además de cumplir perfectamente con la regulación LOMCE en sus orientaciones metodológicas:

El aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos. El alumnado debe ser capaz de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos.

¿QUÉ MEJOR FORMA DE SEGUIR ESTAS INDICACIONES QUE JUGANDO?

«Un colegio de juegos» es un proyecto que realizo en mi centro desde hace varios cursos. Con este proyecto intento que el juego sea uno de los ejes del aprendizaje en nuestras aulas. Podemos definirlo como, en líneas generales, el uso del juego como método de aprendizaje, fomentador de la creatividad y agente socializador.

El juego está presente en nuestro Plan de Centro para mejorar y conseguir, entre otros objetivos el desarrollo de las competencias clave, habilidades lingüísticas, el uso de las TIC, la lectura comprensiva, aprender a aprender, mejorar la socialización entre iguales, acercamiento del mundo empresarial, entrenar la competitividad, la cooperación, la atención a la diversidad, mejorar las inteligencias múltiples, etc.

¿CÓMO HACEMOS ESTO EN EL DÍA A DÍA DE NUESTRO CENTRO?

El proyecto ha tenido varias fases en el que hemos logrado crear estas líneas de actuación:

1. Ludoteca escolar: en los recreos y en las sesiones-taller de las aulas.
2. Canal *Youtube* escolar sobre juegos de mesa.
3. Proyectos de gamificación: «Cazadores de monstruos».
4. Proyecto Andalucía Profundiza (Consejería de Educación): «Desarrollo de las inteligencias múltiples con juegos de mesa».
5. Proyecto Andalucía Profundiza (Consejería de Educación): «Creación de aplicaciones y juegos con Scratch».
6. Taller de creación y elaboración de materiales didácticos: «*Monster Kit*», «Malos Constructores», «Mega cubo de historias», «*Time Line Marchena*», etc.
7. Plan de convivencia y prevención de acoso escolar: juego «Redes».
8. Ajedrez escolar.
9. Concurso de creación de juegos de mesa.
10. El deporte en la escuela.

Todas estas acciones son ejemplos de cómo podemos aplicar el Aprendizaje Basado en Juegos o la gamificación en nuestras aulas. No hace falta hacer un proyecto que englobe a todo el centro, a todo un curso... aunque siempre es aconsejable el trabajar de forma globalizada y competencial. Estas metodologías se pueden utilizar perfectamente en algún desarrollo de unidad didáctica e incluso en una sesión puntual para mejorar algo en concreto.

PISTAS PARA UTILIZAR UN JUEGO EN EL AULA

Lo primero que hay que tener claro es para qué usar el juego, cuáles son **mis objetivos**. Los juegos son un potente motor de desarrollo del apren-

dizaje, tienen siempre un objetivo por el cual es ideal: el juego dinamiza y nos desafía a mejorar. Cualquier juego se puede adaptar a un objetivo concreto dentro del aula. En algunos se manifiestan de manera más evidente que en otros por eso es muy importante **saber elegir bien cuál de ellos utilizar o diseñar.**

Si nos centramos en el juego de mesa... no hace falta tomar sus instrucciones al pie de la letra. Lo mejor de los juegos es que **puedes adaptar, recrear o inventar nuevas reglas y usos para llegar a tus objetivos.** Cambies o no el juego siempre será algo atractivo para tu alumnado.

En cuanto empieces a adaptar algún juego verás las infinitas posibilidades que te presentará como material didáctico. Cuando menos te lo esperes te encontrarás diseñando tus propios juegos didácticos. Lo que llamamos en ABJ un *Serius Game*.

MAGISTER LUDIS

Todas estas experiencias son las que me han hecho diseñar un proyecto de formación del profesorado. «Magister Ludis» es una acción formativa donde se aprende a «gamificar gamificando». En ella se dan los contenidos prácticos suficientes para poder llevar al aula el ABJ, *Breakout Edu*, el mundo de los juegos de rol, wargames y la gamificación. Esta actividad, que actualmente imparto en distintos centros del profesorado, está promoviendo el uso de metodologías activas con el objetivo de acercar el mundo actual y próximo de nuestro alumnado a las aulas.

Juega con tus alumn@s, es una experiencia única para ellos y para ti.

¡Anímate a enseñar jugando!



ENSEÑAR INNOVANDO

Óscar Recio Coll

ME PRESENTO: SOY PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA Y Lengua Extranjera, librófago, diseño aplicaciones didácticas, jugador de rol, jugador de juegos de mesa, apasionado de mi profesión y teinómano empedernido (vamos, que tomo más te que los ingleses).

Soy profesor interino en el Principado de Asturias desde hace cinco años, aunque ya era docente en mi Mallorca natal antes de venir a «La Comarca». Soy docente vocacional y me dedico a ello desde hace más de quince años.

Se me puede encontrar en:

- Perfil twitter: <https://twitter.com/OscarRecioColl>
- Página web personal: <https://www.facebook.com/oscar.reciocoll.1>
- Blog personal: <http://mrwolfteachingcorner.blogspot.es>
- Blog personal de Graciela Suárez. Coautora del «proyecto Sherlock» y el apartado TIC del proyecto: <http://followme—°englishcorner.blogspot.com.es/search/label/sherlock%20holmes>

TRAS ESTA BREVE PRESENTACIÓN, OS VOY A CONTAR COMO EMPECÉ A UTILIZAR EL JUEGO EN LAS CLASES QUE IMPARTO:

Todo comenzó con el llamado «Síndrome Pokemon» en Primaria y «Síndrome de la LFP (Liga de Fútbol Profesional)» en ESO. Son «verificables» y están ahí. La variable motivacional está completamente «olvidada» en nuestras aulas. ¿De verdad creemos que lo que se ha estado haciendo en las aulas durante los últimos 30 años ha sido motivante, atractivo o significativo? Me refiero a nivel de institución, de la Educación y su estructura metodológica. La acción docente real está en manos de los docentes que luchan — y salvan — el sistema educativo con sus ganas luchando contracorriente de todo lo que sucede a nivel legislativo, social y cultural para que el alumnado pueda salir adelante. Estamos ahogados por la «burrocracia» (sí, con dos rr) y muchas otras cosas.

No era normal que alumnos que suspendían ciertas áreas fueran capaces de recordar, clasificar y citar las características de más de 50 Pokemon en cualquiera de sus estados... de ahí di el salto a hacer problemas de matemáticas con Pokemon, redacciones, usarlos en Conocimiento del medio... todo era cuestión de motivación y usar elementos que ellos conocieran o les resultaran atractivos como referente. Como jugador de rol y de tablero la conexión era evidente y patente; empecé con juegos narrativos para las clases de lengua e inglés y de ahí... fue todo muy fácil. La verdad es que era algo que me rondaba en la cabeza pero que, por la inercia educativa y del sistema, en ocasiones no me atrevía a plantear de manera real.

Obviamente no es sencillo ni funciona siempre al 100%, pero utilizar elementos de juegos en el aula crea una reacción emocional que es muy valiosa si la sabemos encauzar y dirigir como vehículo para el aprendizaje. Y funciona. Doy fe de ello. Es curioso como desatendemos el juego como variable de aprendizaje más allá del área de Educación Física y —sin embargo— es uno de los elementos más importantes para dinamizar toda una serie de destrezas muy importantes.

La situación general de la Educación, a grandes rasgos, no es sólo la desmotivación de nuestro alumnado, es ofrecerles la utilidad real a corto-medio-largo plazo de aquello que hacen. Nuestros alumnos y alumnas

integran y aceptan más las razones de su aprendizaje si ven una aplicación real, aunque sea muy elevada para su nivel académico.

Podemos decirles que las matemáticas sirven para diseñar las calles, el tiempo de los semáforos, el ancho de las aceras, que la historia dicta los calendarios, las leyes las vacaciones o el tiempo obligatorio de permanencia en la escuela, que los deportes de uso de balones y manos ayudan a mejorar la escritura, que saber leer y redactar correctamente marca la diferencia entre una reclamación y una multa... y así sucesivamente. Los juegos —las situaciones lúdicas— tienen una transferencia a nivel emocional, académico, social y cultural que ayuda a muchos aprendizajes. Negar ese valor es negar una parte de nuestro recorrido educativo.

AHORA OS PREGUNTARÉIS ¿PERO ESTE TÍO SE HA PREPARADO PARA ESTO?

Pues la verdad es que usé mucho mi formación teórica y práctica como profesor de Educación Física, y mi propia experiencia de aprendizaje a través de los juegos de Rol y de tablero. Lo que aprendí en mi adolescencia — a nivel cultural y social— a través de esa experiencia me hizo ampliar horizontes y me ayudó en mi etapa de instituto a niveles impresionantes. En historia, en lengua y literatura, en inglés (por aquella época leer y entender inglés se transformó en una necesidad mucho más allá del nivel que se impartía en el instituto) y en variables como pensamiento estratégico, trabajo de grupo, planificación, registro, orden y secuenciación...esas cosas que yo no sabía que estaba aprendiendo pero que —a través de los juegos— estaba integrando sin darme cuenta.

Cuando luego me formé como docente entendí mucho más sobre las bases teóricas del aprendizaje lúdico y de cómo se establecen esos puentes entre situación de juego y desarrollo de destrezas y esquemas mentales de acción.

Al comenzar a utilizar estas herramientas ya tenía unos objetivos claros, el principal era alejar la ansiedad del test. Creo que es una de las variables principales que aborda el juego de manera general. Constaté que una parte del alumnado era capaz de desarrollar ciertas tareas de manera autónoma —que no con éxito total, cuidado— que si estaban

sujetos a una situación de evaluación. Esa parte del alumnado se enfrentaba a las tareas de «clase» de una manera y esa misma tarea enmarcada en un ambiente «evaluativo» les bloqueaba. Curiosamente, y como ya he comentado, era ese sector el que más ejemplificaba el «Síndrome Pokemon». La relación era clara. Al situarlos en una situación lúdica que contenía un grado de «desafío» mucho más alto a nivel práctico — que no teórico o de lenguaje y vocabulario utilizado— su reacción y acercamiento cambiaba completamente.

Creo que ese objetivo está más que cumplido a nivel de curriculum oculto y de estrategias de aprendizaje.

Otros objetivos en los que trabajo actualmente son:

1. Transferencia de mecánicas de juego y desarrollo curricular: lo que hay en un juego está en lo que se estudia en un aula. Evidenciar que cuando se juega se aprende.
2. Socialización y aceptación de límites y normas
3. Aceptación de consecuencias: gestión de la frustración
4. Estrategias de planificación, cooperación–oposición, cooperación en pequeño y gran grupo. Desarrollo del pensamiento estratégico.
5. Aceptación de posibilidades propias y ajenas: fortalezas y puntos flojos de los miembros de un grupo otorgándoles su valor como parte de un equipo o grupo con un objetivo.
6. Aprender a aprender: la experiencia como potenciador del aprendizaje y mejor. Cuanto más juego a algo mejor me hago en ello; al cambiar de juego puedo encontrar puntos comunes que me hagan aprender más rápido pero siempre tengo que empezar de nuevo.

Todos estos objetivos se desarrollan en mayor o menor medida en función de la situación académica, personal, social y ambiental del alumnado con el que me encuentro en las aulas.

En algunas ocasiones utilizo los juegos de forma específica para algunas asignaturas y en otras los uso como una herramienta con la que apren-

der de una forma más abstracta, más generalizada... Siempre digo que un juego eminentemente narrativo puede ser «vestido» para usarse en un área lógico-matemática y viceversa. No es usar un juego *per se*, es usar el juego —o sus elementos— para motivar y atraer la atención de mi grupo de alumnos y llevarlos a una situación en la que quiero desarrollar una mecánica concreta o introducir un elemento que luego voy a presentar a nivel teórico.

Lógicamente hay juegos que son más indicados para un área en concreto que otros, pero mayormente puedes hacer las adaptaciones pertinentes para usarlos en casi cualquier área si nos fijamos en usar no el juego como tal si no alguno de sus elementos constitutivos.

Puedo usar el mapa de un juego de tablero para hacer matemáticas —distancias por decir algo— o lengua si les digo que digan cual ha sido el orden de los turnos y que ha hecho cada uno... por escrito.

EL APOYO DE TERCEROS:

La Administración como tal a nivel particular no ayuda mucho; el Centro para el Profesorado y Recursos de mi CCAA sí que me ha llamado —y suele llamarme— para impartir Formación a otros docentes. Poco a poco la demanda crece por parte de nuestro «gremio» para acercarse a este tipo de mecánicas y estrategias de aprendizaje.

Tengo la suerte de poder estar en contacto con docentes de todo el territorio nacional y de muchos compañeros y compañeras que ejercen en el extranjero con los que intercambiar opiniones y visiones además de recibir el respaldo de muchos de ellos y ellas en estos años de andanzas con el mundo de los juegos. La verdad es que son un gran apoyo en un sector profesional en el que es complejo cambiar inercias. Me siento muy afortunado en ese aspecto.

En cuanto a las familias se refiere siempre hay disparidad, aunque generalmente entienden el acercamiento una vez se les presenta. Como he comentado anteriormente es complejo cambiar esa inercia en la percepción de la Educación y sus metodologías a nivel de familias, ya que cuesta —inicialmente— entender cómo se va a evaluar jugando un área como Sociales, Matemáticas o Lengua por citar alguna de ellas.

Si hablamos del alumnado, siempre hay que ir con pies de plomo. Están siempre dispuestos a jugar; el tema es evidenciarles para qué sirve ese juego o qué elemento del juego está en conexión con lo que queremos trabajar–integrar–aprender. Una vez lo ven jugar se convierte en una parte más de la clase, una parte que tiene un valor muy importante a nivel evaluativo, formativo y curricular ya que es la aplicación de unos conocimientos a través de unas destrezas con el fin de conseguir ser competente en uno o varios aspectos educativos. Resumiendo: les chifla jugar y se desenvuelven mejor en esa situación aunque les diga que jugando a los *Dados de Cthulhu* va a haber una prueba de *speaking* de inglés.

Sobre lo que opinan de mis métodos de enseñanza. Voy a intentar resumir. Obviamente no ha sido ni es un camino de rosas; he encontrado detractores en muchos campos y ambientes. Sin embargo cuando los resultados académicos evidencian una mejora las cosas cambian.

También debo decir que soy un docente que hace responsable a sus alumnos y alumnas de lo que consiguen. Siempre les digo que soy un espejo en el que se refleja lo que han hecho durante el trimestre. Creo que es una de las cosas más importantes que hago: les hago protagonistas de todo lo que sucede, sea positivo o negativo, sea lo que esperan o lo que no esperan. Cuando llega la evaluación les llamo uno a uno y les enseño que resultado han conseguido y por qué, les explico qué ha pasado y por qué y les dejo hacerme todas las preguntas que quieran y les pido su opinión o si entienden la razón por la que han llegado a ese resultado.

Una vez esas variables se presentan a cualquier nivel puedes estar más o menos de acuerdo pero ves que es coherente.

Creo que con esa coherencia, mis rectificaciones y errores incluidos, todos entendemos por qué hago lo que hago y de la manera en la que lo hago.

Creo que aprender jugando todavía es algo «raro» pero que cada vez se entiende más y mejor como una variable motivacional necesaria en nuestro sistema educativo que tantos cambios ha sufrido.

Además, he conseguido que los alumnos se motiven jugando. Es muy curioso porque es un delicado equilibrio entre jugar por jugar,

jugar para aprender, aprender para jugar y no caer en «sólo jugar». No sé si me explico.

Intento no caer en «sólo jugar»; no quiero que mi grupo esté sólo pendiente de jugar el 100% del tiempo. Quiero que jugar sea una herramienta más y que entiendan por y para qué se juega en clase. Es un momento lúdico —debe serlo— pero también quiero que vean más allá del juego. Y lo hacía cuando impartía clases de Educación Física y ahora sigo haciéndolo; obviamente lo adapto a la edad de mi alumnado y a su momento. Muchas veces son ellos y ellas quienes me dicen «ostras profe, es como el juego» y me hacen sonreír orgulloso de ver que por sí mismos han hecho esa asociación.

De hecho puedo contar casos reales como tener niños y niñas en clase que no prestan atención a ciertas tareas y después de jugar al *Timeline*, ser capaces de recordar o escribir números en inglés mucho más fácilmente; usar el set de *Fright* de los *Storycubes* y ver a toda una clase queriendo saber quién es «El Gran Cthulhu» y hacer frases en inglés de manera espontánea. Ver una clase que sabe jugar de manera autónoma a varios juegos propuestos — incluso de manera individual algunos de ellos— y que haya reciprocidad y buen feedback por parte de las familias siempre anima.

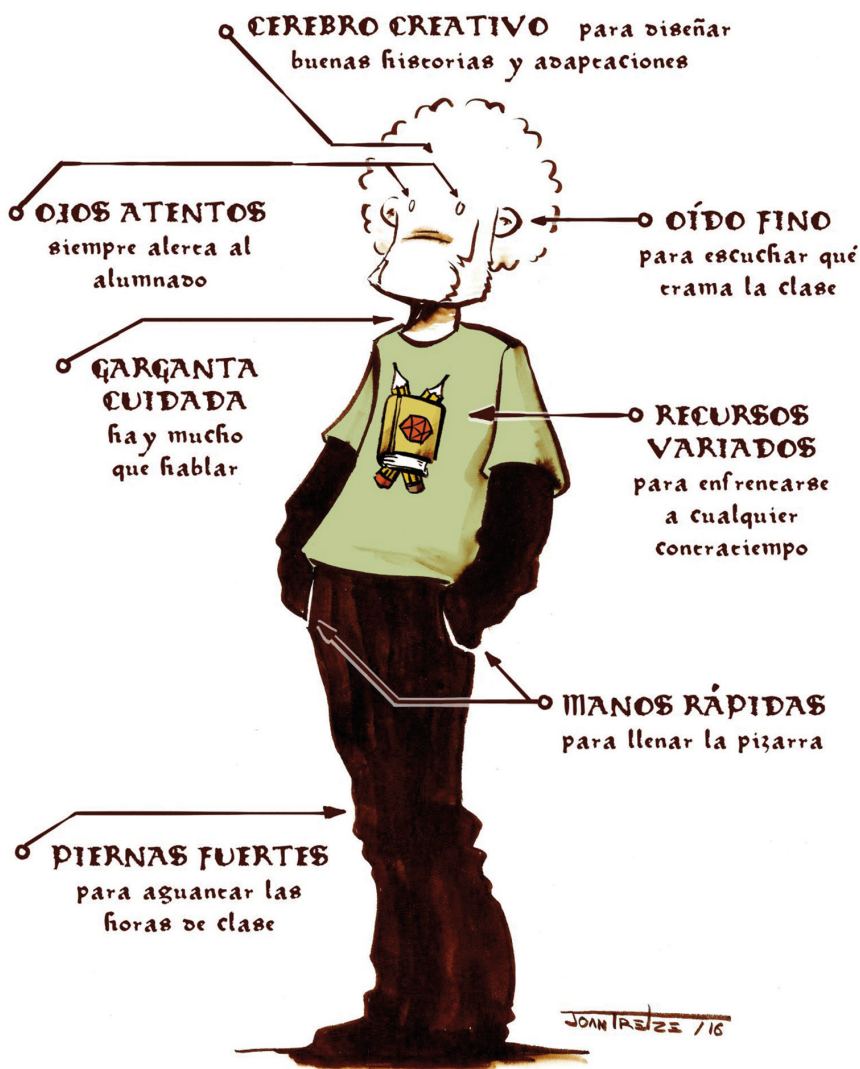
Sigo diciendo que son un buen elemento de animación a la lectura indispensable y que puede ayudar mucho a los Planes de Lectura, Escritura e Investigación que se desarrollan en los centros.

Ver qué ellos mismos quieren dar un paso adelante en el uso de este tipo de dinámicas hace que las sesiones sean completamente diferentes. El aprendizaje es experiencia... es básico y ellos lo ven.

LOS JUEGOS QUE UTILIZO

Sólo voy a citar algunos porque si no puedo no acabar hoy. Uno de los que más me gusta citar, a parte del *Érase una Vez* o del uso de los *Storycubes* o *Timeline*, es el de los *Cthulhu Dados*. Usé este juego diseñando un «grimo-rio» con una plantilla de gramática inglesa para potenciar el *speaking*. Los jugadores deben lanzar conjuros a sus rivales antes de lanzar el dado, pero en inglés. Impresionante resultado de motivación y uso del inglés además de la atención a la pronunciación que ponían durante el transcurso de la partida. De aplauso y bis.

ANATOMÍA DE UN PROFE ROLERO



The Island lo usé con un moderado éxito para repasar los accidentes geográficos e introducir la causalidad de las curvas de nivel al ir hundiéndose la isla; fue complejo pero muy curioso ver que no alcanzas el objetivo que querías aunque lo rozas y que debe mejorar. Esos errores ayudan MUCHO a entender la preparación que requiere el uso de un juego en el aula.

Más casos...bueno, con los *Storycubes* podría no acabar, pero diseñé una manera por puntos para cada set y usar un dado de seis caras como la puntuación mínima a conseguir en menos de un tiempo determinado. Añadimos la «Ronda Fantasma» para «robar» dados — que no la puntuación— a otros jugadores y alguna que otra variación más.

El *Fantasma Blitz* —el set básico— también para inglés y usar factores como «*There is/There Isnt*», o describir tarjetas en menos de un tiempo determinado; El *Timeline* para numeración en inglés y para historia; *Carcassonne* para uso de ciertas frases en inglés; el *Catán Junior* para los sectores productivos en 1º, 2º y 3º de Primaria, y añadimos una tabla de «catástrofes naturales» que hacía que ciertos elementos durante una ronda completa no se pudieran recoger; El *Sherlock Holmes Detective Asesor* para dar indicaciones en inglés, calcular distancias, entre otros muchos aportes, y aplicaciones que se plasmaron en un proyecto curricular completo diseñado junto a Graciela Suárez al que llamamos «Proyecto Sherlock» o «Proyecto Holmes», con la inestimable ayuda de Silvia Cartañá directora de *Los Cuentos de Bastian*; El *Fábula* para Lengua, comprensión y uso del vocabulario así como coherencia entre personajes y sus respuestas después de plasmarlos en una hoja de personaje que diseñé a tal efecto...

Desde cosas simples como el *Jenga* o unos simples dados de seis caras para cálculo mental, pasando por el *Monopoly*, el parchís llegando luego el *Uno*, *La Liebre* y *la Tortuga* y *Los 3 cerditos*, *Agrícola*, *DinoRace*, *Un Imperio en 8 minutos* o *Juego de Trenes*, para llegar a juegos más complejos, son maneras de acercar las Matemáticas sólo por citar un área. Y obviamente después ya podemos dar el salto a juegos más «grandes» como el *7 Wonders*, *Civilization*, *Puerto Rico*, *Bonanhza*...

En cuanto a cooperativos podemos destacar desde los clásicos *La Isla Prohibida* y *El Desierto Prohibido*, pasando por *El Símbolo Arcano*, *El Gran Libro*

de la Locura, *Mysterium*, *Sherlock Holmes Detective Asesor*, *Dead of Winter* o *Zombicide* por citar algunos de los más conocidos o transformar juegos que pueden ser competitivos en juegos de equipo o de cooperación-oposición.

Para aquellos elementos que podríamos clasificar en socio-culturales —y que ya han sido citados algunos en el área matemática— obviamente el *Fuga de Colditz*—y cualquiera de los muchos ambientados en la *I y II Guerra Mundial*— *Inkognito* y de similar época llegando a poder incluir como gancho *Aventureros al Tren* por su componente de geografía, por mencionar los más evidentes y que conste que estoy dejando de lado ahora mismo los juegos de cartas que tienen temática asociada. *El Potion explosion*, *Panic Lab* tienen una parte que es fácilmente extrapolable a elementos de estudio «clásico» de manera muy atractiva... y si nos metemos en «discriminación-reacción», narrativos o de deducción, temáticos (de música, cocina, construcción)... bufff, no acabamos hoy.

Obviamente, y es un factor muy importante, es usar juegos en lo qué el principal objetivo sea fortalecer los lazos del grupo. De ahí que muchos de estos juegos — y muchos más que no he citado— se enfoquen de manera que el logro sea para el bien del grupo.

Con juegos más complejos como el *Mysterium* o los de nuevo lanzamiento como *Incómodos Invitados*, *La criatura*, *Castle cards* y similares hacemos que su faceta integradora se fortalezca y crezca con mínimas adaptaciones para que el grupo entero pueda participar. Estoy esperando ansiosamente el *Dark Souls, the board game* para diseñar la aplicación didáctica cooperativa.

Los juegos de rol son otra manera infalible de dinamizar varios aspectos curriculares a la vez; desde juegos muy sencillos como el *Pequeños detectives de Monstruos*, pasando por *La Llamada de Cthulhu* hasta llegar a *Hombre Lobo*, *el Apocalipsis* y recalando en «Vampiro Edad Oscura», nos queda un viaje increíble por «Aquelarre», el sistema «Fate» y mil cosas más con las qué podemos potenciar dinámicas curriculares abiertas y ocultas a nivel de trabajo de las habilidades sociales, la empatía, tolerancia, estudio intercultural y mil factores más que son una fuente inagotable de aprendizaje y de establecimiento de puentes hacia el

cine, la literatura, la música y las expresiones artísticas de casi cualquier país y momento de nuestra historia.

Mi proyecto de oposiciones está basado en la aplicación de juegos de rol pero ahora mismo no puedo desvelar mucho más, prometo hacerlo cuando haya sacado la plaza — espero — en un futuro cercano.

Consejos para profesores con motivación lúdica: creer en ello como esqueleto sobre el que construir toda acción docente. Es imposible usar un juego si quien lo presenta no le ve el potencial educativo/de aprendizaje en cuanto lo tiene en las manos o lo ha visto en cualquier lado. Así de sencillo.

Usar un juego en el aula es dar un paso desde el lugar que todos ocupamos en el aula y es acercarnos a su realidad. ¿De verdad creemos que es motivante estar 5— 6 horas al día sentado en una silla con una estructura tradicional de clase magistral? A cualquiera nos daría un infarto mental de aburrimiento. Es por eso que no hay que olvidar que nosotros fuimos alumnos y alumnas y que estuvimos en su sitio. Nuestra ventaja es la experiencia y saber qué pensábamos cuando teníamos a nuestro profe delante soltándonos «el rollo». **Podemos y debemos engancharlos con tacto y seguridad sin perder el control. No somos colegas, somos facilitadores y siempre debe haber una distancia, pero no significa que no seamos cercanos.** Significa que somos docentes. Sin más pero sin menos. Jugar es necesario como vía de liberación de tensiones — el deporte es un ejemplo claro de ello — pero al mismo tiempo es un campo de cultivo extraordinario para el aprendizaje.

La sugerencia básica —a mi modo de ver— para cualquier docente parte siempre de la misma estructura:

1. Lleva a las aulas juegos en los que creas; juegos que sean divertidos o que tengan elementos necesarios para atraer.
2. Empieza por juegos que sean atractivos y no uses las reglas del juego, usa el juego como herramienta para cualquier otra cosa. Que sean los alumnos los que imaginen qué hacer con ello.

3. Montar un Lego complejo es jugar: instrucciones, orientación espacial, interpretación de instrucciones, reconocimiento de partes y herramientas, comprobación (evaluación) del progreso y verificación del avance... así que, en ocasiones, jugar es simplemente no hacer lo que es evidente en un libro pero sí en un aprendizaje. Comprobado, por experiencia lo digo.
4. Equivócate y acéptalo con tus alumnos
5. Prueba muchos juegos o imagina a qué te hubiera gustado jugar a ti si hubieras estado con tus amigos.
6. Descubre un juego con ellos/as. Que vean que son parte de ello.
7. Emociónate con los juegos que lleves o quieras llevar, crea esa expectativa.
8. Explica la razón de porqué se usa ese juego DESPUÉS de haberlo jugado; desafía a tus alumnos y alumnas a ver qué tiene de «aprender» ese juego con la clase y con lo que hay fuera del colegio. De igual manera que el baloncesto enseña a moverse antes de que un balón llegue a un lugar, trayectorias y espacio— tiempo, ese aprendizaje es vital para conducir o circular en bici, monopatín etc.
9. Futuro de la educación a través del juego: es un tema complejo, pese a que ahora está en boca de todos algo que desde siempre ha formado parte del currículum oficial de la Educación gracias al área de Educación Física.

Si lo vivimos como una «moda» ya podemos dar por sentado que pasará tarde o temprano, es así. Si lo vivimos como plantar la semilla de un cambio metodológico y pedagógico entonces podemos hablar de un crecimiento muy importante a medio y largo plazo que puede dar lugar a cosas fantásticas....requerirán de muchos cambios de mentalidad en ciertos ámbitos docentes «tradicionales» o «antiguos» que no ven el potencial que posee este tipo de acercamientos y enfoques dentro de nuestro sector.

La ludificación —término que me gusta muchísimo más que «gamificación»— posee intrínsecamente elementos nucleares de los que todos los aprendizajes se nutren y desarrollan y —además— ofrece el campo de experiencia práctica desde el minuto cero. Es muy importante tenerlo en cuenta.

Una frase que suelo recordar es:» no hay mejor profesor que aquel que no olvidó lo que es ser alumno».

Simplemente. Sin más pero sin menos.

Jugar, usar juegos de manera pedagógica es reconectar con el alumnado; es no olvidar qué es estar en un aula. Nos da el espejo para responder a una pregunta muy crítica y que deberíamos hacernos cada cierto tiempo: ¿qué pensaríamos si fuéramos alumnos en nuestras clases?

Responder a esa pregunta no es nada sencillo pero sí necesario. Debería ser obligatorio decir la verdad. No me refiero a que nuestras clases sean un circo; nuestras clases deberían ser un laboratorio, un lugar de práctica, de ensayo y error de manera que estemos ansiosos por descubrir y fallar para llegar más lejos y mejor.

Debemos no perder ese hilo, esa curiosidad, esa necesidad de evidenciar la importancia y alegría de descubrir, que requiera esfuerzo pero que el esfuerzo tenga un fin...no sólo sacar un número en una prueba, aprender es mucho más que eso y está en nuestras manos como docentes ser catalizadores de mucho de lo que llevan dentro. Es nuestra responsabilidad profesional, social, humana y cultural.

La ludificación aporta un punto de conexión que nos une a ellos, nos da un asidero más para estar ahí con y para ellos y ellas. Nosotros les ofrecemos herramientas y puntos de apoyo, cómo usarlos y cuándo pueden ser útiles... luego debemos dejar que den los pasos necesarios para avanzar. Además, ayuda a gestionar los errores, el fracaso es visto como una oportunidad de mejora y no como una derrota total. Hay tanto valor en el juego que se nos olvida que todos hemos jugado a algo y la sensación que nos producía hacerlo, ¿verdad?

Aprendan a jugar, jueguen aprendiendo... Ya tardan.





MI EXPERIENCIA EDUCATIVA CON LOS JUEGOS DE ROL Y DE MESA

Diego Tomé, psicólogo

COMENCÉ A UTILIZAR LOS JUEGOS DE ROL COMO HERRAMIENTA psicoeducativa en el año 2011 y muy poco después añadí a mi repertorio de herramientas también los juegos de mesa. Pero ambos formaban parte de mi vida desde mucho tiempo atrás, aunque sólo me servían como diversión. «Sólo». Cuando terminé la Carrera de Psicología y mi formación de posgrado, pensé en las cosas que había aprendido hasta entonces y en la manera de convertirlas en mi inminente trabajo.

Tardé un tiempo en darme cuenta que aquellos años en el que jugar al rol era la tónica de cada tarde, me habían servido para formar un vínculo irrompible con mis amigos, para pensar en ellos antes de que mi personaje actuara, a valorar todas y cada una de las características de los demás PJ, a resolver problemas muy diversos usando tan solo nuestra imaginación, que leí y escribí más que en toda mi vida, que me sentía seguro expresándome y que mis amigos siempre me escuchaban. ¿Y si el rol había servido para algo más que divertirme? ¿Y si pudiera emplearlo para trabajar con mis alumnos? Podéis imaginaros la respuesta a ambas preguntas.

Salvo contadas ocasiones, el principal juego que utilizo con mi alumnado desde entonces es *La Leyenda de los Cinco Anillos*, por varios motivos. En primer lugar, porque a la mayoría de ellos les interesaba la **cultura japonesa** y el anime, así que la temática les venía lo suficientemente cercana como para gestarse unas ideas previas que les resultasen atractivas y lo suficientemente distante como para que descubrir los entresijos de *Rokugan* les resultasen atractivos e intrigantes.

En segundo lugar porque sus posibles acciones necesitaban un sistema de **valores**, un punto de referencia para esa libertad que proporcionan los juegos de rol, y ahí estaba el *bushido* y, sobre todo, la consigna de que el samurái no es sólo su *katana*, sino, sobre todo, su palabra. Los demás juegos de rol que había barajado podían «acotar» esa libertad poniendo en sus caminos, por ejemplo, un personaje más fuerte, más rápido, más poderoso... pero entonces su límite sería el miedo y su arma la violencia, y esto no podía convertirse en un proceso psicoeducativo. Pensé que el Honor, que cada persona hace suyo, sería un referente mucho más interesante con el que trabajar. No sólo porque lleva asociado ese bushido particular para cada persona, sino porque el hecho de desarrollarlo mostraba mucho de esos nuevos PJ que se enfrentaban al rol por primera vez.

Y en tercer lugar, todo sea dicho, porque por aquel entonces no contaba con muchos más manuales para elegir.

Desde el primer día, tengo la suerte de contar con grupos reducidos para las sesiones de rol en ASA *Málaga*, la asociación de apoyo a las Altas Capacidades Intelectuales en la que trabajo desde ese 2011. Seis o siete chicos a lo sumo. Mayoritariamente chicos aunque cada vez hay más chicas, de hecho, actualmente cuento con dos grupos en los que hay paridad. Lo primero y más evidente que vengo comprobando es que, de todos los programas que hago, es el que más alta tiene la tasa de asistencia. Es tremendamente raro que un alumno falte a una sesión de rol. Incluso llegan antes de la hora por si podemos comenzar a jugar más pronto. Las familias toman nota de esto y saben que pueden ser «amenazados» con no ir al rol si no hacen sus deberes, no estudian o no cumplen las normas de casa. Ciertamente les apasiona. Podemos decir que genera **motivación** en el alumnado.



Faraway (2016), de Blauberry Editorial.

Otra observación curiosa es que los chicos que comienzan jugando juntos al rol forjan unos lazos de amistad muy sólidos, tanto que quieren permanecer juntos cuando comienza un nuevo curso. Algunos, además, han seguido jugando fuera de la asociación, organizando sus propias partidas y saliendo del contexto institucional. Es decir, han conseguido herramientas para la **autogestión de su ocio**, un ocio creativo, saludable y tremendamente barato.

Pero volvamos al principio. Cada jugador debe crear su personaje y eso nos suele llevar unas dos sesiones de trabajo y algunos que otros correos. Debo decir que no explico en demasiada profundidad los detalles de cada clan del juego, solo me baso en algunos clichés como «Los Fénix son pacifistas y anhelan el conocimiento», «Los Escorpión basan su poder en saber información de los demás y evitar que se sepa de ellos», «Los Cangrejo son sinceros y leales a sus compañeros», etc. Me interesa mucho cómo el alumnado se identifica con estos rasgos porque, casi siempre, interpretan a un personaje muy parecido a ellos, aunque la premisa inicial sea algo distinta. Los puristas de este juego me criticarían cómo podría permitir que existieran Fénix tan vengativos como aparecen algunas veces o la falta de respeto al Emperador... Pero no me importa sacrificar fidelidad al juego si lo que consigo es la **autorrevelación** del alumnado a través de la elección y creación de sus personajes, puesto que aprendo mucho de ellos así y puedo ajustar mejor mi trabajo a ellos.

Al hilo de esto, una de las primeras preguntas que hacen los chicos es si pueden atacar a los personajes de sus compañeros, y es que están tremendamente influidos por los RPG de los videojuegos y esta práctica es muy habitual en éstos. A ti, educador que estás leyendo estas líneas, decirte que mi respuesta es siempre la misma: si acabáis con un compañero, la partida se detiene para volver a crear una nueva ficha de personaje. En el momento en que recuerdan que hemos tardado dos o tres días en crearla, se les quitan las ganas. Es decir, lo que quiero que aprendan es que cada acto tiene sus consecuencias. Durante las primeras sesiones suelen ser más impulsivos e individualistas, o bien extremadamente dubitativos y desconfiados, dos polos muy extremos que se van estabilizando a medida que avanza el programa. Y es que apenas hace falta

que les «instruya» de forma magistral: su experiencia es más válida que cualquier charla que les pudiera dar. Es muy importante que después de cada posible decepción (o momento eufórico) que vivan, haya una reflexión sobre la misma, para que puedan extrapolar ese aprendizaje a la realidad. Por ejemplo, si se ha actuado de forma egoísta y esto ha perjudicado a tus compañeros ¿cómo podríamos proceder en otra ocasión? ¿Te ha ocurrido alguna vez algo parecido en el instituto?

Aunque las aventuras están enteramente ambientadas en *Rokugan* y este curioso *Imperio Esmeralda*, hay un abordaje subyacente de contenidos psicopedagógicos, orientados al **entrenamiento** de algunas competencias, como es el caso de las habilidades sociales que desarrollan cuando tienen que hablar con un PNJ o la resolución de conflictos, o invitar a la **reflexión** sobre temas relevantes para el alumnado, como la tolerancia a la frustración o la relación con sus familias. Con este último, trabajamos mucho lo que en Psicología se conoce como «reestructuración cognitiva», que no es ni más ni menos que bucear en las razones (o prejuicios) que nos llevan a pensar o sentir de determinada manera y determinar cuáles de ellas son saludables para nosotros y cuáles no. El espacio de confianza y seguridad que se genera en estas sesiones no provoca sólo la cohesión entre el alumnado, sino también el libre intercambio de ideas y reflexiones, generando una muy positiva relación de empatía y apoyo.

He dejado caer el tema de la tolerancia a la **frustración** porque también es una realidad que se pone muy de manifiesto en el rol. Hay alumnado que, ante un fracaso, se frustra y enfada y puede resultar difícil volverle a conectar con la partida en lo que queda de sesión. Comentaros que suelo abordar esta realidad de forma gradual, es decir, una vez que identifico los posibles pasos que dará el jugador tras crear a su personaje (que, como hemos dicho antes, más que un PJ es un avatar) creo posibles conflictos a los que pueda ir enfrentándose de forma progresiva, hasta que llega un punto en que esa «impulsividad» o «prejuicio» puede ir demasiado lejos, momento en el que termina su carrera ascendente y, nuevamente a través de la experiencia, el alumno encuentra sus límites. Es indispensable para el educador crear una escala de conductas y reacciones tolerables, que tengamos muy claro dónde está la línea, y no sólo eso, también de-

bemos acompañar esta escala con una justificación clara y asequible para el alumnado. No puede dar la sensación que cambiamos los **criterios** sobre la marcha, tiene que haber seguridad en nuestras reglas para que el alumno pueda adherirse a ellas, identificándolas claramente. Si no, no habrá cambio cognitivo ni conductual.

En definitiva, el rol es muy interesante para abordar contenidos **socioemocionales**, principalmente porque las visiones y respuestas alternativas a la problemática del alumnado surge de sus compañeros y no directamente del educador, cuya misión es plantear experiencias que inviten a la reflexión y el entrenamiento. Al margen de *La Leyenda de los 5 Anillos*, he diseñado sesiones para partidas de una sola sesión en el que he trabajado con personajes superhéroes, en la *II Guerra Mundial* u otros temas que han surgido del alumnado, generando partidas más improvisadas en las que, incluso, he dejado que el alumnado se convierta en director de juego de forma rotativa.

Pero más allá de esto, el rol también sirve para abordar otros **objetivos curriculares**, más relacionados con el desarrollo cognitivo y creativo. He tenido oportunidades para jugar al rol con grupos de docentes para trabajar la Historia, la Lengua y Literatura, Matemáticas o la Expresión Artística. Y no solo con alumnado de secundaria, como suelen ser mis alumnos, también de primaria. Junto con mi compañero Antonio, creamos una partida para el CEP de Almería, la cual podéis descargaros en mi web www.diegotome.com.

Cuando abordo el rol desde esta perspectiva combino «la mesa» con actividades **prácticas** que exijan el desarrollo de competencias académicas, motivado por misiones que les planteen los PNJ. Por ejemplo, si nuestra partida está ambientada en el Imperio Romano puede ser interesante que el alumnado fabrique un mosaico, también pueden resolver un puzzle en el Londres Victoriano o componer una figura geométrica para un artesano Al-Andalus. Tras la producción, vendría una fase de exposición o debate, en el que además trabajaríamos competencias lingüísticas y comunicativas.

Vaya, que el rol da para mucho.

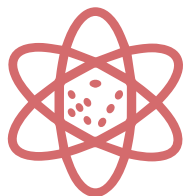
Antes de terminar, me gustaría hablar un poco sobre los **juegos de mesa** que empleo en mi práctica profesional. Como ya he comentado, mi principal objetivo es el desarrollo de competencias socioemocionales, así que elijo juegos que me faciliten esto. Desde siempre he sentido preferencia por los juegos colaborativos, ya que pretendo que estos juegos generen sentimientos de grupo, cohesión, interdependencia... y que la única forma de ganar sea aplicándolas. Así, utilizo juegos como *El Desierto Prohibido*, en el que cada uno tenemos una habilidad que es indispensable para el grupo; *Pandemic: The Cure*, en el que debemos pensar todos juntos, repartir tareas y desvincular la idea de que cada ficha pertenece solo a un jugador, fomentando así el trabajo en equipo; *Hanabi*, donde es imprescindible prestar atención a los demás y, sobre todo, confiar en ellos; o *Los Inseparables*, mi última adquisición, en el que trabajamos el concepto de resiliencia y, por supuesto, la empatía. Me gusta utilizar estos juegos desde el comienzo de curso, para crear un ambiente de confianza y seguridad entre mi alumnado, el cual le permita expresarse con tranquilidad y pueda ser escuchado con agradecimiento.

Por último, vais a permitirme que me refiera a **Faraway**: el juego narrativo de cartas, del que soy creador con *Editorial Blauberry*. Es un juego en el que deberemos crear historias en grupo, utilizando una serie de cartas que representan mundos fantásticos extraídos de los cuentos y, por otra parte, situaciones de la vida cotidiana, en concreto ambientada en el patio de un colegio. Los jugadores deben demostrar varias habilidades: proponer ideas atractivas, desarrollar un discurso interesante y utilizar su ingenio para sacar el máximo partido a las reglas. Pero hoy no quería hablaros del juego en sí, sino de sus posibilidades psicoeducativas. Es más, os animo a que creéis vuestro propio Faraway con imágenes creadas por vuestro alumnado o por vosotros mismos, para trabajar objetivos más específicos.

La mayoría de las veces lo he empleado para trabajar la Escritura Creativa, trabajo socioemocional en grupo y formación al profesorado. Pero tanto por mi experiencia como la que comparten conmigo los educadores que lo han usado, descubrimos muchísimas **aplicaciones**, como las siguientes: podemos desarrollar la Creatividad, tanto a nivel individual

como grupal; desarrolla la empatía y las habilidades sociales, puesto que el juego requiere prestar atención a los intereses y preferencias de los demás jugadores, tanto por la historia como por el proceso comunicativo. Y es que sólo haciendo propuestas interesantes conseguirás ganar; trabaja la composición, la narración, el desarrollo del lenguaje, vocabulario, ortografía, sintaxis, géneros literarios, etc.; es muy útil para interpretar y abordar la resolución de conflictos puesto que a través de un cuento se puede observar la situación con perspectiva y con menos implicación; las ilustraciones de las cartas representan una gran cantidad de situaciones y arquetipos, con los cuales podremos indagar con qué se identifica el alumnado y qué proyecciones realiza sobre las realidades mostradas; fomenta la cohesión grupal y la inclusión; se puede trabajar la historia, profundizar en aspectos culturales e incluso idiomas. Os invito a que nuevamente entréis en mi web y podáis leer algunas actividades concretas que podéis probar desde ya en vuestro aula, y así os dejo con las aportaciones de más autores de este interesantísimo y estimulante libro.

Mi último consejo es que, pase lo que pase, jugad con vuestro alumnado. Jugar es divertido, jugar es emocionante y sin emoción no hay aprendizaje.



JUGANDO A ROL CON CIENTÍFICOS

Moisés Sanz González, profesor

ME LLAMO MOISÉS SANZ GONZÁLEZ, SOY MAESTRO INTERINO de Educación Primaria, lo cual conlleva que nunca esté en un lugar concreto. Comencé a jugar al rol a los nueve años y desde entonces he jugado de todo. He trabajado en un millón de cosas distintas, pero la mejor es la formación. Saber que formas parte de lo que van a aprender los hombres y mujeres de mañana es algo que no tiene precio. De hecho, antes de comenzar mi carrera profesional como maestro, trabajé como monitor de ocio y tiempo libre. Aquí fue fraguándose mi idea de aplicar las dinámicas divertidas de la educación no formal a la educación formal cuando fuera maestro. Ya con esta idea en mente pensé: ¿Por qué no ir un poco más allá y utilizar los juegos de mesa y también de rol?

En un principio mi intención era simplemente dinamizar mis clases, hacer algo divertido mientras los alumnos estaban aprendiendo. Con el tiempo me he dado cuenta de que se puede ir más allá, siempre se puede; con esto me refiero a cambiar la forma de concebir la educación. Además no utilizo ningún juego tal como está redactado en su reglamento, si no que lo que hago es tomar juegos de siempre y modificarlos para relacionarlos con lo que esté dando en clase. Es importante variar para no caer

en la monotonía y además así mantener una mente despierta y creativa. Los niños lo agradecen porque, aunque les encanta repetir, necesitan estímulos variados.

En ocasiones, si necesito reforzar el temario y vamos bien de tiempo hacemos una sesión de rol con unas reglas caseras que de momento son algo vagas pero que pretendo perfilar en un futuro próximo.

Una vez has aceptado que el juego puede formar parte activa de la educación de tus alumnos, dar el paso para alguien como yo, que ha jugado toda su vida, es sencillo. De todas formas hay que tener presente que jugar en el aula no es algo que haga a diario, sino que lo trabajo de forma complementaria a un modelo de formación convencional. Tampoco creo que haya una forma específica de trabajar, porque todo vale para cualquier situación, la clave es saber adaptar tus herramientas y materiales a tus necesidades y no quedarte atascado.

A estas alturas, mi mayor deseo profesional es asentarme en un colegio y poder comenzar un proyecto a largo plazo, si es posible con el apoyo de la comunidad educativa. Espero que esto sea pronto una realidad porque además, creo que nos encontramos en el comienzo de algo muy grande, algo que cambiará nuestra forma de concebir la educación pero muy a largo plazo y muy despacio. Los resultados y la motivación de los alumnos nos abalan, así que estoy seguro de que mi deseo se hará realidad tarde o temprano.

ALGUNOS JUEGOS QUE UTILIZO EN EL AULA:

Multiploca: Se trata de una reinención del tradicional juego de la Oca que utilizo para trabajar los múltiplos. Cada jugador tira dos dados en su turno, el habitual D6 para mover y un D10. Antes de mover la ficha deberá decir un múltiplo del D10, si es correcto puede mover su ficha a la nueva casilla, si no, se queda donde está y pasa turno. Las casillas de oca siguen esta misma regla pero el resto de casillas especiales como el pozo, la cárcel o la muerte no las suelo tocar, para simplificar, pero cada uno podrá hacerlo como más le guste.

Tablas con dados: Con este juego practicamos las tablas, hay un montón de variantes pero la que más triunfa es el concurso. A medida que vayan controlando las tablas vamos trabajando con diferentes dados. Por ejemplo, cuando controlan hasta la tabla del 4, jugamos con 2D4, cuando controlan hasta la del 6, jugamos con 2D6, y así hasta la del 10. El juego consiste en que cada uno lanza sus dados y tienen que multiplicar los resultados, el que responda antes tiene un minipunto. Se pueden combinar diferentes dados o variar de infinitas formas, ¡la clave es la creatividad pero sobre todo escuchar a los niños que tienen más que nosotros!

Superdamas: En lugar de la tradicional leyenda de letras por números, usamos números por números y jugamos una partida de damas normal. La diferencia es que si quieres mover una ficha a cualquier casilla deberás acertar la multiplicación que surge de sus coordenadas. Aunque parezca que se trabaja la multiplicación, que también, está pensado para reforzar las coordenadas y la percepción espacial, y funciona...

CIENTÍFICOS, EL JUEGO DE ROL:

Ha costado mucho trabajo, pero al final la enseñanza en España está despertando a nuevos horizontes. La gamificación es por fin un hecho en las aulas. A diario recibimos alentadoras noticias sobre un nuevo pionero de este movimiento o nueva forma de aprender jugando, y eso es lo que pretende .

Este no es un juego de rol común, es un juego de rol educativo y por tanto aspira a logros que van más allá de lo meramente lúdico. Pretende escapar de la educación convencional en un sistema en el que el alumno es un mero receptáculo de contenidos para los que no encuentra sentido ni utilidad. El educador deja de ser un simple transmisor para convertirse en el artífice de un mundo nuevo y diferente, repleto de estímulos que atraigan al alumno hacia el conocimiento. Este, por su parte, pasará a ser el sujeto activo, protagonista de su propio aprendizaje.

En los jugadores interpretarán a un grupo de agentes especiales, encargados de viajar en el tiempo para documentar los hallazgos de las mentes más importantes de la historia. Pero no todo será tan fácil como parece,



pues de un modo u otro acabarán envueltos en infinidad de aventuras y correrías. Podría parecer entonces que «científicos» no fuera la palabra adecuada para unos agentes cuya misión es la de verificar un hallazgo, pero una reflexión más profunda revelará que su trabajo va más allá de la simple documentación o de la asistencia trivial a los grandes científicos, pues en sus andanzas tendrán que vérselas con los mismos enigmas a los que se enfrentan estos genios. Será tarea del educador o director de juego diseñar una aventura que contenga tales desafíos, adecuados a la edad de los jugadores, y conforme a los contenidos que se vayan a trabajar.

Por otra parte, el educador deberá tener en cuenta una serie de factores que conciernen al aprendizaje en , desde un punto de vista didáctico, con el objeto de obtener el máximo beneficio, tanto pedagógico como lúdico.

1. **Una metodología vivencial y participativa.** El alumno desempeña un papel protagonista en su propio aprendizaje a través del descubrimiento y la construcción del mismo. Será necesario, por tanto, fomentar la participación y proactividad, la interacción con el resto de personajes, jugadores o no, y la implicación con el resto de componentes del juego, tanto argumentales como epistemológicos.
2. El proceso de toma de decisiones, un rasgo característico de todos los juegos de rol. El jugador debe asumir que toda acción conlleva una serie de consecuencias, tanto personales como a nivel grupal. permite entrenar esta capacidad en un entorno «de prueba», donde pueden sentirse cómodos y aprender de sus errores sin consecuencias negativas más allá del juego.
3. El recurso lúdico es el principal factor de motivación para el alumno. El director de juego debe partir de las necesidades e intereses de sus jugadores generando así atracción hacia el propio aprendizaje, y que sea el alumno quien lo demande y no al revés.

4. El aprendizaje significativo. La posibilidad del jugador de construir su propio aprendizaje, de ser él mismo quien redescubra el trabajo de brillantes genios de la ciencia y llegar a sus mismas conclusiones, y todo ello mediante el juego, revierte en una actitud de predisposición hacia el
5. objeto de estudio generando un aprendizaje incuestionablemente significativo.
6. Las relaciones interpersonales. La cooperación y el trabajo en equipo es una característica definitoria del juego de rol. Nos encontramos de nuevo en un entorno «seguro» en el que poder entrenar las habilidades sociales, fomentar las relaciones interpersonales y la capacidad de resolución de conflictos.
7. La interdisciplinariedad. El viaje a través del tiempo con fines científicos supone una conexión singular entre ciencia e historia. El educador tiene una posibilidad inmejorable para enmarcar cualquier contenido didáctico en un contexto histórico que el alumno podrá apreciar como suyo, potenciando nuevamente un aprendizaje significativo.
8. Actitudes personales. La maleabilidad del juego de rol permite enfocar su diseño hacia el desarrollo de un sinnúmero de actitudes, entre las que destacan el sentido crítico, la autonomía, la creatividad, la iniciativa o la curiosidad entre otras. El educador podrá valerse del juego para potenciar las que su grupo de juego demande.

Formar a través de los juegos de rol supone un desafío importante para cualquier educador, especialmente si se trata de la primera experiencia en este ámbito. responde a esta dificultad con un sistema de juego atractivo y sencillo que convertirá cualquier sesión educativa en una experiencia pedagógica definitivamente motivadora.



GAMIFICANDO EN LA UNIVERSIDAD

Àlex Caramé, Profesor en la Facultad de Educación de la Universidad de Barcelona. Presidente de la asociación *Laboratori de Jocs*

COMO MUCHOS OTROS Y OTRAS AUTORAS DE ESTE LIBRO APARTE de ser docente, en este caso de la Universidad de Barcelona, me considero un jugón. Son cerca de 30 años desde que me interesé por los juegos de rol y ello me llevó a conocer una gran cantidad y variedad de juegos. Sólo era cuestión de tiempo que se produjese la conexión natural entre una gran afición y su aprovechamiento a nivel laboral. He de señalar que me encuentro todavía en fase de aprendizaje, por lo que en comparación con otras experiencias aquí descritas se puede pensar que la mía no aporta gran cosa. Personalmente pienso que visibilizar las dudas y errores cuando se inicia una apuesta gamificadora puede ayudar a otras personas. Pero vamos a pasar a explicar mi introducción en las técnicas gamificadoras, para ello lo haré por niveles.

NIVEL 1: LLEGANDO A LA DOCENCIA

En el curso 2010-2011 me incorporo como profesor en la Universidad de Barcelona para impartir una asignatura dentro de la Licenciatura de Pedagogía: «Economía de la Educación». Esta asignatura contempla mucha

materia y el primer año intenté ser fiel a lo que se había hecho previamente pero incorporando alguna cosa distintiva. Desde mi etapa como estudiante estaba convencido que se podía enseñar de manera más lúdica, más divertida... ahora tenía la oportunidad para ver si aquella idea que me rondaba era viable.

Los primeros adversarios:

Lo primero fue recibir un jarro de agua fría: los grupos clases estaban formados por 50-60 personas lo que dificultaba (o así yo lo creía por entonces) intentar aplicar cualquier innovación en clave de gamificación. Durante los primeros cursos lo que hice fue limitarme a probar un par de actividades, la gamificación quedaría como testimonial o residual en mis asignaturas.

Junto a esta dificultad estaba otra muy importante, el primer año debes hacer una muy buena preparación del contenido de la asignatura, lo que te dejaba con poco tiempo para poder innovar o imaginar maneras diferentes de explicar el temario.

Primeros intentos:

Pero pasemos a las actividades, una pequeña dinámica y un aprovechamiento de un trabajo previo.

Primera dinámica: Marx y la plastelina

Mi primera «gamificación» (que me perdonen los que más saben, pero sería mi primera aplicación) fue muy sencilla, debía explicar conceptos clave del Marxismo y veía que hacerlo desde la típica clase magistral dejaba cuestiones por resolver. Pensé en hacer un pequeño ejemplo con la ayuda de dos alumnos. Les mostré un pequeño cilindro de plastelina y les dije que debían hacer el máximo de piezas como ésa en un tiempo limitado. Di a cada alumno una pastilla de plastelina de diferente color y empezaron la producción. El resto de la clase contemplaba cómo realizaban aquel pequeño ejercicio.

Una vez finalizado el tiempo pasamos a contar cuántos cilindros había «fabricado» cada uno, lo más evidente fue ver que uno había hecho gran cantidad pero de baja calidad, mientras el otro había priorizado la calidad a la cantidad. Ahora tocaba conectar esta pequeña dinámica con el contenido de la asignatura.

Siguiendo con el ejemplo les hice ver que había cilindros de diferente color, un «trabajador» había producido un tipo de mercancía y el otro una diferente; por ejemplo sillas y bolígrafos. Ello nos permitió explicar que las mercancías tienen un doble valor, el valor de uso y el valor de cambio. Una silla y un bolígrafo no tienen el mismo valor de uso ni el mismo valor de cambio. El valor de uso es la propiedad que tiene de ser útil, para qué nos sirve esa mercancía; mientras el valor de cambio va más ligado a la cantidad de trabajo abstracto necesario para elaborar la mercancía. De esta manera pasamos a hablar de la diferencia entre otras dos ideas clave: trabajo abstracto y trabajo concreto. El trabajo para elaborar sillas no es el mismo que el trabajo para elaborar bolígrafos, es decir, el trabajo concreto es diverso, heterogeneo y diferenciado. Ahora bien, si nos olvidábamos de la producción final, entonces nos encontramos con trabajo abstracto que es único, homogéneo e indiferenciado (es la energía física y mental necesaria para producir cualquier mercancía). En este momento llegamos a otra idea principal del Marxismo: el elemento en común de las diferentes mercancías es que son fruto del trabajo humano. Este elemento es uno de los que permitirán calcular el valor de una mercancía.

Y para finalizar la explicación pedimos que imaginasen que ambos «trabajadores» formaban parte de la misma empresa y fabricaban la misma mercancía. Los dos trabajadores disponían de las mismas herramientas y tenían habilidad similar. Como he explicado antes uno de los trabajadores había producido mucho pero de baja calidad mientras que el otro había producido priorizando la calidad. Si el valor viene determinado por la cantidad de trabajo necesario para producir una mercancía entonces se corre el riesgo de dar valor a productos de trabajadores lentos o no tan hábiles y por ello necesitan emplear más tiempo. Para evitar esto Marx nos habla del tiempo de trabajo socialmente necesario, es decir, tomamos diversos trabajadores en condiciones normales de producción

y con un grado medio de destreza y habilidad, se suman las producciones de todos ellos y se divide por el tiempo empleado, de esta manera se obtiene el valor en función del tiempo de trabajo empleado.

Recompensas y px

Son diversas cosas que pude observar de la aplicación de esta pequeña dinámica:

1. Las alumnas agradecían una pausa en la rutina de la clase magistral.
2. Todo y tratarse de manipular un elemento conectado con la infancia (plastelina), la actividad fue acogida con una buena respuesta.
3. Ayudó a clarificar y conectar conceptos clave.
4. Traspasó el espacio de la propia asignatura: las alumnas compartían la dinámica con otras compañeras y profesoras.
5. Me aportó mayor confianza para seguir contando con este tipo de dinámicas.

Segunda dinámica: La opción fácil y arriesgada a la vez

La segunda aproximación a la gamificación en mis clases la tenía clara, en su día desarrollamos junto a un compañero (Andreu Camprubí) una serie de dinámicas con el objetivo de explicar de manera sencilla los procesos de exclusión e inclusión social. Fue un trabajo muy interesante porque significó hacer entendibles conceptos complicados dirigido a chicos y chicas de espais¹. Era la opción fácil, tomar aquella sesión y llevarla a la universidad. La parte arriesgada es que se diseñó pensando en unas edades que no se dan en las aulas universitarias.

Todo y que se trata de una sesión preparada para un grupo de unas 10 personas, decidí que se podría aplicar a un grupo mucho mayor (recorremos entre 50-60 alumnas).

La propuesta es la siguiente: entender qué variables influyen a estar expuestos a un mayor riesgo de exclusión social y hablar de los distintos

ámbitos en los que se puede producir. El objetivo es sensibilizar, concienciar y empatizar con las situaciones que exponen a las personas a la exclusión social y darse cuenta de que es un fenómeno mucho más cercano a nosotros de lo que nos imaginamos.

La manera de hacerlo es a través de los juegos de rol y de juegos populares. Los participantes tienen asignado un rol en función de los diversos perfiles de exclusión y, a partir de este rol, se tienen que completar una serie de pruebas relacionadas con ciertas actividades de la vida cotidiana. Estas actividades como obtener formación, una vivienda, un trabajo y un grupo de amigos, se realizan a partir de juegos clásicos mínimamente modificados (limbo, palabras encadenadas, tabú, juego de las sillas, gallinita ciega). Estos juegos representan actividades del día a día, pero el vínculo del juego con estas actividades no se desvela hasta el final. En función del resultado de cada uno de estos juegos, los participantes van acumulando factores de exclusión social que les dificulta en la siguiente prueba. Al final del juego se realiza una carrera de obstáculos (simboliza el ciclo de la vida) condicionada con las dificultades que cada participante ha acumulado a lo largo del juego.

La duración de la sesión va en función de dos variables: el número de participantes y el debate que se genera a continuación. Aproximadamente dura unas dos horas.

La actividad acaba con una breve explicación teórica que sintetiza todo lo que ha ido apareciendo, es el cierre perfecto para visibilizar los siete ámbitos donde se puede producir exclusión social y aportar cómo se debería de actuar para lograr revertir este tipo de situaciones.

Recompensas y px (puntos de experiencia)

Son diversas cosas que pude observar de la aplicación de esta gamificación:

1. Una sesión de dos horas gamificada con un grupo tan elevado es agotador, pero muy gratificante.
2. Todo y haberse diseñado para otras edades funcionaba de maravilla con estudiantes universitarios.



El Gran Dalmutí (1995), de Richard Garfield

3. Ayudó a entender conceptos clave y empatizar con esta problemática.
4. Es un punto de inflexión, a partir de esta sesión la relación con el grupo clase mejora.
5. Me encanta hacer esta sesión.

A lo largo de estos años que he ido realizando estos dos momentos gamificados siempre me quedaba con las ganas de hacer más. Pero siempre aparecía la misma excusa: no se puede con tantas alumnas.

NIVEL 2: APARTANDO EXCUSAS

En mi afán de ir incorporando más elementos lúdicos en mis clases llegué a aparcar el miedo el curso pasado. Decidí salir de mi zona de confort e incorporar una nueva sesión, esta vez adaptaría un juego comercial como «El Gran Dalmuti» para hacer reflexionar sobre la estratificación social y la desigualdad en nuestra sociedad actual.

Para ello actualicé la pirámide buscando elementos equivalentes, de esta manera realicé la siguiente adaptación:

EQUIVALENCIAS DE LA ADAPTACIÓN DE EL GRAN DALMUTI	
Dalmuti	La Banca
Arzobispo	Consejos directivos
Sheriff	Nobleza
Baronesa	Clero
Abadesa	Clase política
Caballero	Justicia
Costurera	Medios de comunicación
Albañil	Farándula
Cocinera	Clase alta
Pastora	Clase media
Picapedrero	Clase trabajadora
Campesino	Parados/as
Bufón	Bufonada (Boda real y Evento deportivo)

El paso siguiente fue buscar ilustraciones sugerentes e imprimir las cartas. Ya sólo quedaba llevarlas a clase.

Recompensas y px

Son diversas cosas que pude observar de la aplicación de esta gamificación:

1. La acogida fue buena, aunque algunas alumnas se fueron justo antes de empezar.
2. Ayudó a visibilizar la estratificación y desigualdades sociales.
3. Percibí que me faltaba algo: todo y que después de jugar se conectaba con la explicación, parecía que le faltaba más desarrollo.

Esta sensación de que me faltaba algo, que aquello no era bien-bien gamificar me llevó a buscar información por internet. A buscar referentes, experiencias y ejemplos para poder reproducir. Es en este momento cuando empiezo a seguir con interés a Manu Sánchez y Óscar Recio-Coll y a «envidiar» su arte.

NIVEL 3. CURSO 2016-17 APRENDIENDO DE LOS MAYORES

En esta lectura apasionada de lo que iban haciendo estos dos maestros llegué al punto de preguntar a Manu cuando vendría a Barcelona a hacer un taller, pero no tenía ninguno programado. Hasta contemplé desplazarme a Sevilla para poder asistir a uno de sus talleres... De manera paralela contacté también con Óscar pidiéndole más información sobre uno de sus proyectos, el mail de respuesta que me envió me dejó asombrado por el contenido y detalle que aportaba.

Mientras seguía con mi objetivo de ir incorporando poco a poco más innovaciones lúdicas en mis clases, seguía con la percepción de que el volumen de alumnas dificultaba mucho poder hacerlo. Pero estaba decidido a comenzar a probar en grupos más pequeños.

Primer intento: *Los cuadros blancos.*

Fue gracias a un alumno que me comentó que había realizado una dinámica muy interesante, la conocida como la «dinámica de los cuadros blancos» y que me la recomendaba si quería trabajar la cooperación y la empatía.

La propuesta es muy sencilla y fácil de reproducir, se recortan 5 cuadrados iguales y después se dividen en diferentes piezas, siguiendo estas indicaciones². Se mezclan las piezas tal y como se indica y se reparten a las alumnas. Cada alumna tendrá un sobre donde encontrará diversas piezas (como si fuera un tangram) pero con las que no es posible construir un cuadrado como el que se pide.

El objetivo de la dinámica es el siguiente: cada alumna tiene que construir un cuadrado perfecto, así finalizar con 5 cuadrados perfectos e iguales.

Pero hay que seguir una serie de reglas:

1. No se puede hablar.
2. No se pueden pedir piezas a ninguna otra persona (ni señalando, ni haciendo signos, etc...)
3. No se pueden coger piezas de otra persona.
4. Está permitido dar piezas a otras personas.

Recompensas y px

Son diversas cosas que pude observar de la aplicación de esta dinámica:

1. El reto enganchó rápidamente.
2. Se dieron comportamientos interesantes: alumnas que consiguieron el cuadrado y dejaron de trabajar. Olvidaron que el objetivo era conseguir cinco cuadrados iguales.
3. La dinámica sirvió para poder hablar de la importancia de trabajar en grupo y de la necesidad de empatizar y darse cuenta de las necesidades del resto del grupo.

Todo y la satisfacción por el éxito de esta dinámica seguía con la sensación de que faltaba algo...



Duplik (2010), de Amanda A. Kohout.

Segundo intento: Duplik.

Mi contacto con Manu y Óscar se mantenía, miraba lo que iban haciendo y lo comparaba con mis intentos y me daba cuenta que lo mío no era una auténtica gamificación (o al menos así lo consideraba en ese momento).

Fue gracias a una conversación con Manu que me recomendó utilizar el juego «Duplik» para trabajar la competencia lingüística. La verdad es que no había oído hablar nunca de ese juego, pero me dejé llevar...

Mi conejillo de indias volvió a ser el grupo de diez alumnas y el resultado fue muy curioso. Inicialmente cuando estaba planteando la sesión las caras fueron de asombro, caras de «¿nos vas a poner a dibujar a nosotras?». Pero al realizar el primer turno perdieron la vergüenza y empezaron a disfrutar del juego. Para finalizar hablamos de una de las competencias clave de su titulación, la habilidad comunicativa y como es importante saber detectar qué es lo más relevante y saberlo comunicar.

Recompensas y px

Son diversas cosas que pude observar de la aplicación de este juego:

1. Las alumnas se lo pasaron muy bien.
2. Entendieron perfectamente el tema a trabajar: la importancia de disponer de una buena habilidad comunicativa, tanto oral como escrita.
3. La proporción de tiempo dedicado al juego y a la explicación sobre el tema a trabajar estaba muy descompensada: dedicamos mucho tiempo al juego y poco a la conexión teórica.

Volvía la misma sensación: había ido muy bien, pero no acababa de estar convencido de hacerlo bien.

Si la montaña no va a Mahoma...

Esa inseguridad de estar quedándome en algo testimonial me llevó a intensificar mi interés en poder asistir a algún taller donde poder aprender. Después de estar chateando con Manu por si vendría a hacer un taller por Cataluña, me comentó que al final no había prosperado. Fue en ese momento que le pregunté «¿qué necesitas para poder venir?». Y la idea empezó a funcionar. Comencé a mirar la posibilidad de traerle para poder hacer una formación a las alumnas de la Facultad de Educación, pero las cosas no eran sencillas y el problema de la financiación impedía poder hacerlo. Por contra los beneficios compensaban con creces las dificultades: poder plantear a las futuras maestras la gamificación como metodología en la escuela y empezar a formar a las nuevas promociones de maestras teniendo en cuenta esta gran herramienta. A la vez de poder aprender de maestros con más experiencia en la gamificación.

La apuesta estaba hecha y no me quise rendir... Y volví a insistir. Es más no me conformé con Manu y quise traer también a Óscar. Cuando les planteé la idea les encantó. Ahora me tocaba a mi buscar la manera de hacerlo: conseguir apoyo desde la Facultad de Educación de la Universidad de Barcelona y colaboración por parte de las editoriales.

La Facultad de Educación vió muy interesante el taller propuesto y también las editoriales contactadas (Devir, BrainPicnic y Mercurio). La implicación y compromiso de Manu y Óscar ayudaron mucho en la fase de definición y concreción del taller y en la gestión con las editoriales. El resto está por ver, mientras escribo estas líneas estamos a una semana de celebrar el taller de «Gamificación en Primaria» y sé que será un éxito. No puede ser de otra manera contando con estos dos cracks de la gamificación.

Este taller sirvió para ponerle nombre y forma a un proyecto que desde hace tiempo rondaba por nuestras cabezas, de ahí nace la asociación Laboratori de Jocs. Que se marca como objetivo el fomento de los juegos (de mesa, cartas y otros) como herramienta educativa, como alternativa de ocio saludable y como bien cultural. Nuestra primera actividad sería este taller pero no nos quedaremos sólo en eso, ya estamos trabajando en otros proyectos que iremos comunicando a su tiempo.

Tercer intento: *Pandemic*

Con la idea de seguir introduciendo y probando juegos en mis sesiones quise incorporar uno para poder hablar de la importancia del trabajo en equipo. Después de valorar diversas opciones al final me decidí por el juego cooperativo «Pandemic».

Recuerdo que la alumna que fue más reacia a la sesión con Duplik, nada más comenzar esta sesión me preguntó «¿a qué vamos a jugar?». Ya había conseguido algo importante: incorporar que se puede aprender a través de los juegos. El objetivo de la sesión era hablar de la importancia del trabajo en equipo, de la colaboración para poder conseguir los retos de cada institución. Al plantearles el reto de «Pandemic» lo vieron rápidamente: hay cuatro virus en el mundo que necesitan ser erradicados. Sólo si los diferentes personajes colaboran entre ellos lo podrán conseguir.

Recompensas y px

Son diversas cosas que pude observar de la aplicación de este juego:

1. Las alumnas se lo pasaron muy bien.
2. Entendieron perfectamente el tema a trabajar: una alumna llegó a



Pandemic (2008), de Matt Leacock

decir que durante el grado siempre se habla de la importancia del trabajo en equipo, pero hasta ese día no lo había entendido plenamente.

3. Se quedaron con ganas de más.

Cuarto intento: Saboteur

En este caso quise establecer una conexión con las dos sesiones: importancia del trabajo en equipo y hablar del peligro de etiquetar a las personas con las que trabajamos (alumnos/as, usuarios/as de servicios,

etc). En esta sesión me marqué como objetivo darle mayor presencia a la parte teórica, por lo que la utilización del juego «Saboteur» me sirvió de excusa para plantear el tema y como elemento motivador.

En este juego se dan los dos elementos, hay un grupo de mineros que tiene como objetivo encontrar oro, pero entre ellos hay algunos que tienen justamente el objetivo contrario. El problema es que no sabemos quién forma parte de un grupo y quién de otro. Por lo que se parte de deducir en base al comportamiento en el juego y a colocar etiquetas en base a ello.

Recompensas y px

Son diversas cosas que pude observar de la aplicación de este juego:

1. Las alumnas se lo pasaron bien.
2. Dedicar un breve espacio a este juego hizo incrementar la motivación para analizar el tema teórico en base a un artículo científico.
3. La valoración acumulada de las diferentes aplicaciones de juegos ha sido positiva tanto para las alumnas como para mí.



Saboteur (2004), de Frédéric Moyersoen

Repasando con Kahoot

Aunque había tomado la decisión de ir gamificando cada vez más sesiones, seguía con un problema claro: no sabía cómo hacerlo con grupos de más de 40 alumnas. El paso inmediato fue incorporar el Kahoot como herramienta para comprobar el nivel de comprensión de los temas que íbamos finalizando. He de decir que estos momentos son esperados por mis alumnas, aunque me deja sensaciones agri dulces.

Recompensas y px

Son diversas cosas que pude observar de la utilización de esta aplicación:

1. Las alumnas se motivan al llegar a este momento.
2. Se lo pasan bien.
3. Sirve para ser conscientes del grado de comprensión de cada lección y reforzar ideas que no han quedado claras.
4. Las alumnas son conscientes de lo que han aprendido.
5. Se visibiliza el volumen de error en cada pregunta planteada, lo que te puede llevar a cambiar la manera de explicar para mejorar.
6. Este momento lúdico incrementa la atención posterior durante la clase.

NIVEL 4. SIGUIENTES RETOS

Soy consciente que me queda mucho por aprender, por mejorar y por probar, pero he conseguido un logro importante: perder el miedo a atreverme. Creo que es la clave, darse cuenta que se puede hacer y que no pasa nada si no sale bien. Estos intentos fallidos son una buena oportunidad para aprender y replantear cambios.

En estos momentos me planteo dos retos vinculados directamente a mis clases en la universidad.

Reto a corto plazo: Breakout Edu

Implementar una sesión final de Breakout Edu introduciendo el contenido teórico para la superación de los enigmas planteados.

Reto a medio plazo: gamificación de una asignatura

Pasar de ser una cosa testimonial o residual a convertirse en la metodología de la asignatura.

Por descontado necesito seguir probando y aprendiendo, soy consciente que llegar a un resultado óptimo conlleva equivocarse diversas veces. Todo y que el camino significará mucho esfuerzo, a día de hoy dentro del colectivo de docentes gamificadores me estoy encontrando muchas ayudas y ánimos a seguir en esta línea.



ROMPIENDO EL HIELO

Pepe Pedraz

Gamification Designer & Storyteller en la web A la luz de una bombilla: <http://www.alaluzdeunabombilla.com/>

QUIZÁ UNO DE LOS PRIMEROS INCONVENIENTES QUE NOS podemos encontrar cuando nos enfrentamos a una formación, dinámica de equipos o trabajo grupal, son los fríos cubículos que rodean a cada uno de los participantes: Vergüenza, apatía, pasividad, miedo, duda o nerviosismo, posiblemente sean algunos de los sentimientos que experimenten las personas al principio de cualquier experiencia «en vivo y en directo», y sus consecuencias son realmente devastadoras para la moral del grupo (y del dinamizador):

1. «Caras largas»
2. «Mutismo pasajero»
3. «Mirada perdida»
4. «Resoplidos de aburrimiento»



Romper el hielo lo antes posible de una manera cercana y dinámica, es el mayor reto para conseguir una experiencia positiva y motivadora.

Porque no olvidemos que la comunicación entre los integrantes de una dinámica o proceso es **FUNDAMENTAL** para un desarrollo óptimo de la misma. Pero no hay que preocuparse, porque tenemos a la diversión de nuestro lado, y es que nada rompe el hielo mejor que una buena sonrisa.

Y aunque siempre podemos apoyarnos en diversas preguntas para intentar reducir la «tensión ambiental» entre los participantes, en este capítulo vamos a hablar de una forma diferente de hacerlo: Jugando de una manera rápida, efectiva y totalmente adaptativa a cada una de las fases del proceso.

Puede ser que una de las acciones más repetidas dentro de muchas formaciones sea la presentación. Una necesidad generada por parte del dinamizador con dos objetivos:

1. Impulsar a cada uno de los usuarios a hablar en público, intentando fomentar un ambiente distendido y participativo.

2. Dar a conocer a cada integrante del grupo al resto de personas. De dónde viene, cuál es su experiencia o sus funciones actuales, son datos recurrentes para poner en contexto a todo el grupo sobre quiénes son sus compañeros y qué puede aportar cada uno.

Pues bien, imaginemos que desde el inicio, usáramos los mundialmente conocidos *StoryCubes* para realizar esta presentación a través de una historia (NUESTRA historia), y además, hiciéramos una programación de acciones y un ranking sobre quién ha usado más dados para conseguir contar su experiencia y la calidad de la misma.

1. Cada miembro del grupo tendría sus dados con un cubilete, y todos los tirarían a la vez, dejándolos tapados por el cubilete (así evitaremos el exceso de atención sobre cualquier persona).

2. A la cuenta de tres, y durante 1 minuto cronometrado (o el tiempo que estimemos), permitiremos que todos los participantes al mismo tiempo elaboren su historia, empleando todos los cubos que puedan.

3. Y por último, cada participante iría contando su historia (procedencia, experiencia, funciones...), con los dados que haya tenido la capacidad de emplear.

4. Finalmente haríamos una pequeña clasificación de todas las exposiciones según la calidad y el número de dados empleados.

De este modo, tendríamos una experiencia basada en juegos para romper el hielo y una breve clasificación para promover la participación activa entre los usuarios (otorgar puntos por calidad). Y una vez presentados todos.... llegan unas incógnitas importantes: ¿Qué espera y cómo se siente cada una de las personas durante el proceso?....

Quizá uno de los secretos mejor guardados por los participantes de una experiencia, son tanto sus sentimientos iniciales como su feedback intermedio y final. En diversas ocasiones se pregunta de una forma genérica qué es lo que espera una persona de la situación que va a vivir. Al final, simplemente se trata de crear una retroalimentación entre el dinamizador y las personas que participan en la experiencia con el objetivo básico

de saber si realmente se cumplen las expectativas que tenían puestas (o si realmente existía una expectativa concreta).

Y como una imagen, vale mucho más que mil palabras, las cartas de Ikonikus nos podrán ayudar a conocer de un modo ágil y claro las emociones y sentimientos que va despertando, desarrollando y transformando nuestra experiencia en los participantes.

1. Al principio de la experiencia (taller, formación, trabajo grupal...), se repartirán grupos de cartas a cada persona (10, 15, 20... en función del número de participantes) y estos deberán emplearlas durante ciertas partes previamente programadas.
2. Antes de comenzar, se utilizará la carta con el diseño que más se adapte a nuestras expectativas iniciales, y cada usuario tendrá que explicar el porqué ha decidido usar ese icono en concreto.
3. Previo al primer descanso (en el caso de que lo hubiese), se realizará el mismo proceso, pero en este caso, el usuario no tendrá que explicarlo, sino que el resto del grupo deberá debatir qué es lo que quiere decir la carta que presenta.
4. Y así, iremos poco a poco construyendo una línea de emociones basadas en imágenes de cada persona que ha pasado por el proyecto, consiguiendo generar un *feedback* constante y elaborado a lo largo de todo el proceso.

Y aunque en muchos momentos logremos «calentar el ambiente» y conseguir crear una experiencia totalmente inmersiva, hay ocasiones (los temidos descansos o la archienemiga «la comida») que consiguen echar por tierra todo nuestro trabajo previo, volviendo a enfriar el ambiente y sumiendo a todos los asistentes en un estado de letargo transitorio.

Por esto, es realmente importante volver a crear una dinámica de interacción entre los jugadores. Y en este momento es cuando apuesto por un juego de roles ocultos que para mí, funciona a las mil maravillas para generar debate y discusión: Una noche, el hombre lobo.

Es extremadamente sencillo, muy rápido, no hay eliminaciones y existe la posibilidad de incluir al dinamizador dentro del grupo para terminar de romper barreras que puedan existir.

La mayor «gracia» de emplear este tipo de juegos (roles ocultos), es la participación activa y el debate que generan entre los usuarios. En este caso, que ganen los aldeanos y los hombres lobo es más o menos indiferente (más allá del tipo de jugador y de la diversión en sí del juego), pero el hecho de impulsar a cada participante a romper su pequeña burbuja de letargo es un don muy preciado para volver a generar una dinámica activa e inmersiva.

Y para ir terminando, vamos a hablar de un juego donde podremos desarrollar la capacidad de negociación de los usuarios que están disfrutando de la experiencia.

Dolores es una evolución del «piedra, papel y tijeras» de toda la vida al nuevo «paz, combate, primera elección», combinado con «el dilema del prisionero». Todo esto, ambientado en un mundo de saqueadores que buscan quedarse con el mejor tesoro del fondo del mar.

Más allá de las reglas, la mejor virtud que puede aportar para dinamizar y reactivar una sesión es la capacidad que tiene (eso sí, en grupos de 4 personas, harán falta varios ejemplares si el grupo es numeroso) para poner a los usuarios a debatir y a negociar entre sí. ¿Conviene llegar a un pacto entre caballeros? ¿Cumpliremos nuestra palabra? ¿Existirá algún evento que desmantele nuestros planes?.

Además, también podremos crear competiciones, en primer lugar individuales, para posteriormente, hacerlas grupales:

1. Si por ejemplo, hay 4 grupos de 4 personas, y en un primer instante decimos: «recordar que lo importante es el trabajo en equipo» (dato curioso en un juego competitivo).
2. Posteriormente desarrollamos una partida para conocer a los ganadores de cada grupo, que pueden recibir un pequeño premio (relacionado con el proceso y no estrictamente material).

3. Y por último, añadimos que también habrá un grupo ganador, que será el que más puntos haya conseguido con la suma de todos sus integrantes durante la partida, y este equipo de 4 personas se quedará con los premios de los equipos restantes (3 + el que ya lo había recibido).

Podremos reconvertir una experiencia competitiva en una semicooperativa donde aprenderemos aquello de «si avanzas sólo, irás más rápido, pero si lo haces en grupo, llegarás más lejos».

Porque jugando, de una manera responsable y con unos objetivos claros, también tendremos la opción de focalizar la atención de un grupo de personas hacia un punto determinado, rompiendo las barreras que nos impidan desarrollar su motivación.



DIARIO DE UN TALLER DE JUEGOS DE ROL EN EL AULA

Xavier Socias Pérez

EL PASADO 29 DE ABRIL EN EL COLEGIO LA SALLE DE LA SEU d'Urgell y con motivo de la semana cultural realizamos una actividad de juegos de rol con los alumnos de 3º y 4º de ESO. Todo surgió cuando me enteré de que la temática de la semana cultural de este año en el colegio era la literatura fantástica. Soy padre de un niño que va a este mismo colegio y como miembro del AMPA pude conocer con antelación las actividades que se iban a realizar durante la ESO. En concreto, la rama de letras trabajaba la fantasía y pensé que era un buen momento para acercar los juegos de rol ambientados en mundos fantásticos y basados en obras de la literatura clásica a alumnos y profesores.

Así que me puse en contacto con la Coordinadora del Departamento de Letras para proponerle la actividad. Metí en la bolsa *El Señor de los Anillos* de *Joc Internacional*, *Dungeons & Dragons* y *Canción de Hielo y Fuego*, con esto y los 25 años de experiencia como jugador y director de rol, fui a desplegar la propuesta. La aceptación fue muy buena por parte de la Responsable que me pidió que la redactara para poder hacerla llegar al Claustro de profesores y ver si la aprobaban. Y así fue.



El día 29 de Abril fue cuando realizamos la actividad que se dividió en dos partes.

La primera actividad se hizo durante la mañana. Durante la misma dirigimos partidas a los alumnos de 3º y 4º de ESO. Por la tarde hicimos la segunda actividad en la que di una charla sobre la mitología de Tolkien a los alumnos de 1º y 2º de ESO. Coordinación de estudios consideró que los alumnos de 1º y 2º eran demasiado jóvenes para las partidas... No puse objeción.

Para la sesión de la mañana dispusimos de la biblioteca del colegio. Disponíamos de tres másters, Pere Macià y Sergio González del *Club de Rol Kritik* y yo mismo. Decidimos utilizar el sistema de juego «Rápido y Fácil», pues como su nombre indica permite una gran agilidad a la hora de explicar el sistema y plantear todo tipo de situaciones. Y, además, si alguno de los alumnos desea profundizar más en los juegos de rol, puede descargarlo y ponerlo en práctica sin problemas.

Separamos a los alumnos en tres mesas de siete jugadores mientras que el resto estaban distribuidos alrededor de cada mesa observando, al

igual que los profesores. Las fichas estaban pregeneradas y las partidas eran bastante lineales al disponer de poco tiempo.

Distribuimos a los alumnos en dos sesiones durante la mañana, los de 3º de ESO de 9 a 11 y los de 4º de ESO de 11:20 a 13:20.

La ambientación que elegimos fue la Tierra Media de Tolkien, por decisión de Coordinación de Estudios y también por la proximidad de los referentes cinematográficos que facilitaban el imaginario entre los alumnos.

La segunda actividad se llevó a cabo durante la tarde, y, como he dicho antes, participaron los alumnos de 1º y 2º de ESO.

En esta ocasión se trató de dos charlas de 25 minutos de duración cada una sobre la mitología de Tolkien de una forma dinámica, mezclando los referentes cinematográficos, con los libros y dando detalles sobre las diversas razas y lugares al más puro estilo juego de rol. El objetivo era mantenerlos enganchados y entretenidos mientras viajaban por los mundos de Tolkien.

Es necesario mencionar que la exposición la realizamos con algunos detalles dramáticos, como empezar a oscuras apareciendo de las sombras y que acabamos con la aparición estelar de Gandalf *el Blanco* interrumpiendo los versos en Lengua Negra inscritos en el Anillo Único con efectos de pirotecnia y magia. Creo que lo recordarán durante mucho tiempo...

El objetivo era acercar los juegos de rol a los adolescentes y la pasión por la Tierra Media y considero que se cumplió con creces. Los alumnos disfrutaron y nos pedían continuar las partidas al acabar las clases e incluso repetir otros días.

En conversaciones posteriores con los profesores y con la Responsable del Departamento de Letras manifestaron que estaban muy satisfechos con la iniciativa. Se ha planteado repetirla el año que viene así como usar los juegos de rol como una posible herramienta didáctica, aunque el profesorado aún no tiene muy claro como implementarlo. Por el momento hemos quedado para que les dirija una partida solo para profesores y poder hacerse mejor a la idea.

Como se suele decir todo es empezar y el camino más largo se empieza con un solo paso. Tengo pendiente una entrevista con la Responsable de la difusión de la lectura en la zona para ver cómo se podrían aprovechar los juegos de rol en este aspecto y realizar una programación, esta vez colaborando con el Ayuntamiento de La Seu d'Urgell, de cara al próximo año, no solo para acercar los juegos de rol a los alumnos sin también para realizar charlas a los padres.

Os animo a todos/as a probarlo en vuestra zona... a veces funciona.

Quiero acabar este capítulo agradeciendo la colaboración de Pere Macià y Sergio González del *Club de Rol Kritik*, sin ellos no lo habría hecho. A Wed, también del *Club de Rol Kritik* por el empujoncito inicial y al Colegio la Salle la Seu d'Urgell por crear.



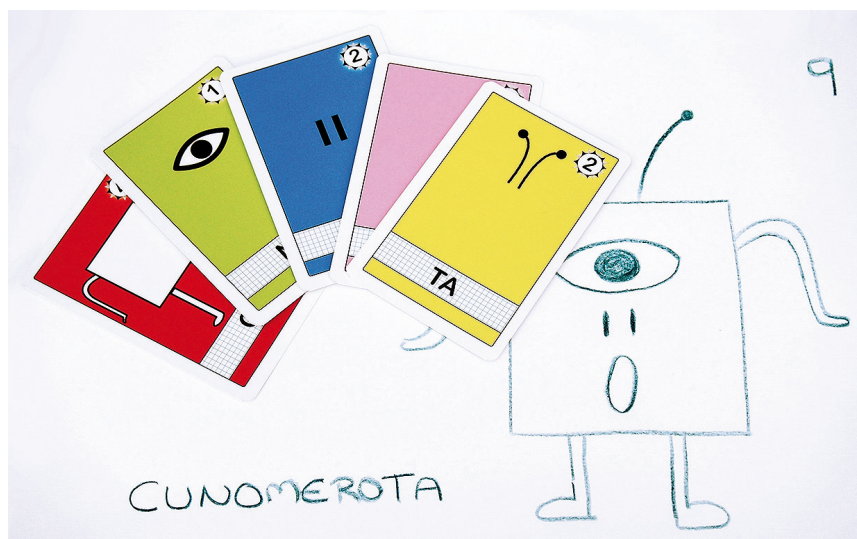
GAMIFICAR EL AULA

(7+1 CONSEJOS PARA REALIZARLO)

Manu Sánchez Montero, profesor

1. Comienza por definir tus objetivos: ¿Qué quieres lograr? ¿Qué asignatura o grupos quieres integrar? Recuerda que la gamificación es una herramienta, no un fin.
2. Elige la temática de la gamificación, el hilo conductor. Tienes que tener en cuenta las características de tu grupo. El *storytelling* que elijas servirá como base al juego. Puede ser algo que ya exista (videojuego, película, serie, etc...) o que tú te inventes.
3. Diseña el soporte para tu juego: una web, un blog, un tablero en la pared de clase, etc. Elijas lo que elijas conviene reservar un rincón del aula para ambientar el escenario de juego... ¡o toda la clase!
4. No propongas avanzar en solitario, mejor trabajar en grupo. Los juegos son competitivos por sí mismos; conviértelos en cooperativos al trabajar en grupo. Al hacer los equipos, ten en cuenta los perfiles de los alumnos y alumnas (crea grupos equilibrados en los que todos aprendan).

5. Define niveles. Procura que los primeros niveles sean fáciles de alcanzar para seguir motivando a los alumnos y que los que necesitan ayudan no se queden atrás. Asegúrate de que los últimos niveles los ocupen personajes o funciones que así lo merezcan... ¡Recuerda que los alumnos estarán todo el juego deseando convertirse en ellos!
6. Planifica las tareas y los puntos que vale cada una. Mejor con actividades más prácticas, en grupo, fuera del aula, de investigación... actividades más motivantes para ellos. Para anotar los puntos, utiliza un marcador de juego (*leaderboard*). Lo puedes hacer online o físico en el aula.
7. Llega el momento de añadir las insignias (*badges*) y opciones de mejorar puntos en tu juego. Las puedes entregar ya sea como tareas normales dentro de la gamificación o como actividades extra, comportamiento, logros personales o grupales...
8. Aún queda un poco más: la evaluación. Puedes hacer un examen final sobre la materia dada pero aprovecha esta metodología ya que permite diversificar la evaluación: combina las pruebas teóricas con test online interactivos (*Kahoot*, *Flipquiz*), con juegos resúmenes (*Trivial*, *Pasapalabra*, etc.), trabajos de investigación o actividades prácticas...



Utiliza rúbricas de evaluación para que todos tengamos claro qué se les va a pedir. Pídele su opinión, la autoevaluación y la coevaluación es la mejor manera de mejorar la gamificación.



USAR JUEGOS DE ROL EN EL AULA: UN EJEMPLO PRÁCTICO

Óscar Recio Coll, profesor

CADA VEZ HAY MÁS PERSONAS QUE ME PREGUNTAN CÓMO USAR juegos de rol en el aula, esgrimiendo que ell@s no saben jugar a rol... éso siempre me hace reflexionar en la estructura mental que tenemos a la hora de coger un juego y llevarlo al aula. Queremos usar el juego como se nos presenta, y no es necesario, obligatorio o vital. El juego es un punto de partida, inflexión, desarrollo, investigación o motivación para lo que queramos potenciar, descubrir, incentivar o reforzar.

Creo que es una máxima que ya he defendido y que creo que merece ser tenida en cuenta en cuanto al uso de juegos en las aulas: **no hay que usar el 100% de un juego para que pueda ser llevado al aula.**

Como dice Pepe Pedraz:

No hay cosa más aburrida que un juego que no es coherente con su contexto, ni experiencia más desagradable que la que no entendemos. Y por supuesto, pensar que los procesos de juego son la solución para todo, es otra equivocación.

El juego es una de las muchas palancas que podemos utilizar para llevar a cabo una tarea o alcanzar un objetivo que nos hemos marcado, pero no es una solución en sí misma.

Aquí lo más importante es entender las necesidades de las personas.

UN EJEMPLO PRÁCTICO: EL JUEGO DE ROL *LEX OCCULTUM*

No hace mucho salió a luz un juego de rol llamado *Lex Occultum*, su ambientación y presentación me llamaron poderosamente la atención y, sin tan siquiera conocer el juego y sus mecánicas, automáticamente mi cabeza entró en modo «diseño» y me empezaron a salir actividades que podría hacer desde el juego...

Claro, leí la ambientación y ya no pude parar de «ver» qué podía ofrecerme el juego. Poned algo de música en plan BSO de la película de *Drácula* de Coppola y leed la presentación, luego ya me decís...

(...)Europe, 18th century. The church is losing its grip on men struggling with old beliefs and dogmas. Alchemists, occultists and secret societies dig deep into old mysteries and ancient obscurities. Enlightenment is not only about breaking free from old institutions and structures, but also about discovering what has been hidden for hundreds of years, even millenniums. Illuminati, Freemasons, the old Templars and other secret societies hide in dark chambers plotting for a new world order, or to just uncover the dark arts and ancient wisdoms.

The nobles and aristocrats is a dying breed living in full decadence and excess while the common people suffer in poverty. This is the era of Enlightenment, but also ignorance. Few know anything about the growing darkness; the vampires and offspring of the devil, and while conspiracies grow under the surface, kings and priests preach about submission and obedience. But who is to save men from the twilight of the gods, from falling into the darkness and be consumed by evil? Is it true that the apocalypse is soon to come?

LexOccultum takes place in a fictive historical 18th century, where the occult and supernatural is real but not yet in full bloom.

Y claro... a partir de ahí no pude parar... empecé a relacionar la ambientación con literatura, series de televisión (desde *Penny Dreadful* hasta *Los hermanos Grimm* pasando por *Sobrenatural* y alguna que otra más) recordar películas («*Amadeus*» no paraba de aparecer de igual modo que

la adaptación cinematográfica de *Los Miserables* o el *Jorobado de Notre-Dame*, *El Fantasma de la Ópera*...)

No conozco el juego más allá de lo que se ha presentado en su *Kickstarter* pero éso no quiere decir que no pueda «ver» hasta dónde puedo llevarlo sin necesidad de jugar a rol con él. Ante lo cual empecé con un borrador de actividades que me fueron surgiendo, principalmente para el rango de edades de la ESO.



POSIBLES ACTIVIDADES:

- Usar el juego para: Descripción de personajes: características físicas, personales, trasfondo, vestuario, aliados y adversarios, motivaciones, lugar de residencia, razón por la que abandona su ciudad/pueblo...
- Hacer un cómic o pequeña narración visual de un suceso de una parte de la partida de *Lex Occultum*.
- Escribir el diario del aventurero contado en 1ª o 3ª persona en papel envejecido en el taller de Plástica: usar hojas y tintarlas con café o té, secarlas y escribir en ellas. Hacer una cubierta.
- Taller de caligrafía artística: relacionarla con el mundo del tatuaje.

- Música «clásica»: estilos actuales y su influencia: Música Gótica y orquestaciones en Videojuegos.
- Los monstruos de la época: vampiros, hombres lobo, Frankenstein, fantasmas, etc...¿qué es el Folklore?
- Cómic y Videojuegos ambientados en la época
- Presentar a los personajes creados de manera oral. Obra de teatro o Escape room utilizando la ambientación del juego.
- Taller de diseño de vestuario: patronaje, color, diseño...corte y confección si se pudiera. Hacernos un sombrero de 3 picos. Hacer un corsé.
- Analizar la moda de la época: ¿Era cómoda? ¿La llevaríamos hoy en día?
- Los peinados de la clase aristocrática en el Siglo XVIII: taller de pelucas y peluquería.
- Hacer un «quién es quién» con los personajes de clase y una galería de retratos.
- El Siglo XVIII: marco histórico, político, económico, cultural y social de la Europa de la época: crear un Álbum de fotos con cinco imágenes para cada categoría seleccionada y un pequeño pie de texto a modo de resumen.
- Taller de matemáticas usando diferentes medidas y monedas para practicar cálculo. Calcular la tela que llevaban las prendas de vestir de la época.
- Creación de líneas temporales solapables para ver la evolución de diferentes países a la vez
- Hacer árboles genealógicos de las familias de los alumn@s y luego de algún personaje elegido por el alumnado. Hacer lo mismo con alguna familia real de la época.
- Hacer una «revista del corazón» de los entresijos sociales de la época.
- Hacer un mapa y poner chinchetas enlazando sucesos de un país con efecto en otro con hilos de diferentes colores.

- El inicio de la revolución Industrial: ¿qué supuso?: montar una maqueta de alguna máquina del momento.
- ¿Cuál era el *WhatsApp* de la época? ¿Y *Twitter*? ¿Cómo hubiera sido una galería de Instagram en aquella época?

Para que digan luego que jugar a rol no te abre la mente a investigar ni a aprender...

Éstas fueron las propuestas que se me fueron ocurriendo sin pensar en un grupo concreto, sin entender su contexto social, ni el de un centro en concreto, ni de las necesidades que puedan tener o qué les pueda motivar, ni...

Bueno, ya se ve por dónde voy.

No he usado ni planteado más que en una actividad algo relacionado con los juegos de rol y sí mil variantes y opciones a partir de ese núcleo, de ese tronco central que se ramifica en esas propuestas.

El juego de rol es el corazón. Es la «excusa», por decirlo de algún modo, del desarrollo de todo un plan didáctico que abarque lo máximo posible para que pueda ser aplicable vertical u horizontalmente haciendo que una propuesta pueda ser adaptada a multitud de entornos y situaciones.

Es por ello que debemos ver más allá del juego o de la propuesta «no normativa» que queramos llevar al aula. No podemos quedarnos «encerrados» en lo que vemos.

Es vital tener la flexibilidad de adaptar ese material a lo que queremos explorar o trabajar en el aula, diseñar tareas y actividades que puedan anclarse en esa temática o ambientación como eje motivador para, poco a poco, desarrollar lo que queremos trabajar.

Dicho lo cual os animo a dar ese salto, a abrir los ojos, a ver más allá de lo evidente, como decía el líder de los Thundercats, y dar un paso hacia adelante para acercar el conocimiento, el interés y la motivación a nuestras aulas.

Se puede. Se debe.

Pasen y jueguen. Merece la pena.



IMAGINE Y SU POTENCIAL EDUCATIVO

María Jesús Campos, psicopedagoga

A FINALES DEL 2016 CONOCÍ UN NUEVO JUEGO DE IMÁGENES, llamado *Imagine*, a través de las redes sociales y de diferentes artículos en blog de profesionales del mundo del juego, del aprendizaje basado en juegos, y más concretamente a través de un artículo que escribió Pepe Pedraz (@pepepedraz), que también colabora en este libro.

No me voy a extender en la descripción del juego, ya que no es el objetivo de este artículo, pero os haré una presentación breve del mismo.

Imagine es un juego de sesenta cartas transparentes, en cada una de ellas aparece una imagen, que van desde formas geométricas, líneas, figuras humanas, etc. Además de estas cartas, se cuenta con una serie de sesenta y cinco cartas de enigmas que son las que ofrecen qué hay que representar, en cada cara de la tarjeta hay ocho opciones. Y para completar el juego hay treinta y cinco fichas de puntos, que gana el que acierta y el que representa (cuando es adivinada su imagen).

Es un juego de representación, en el que no se puede gesticular ni hablar, simplemente a través de las cartas, superponiéndolas, moviéndolas y señalando partes, es como deben descubrir los participantes qué es lo representado a partir de una pista inicial dada (que te indica la tarjeta cual es).

Una vez presentado el juego y en qué consiste (las instrucciones del mismo son mucho más explicativas y detalladas que mi breve resumen), volvemos a mi valoración psicopedagógica de *Imagine*.

La decisión de adquirir el juego era ver el potencial que tenía y las diferentes opciones que planteaba, no solo como un juego de mesa, sino qué capacidades se podían trabajar y desarrollar con él.

Desde mi punto de vista, con este tipo de juegos (por ejemplo *Imagine*, *Ikonikus*, *Story Cubes*, *Tangram*) en los que la representación e identificación son la base, vas conociendo más aplicaciones y mecánicas a medida que juegas con ellos. Esto se debe a que según se llevan a cabo acciones, se intercambian opiniones y se avanza, se ven las nuevas posibilidades de aplicación de los mismos, así como su adaptabilidad a diferentes necesidades y colectivos.

Teniendo el juego en mis manos, decidí emplearlo en uno de mis talleres, en concreto en el de Técnicas de Estudio, y publiqué una fotografía en *Twitter*, sin imaginar la repercusión que tendría.

A raíz de la fotografía, surgieron cuestiones sobre cómo lo había empleado, si realmente tenía un buen potencial educativo, sus posibilidades, etc. Y he de decir que:

Es un gran juego, que a medida que trabajas con él te van surgiendo nuevas opciones para su uso y adaptación a los objetivos que te plantees.

Lo que propongo en primer lugar es jugar con *Imagine*, siguiendo sus propias instrucciones, representar un personaje, lugar, comida, película, etc, con las cartas transparentes que se deseen y que el resto de participantes lo adivine. De esta manera nos permite conocer cómo se desenvuelve el grupo con el juego, y a partir de ahí, poder hacer las adaptaciones que se consideren necesarias según los intereses y objetivos.

Para resolver dudas sobre el juego y para poder ayudar a aquellos docentes o profesionales de la educación formal y no formal que desean emplearlo, voy a ir desgranando mi experiencia y opinión al respecto.



Algunas de las cartas de *Imagine* (2015), de Shingo Fujita.

¿QUÉ BUSCAR EN LA PRIMERA TOMA DE CONTACTO?

- **Novedad.** Presentar a los chicos un juego totalmente diferente a los que están acostumbrados a emplear y a las dinámicas realizadas en el grupo.
- **Comprensión del juego.** Poder observar y valorar el manejo del mismo por parte de los chicos, así como la facilidad o dificultad de asimilar las reglas y mecánicas que se emplean. Hay que tener en cuenta la edad de los menores con los que se trabaja.
- **Atención.** Quería conocer si el juego es un recurso adecuado para mantener la atención y concentración durante el desarrollo del mismo, indagar hasta qué punto es necesaria. Por supuesto, la requiere, tener que atender a lo que dicen los demás, estar pendientes de los movimientos e indicaciones que se hacen, cartas que se ponen y superponen, que se mueven, etc, para ser el más rápido en dar soluciones.
- **Agilidad mental.** Sí, lo acabo de mencionar hay que ser rápido para encontrar la solución y conseguir tu punto. La necesidad de tener en cuenta la pista y asociar lo que ves a elementos de la misma para adivinar, requiere tener la mente despierta, en funcionamiento y muy ágil.
- **Creatividad.** Ver hasta qué punto exige ser creativo a los participantes para desarrollar el juego, y evidentemente es básico. Ser capaz de dar

forma y un nuevo significado a imágenes superponiéndolas o indicando aspectos de las cartas, demanda imaginación y salir de la imagen clásica y estándar que se puede tener sobre lo solicitado.

- **Razonamiento.** Claro que sí. Realmente el juego puede exigir llevar a cabo un razonamiento a partir de una serie de imágenes superpuestas o en movimiento, para deducir a qué se hace referencia. Ese razonamiento no es únicamente para cosas simples, os aseguro que en muchas de ellas hay una exigencia en cuanto a cultura, contenidos de Geografía, Historia, personajes históricos, ocio, etc. Por lo que es un juego con el que se puede ir más allá.

Tras mi primer encuentro y la primera sesión con mi grupo, en la que los chicos quedaron encantados, sin querer irse a casa para seguir jugando, y yo también lo pasé genial (lo reconozco), me di cuenta de que *Imagine* nos ofrece un amplio abanico de posibilidades y de usos.

¿QUÉ USOS PODEMOS DAR A IMAGINE?

- **Presentación de grupo.** A través del juego y de las imágenes podemos presentarnos al resto de los miembros de un grupo de manera diferente y más dinámica a lo que podemos estar acostumbrados de decir nombre, gustos, etc, delante del resto de participantes.

- **Trabajar contenidos históricos o geográficos.** Muchas de las tarjetas nos indican hechos de Historia, personajes, lugares, países, elementos de relieve, herramientas, etc; sin embargo podemos elaborar nuestras propias cartas o pistas si queremos trabajar y recordar contenidos y conceptos específicos de determinadas materias.

Me di cuenta de este uso cuando a una de las chicas del grupo le salió representar la India, no fue nada fácil para ella, pero empleó imágenes que se podían asociar a la cultura del país y a partir de ahí se llegó a la solución.

- **Expresión oral.** Quien presenta las imágenes no puede hablar, pero el resto sí. Por lo tanto, podemos plantearles que cuando den una respuesta expliquen por qué lo ven ellos de esa manera, buscando su expresión ante el grupo pero también su razonamiento.

- **Expresión escrita.** Os puede sorprender, pero podemos plantear diferentes imágenes y que a partir de ellas se elabore una historia. Evidentemente, cada imagen montada puede ser interpretada de manera distinta por cada uno. Una vez finalizada la historia, cada uno dirá qué significaba la imagen para él, pero quienes las hayan montado descubrirán qué eran realmente.

- **Trabajo en equipo.** Podemos plantear el juego en equipos, en lugar de individualmente. Me explico, dos o tres participantes deberán ponerse de acuerdo para diseñar la imagen correspondiente a lo que les reclame la carta, teniendo que adivinarlo el resto de participantes.

- **Identificación y expresión emocional.** ¿Por qué no reflejar qué situaciones generan las emociones? Se pueden elaborar cartas en las que se planteen diferentes situaciones, que evidentemente generen alguna emoción, de esta manera el participante mostrará la situación y el resto debe adivinar cuál es. Posteriormente a esto, podremos generar un debate sobre la emoción asociada (recordemos que no todos vivimos las mismas emociones o actuamos igual ante una misma situación).

Estos son algunos ejemplos de uso que le podemos dar a *Imagine*, por supuesto desde mi punto de vista y experiencia personal, seguro que como lectores del libro y con ganas de sacar la máxima posibilidad al juego, surgen algunas más.

Como ya he mencionado, su desarrollo de juego base ya tiene un gran potencial, pero en función de nuestros objetivos, intereses y destinatarios podremos adaptarlo y conseguir mucho más de él.

Esta es mi reflexión del juego desde un punto de vista psicopedagógico y educativo. Pero...

¿QUÉ OPINAN LOS MENORES DEL JUEGO?

La mayoría de mis chicos consideran que les resulta más complicado descubrir lo que representan los compañeros ya que hay que hacer una interpretación de diferentes imágenes y es muy complicado ese paso (la interpretación y deducción no forma parte de su entorno y actividades habituales).

Me gustaría dejaros lo que Víctor C.B., me contestó textualmente:

Para mí es igual de complicado adivinar que representar la imagen, porque en algunos casos no sabes qué coger para hacer lo que te piden ¡Te vuelves loco buscando!

Con esta frase, se refleja muy bien una de las exigencias del juego, el usar imágenes diferentes, que no emplearías habitualmente, para dar a conocer algo.

Otras valoraciones de los chicos son:

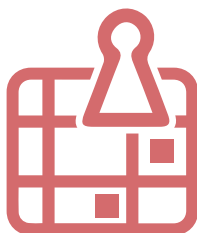
Es un juego muy divertido. Te obliga a estar muy atento para adivinar lo que hacen los compañeros y conseguir el punto. (Macarena R.S.).

Buff, es un poco difícil. Adivinar lo que están haciendo te hace pensar mucho, aunque la pista ayuda un poquito. (Cristian P.).

Me encanta. Cuando lo usamos para representar una pista y cada uno escribe una cosa diferente para su historia, nos reímos mucho porque ninguno acierta y no tenemos esa misma pista ni palabra todos. (Beatriz P.N.).

Cada uno tiene sus propias valoraciones e interpretaciones del juego. Evidentemente la propia experiencia te da esa información. Ya conocéis la mía y la de algunos de mis chicos, ahora solo quiero haceros una pregunta...

¿Estáis preparados para probar *Imagine* con vuestros alumnos y alumnas?



LA CREACIÓN DE JUEGOS EN EL AULA DE SOCIALES

José Luis Redondo, profesor

JUGAR DEBERÍA SER UN UNIVERSAL ANTROPOLÓGICO. LA MAYORÍA de los mamíferos más inteligentes siguen jugando cuando son adultos, algo que en principio iría en contra de la lógica de reservar energías y esfuerzos, pero que tiene sentido cuando pensamos que jugar es el mejor simulacro de acciones habituales: cazar, correr, saltar. Sin embargo, nosotros los docentes menospreciamos el valor formativo del juego como elemento indispensable para nuestra práctica en el aula.

Jugar es divertirse. Divertirse es bueno, y no es algo ajeno a la seriedad, de hecho cuando vemos a alguien jugando al ajedrez a nadie se le ocurriría menospreciar el esfuerzo y estudio que le ha dedicado.z

En el aula el juego puede tener muchas facetas: la ludificación o gamificación educativa, el juego como recurso, o en el capítulo que nos concierne el juego como metodología activa, es decir, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) o *Game Based Learning*.

De todas las facetas esta última es la poderosa, ya que como metodología activa, el Aprendizaje Basado en Juegos pretende que se genere una

secuencia didáctica cuyo producto final sea un juego. Ese producto final, el juego, lo tiene que diseñar vuestro alumnado, y creedme: diseñar un juego es algo bastante complicado, aún más si lo hacemos siguiendo las directrices de unos contenidos, objetivos y criterios de evaluación. Lo que no resta que sea algo muy motivador para el alumnado.

¿CÓMO CREAR UNA SECUENCIA DIDÁCTICA ORIENTADA AL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS?

La creación de una secuencia debe hacerse siguiendo las directrices básicas de una metodología activa, es decir, partir de los criterios/estándares de evaluación para comprobar que producto final podemos crear teniendo en cuenta que todo el alumnado pueda estar presente, participar y progresar. En función de esto se definirán unos criterios de desempeño que servirán para evaluar el proceso y el resultado de cada alumno, a la vez que el docente intervendrá y observará como van desarrollando el producto y el proceso.

Buscaremos un público al que exponer nuestro juego. Pueden ser los propios alumnos/as, madres/padres, otros miembros de la comunidad educativa, o incluso salir a jugar con la gente de la calle.

Se finalizará con la evaluación en la que intervendrán herramientas e instrumentos de evaluación del docente, coevaluación y autoevaluación del alumnado. Además de un proceso de reflexión sobre las posibles mejoras del trabajo y el proceso individual y grupal.

Es ahora cuando podemos crear la secuencia didáctica que entregaremos al alumno/a, junto a los criterios de evaluación de la secuencia. Estos documentos y otros (contratos de aprendizaje, compromisos grupales, diarios de aprendizaje...) afianzarán el andamiaje, evitarán que el alumnado se pierda, y nos permitirán comprobar la responsabilidad individual.

Hasta este momento esta secuencia podría ser válida para cualquier metodología activa. Ahora vamos a incluir las especificidades del ABJ, siguiendo el esquema que aportan las escuelas *Quest to Learn*.

- **Tipos de juego.** En general nuestro alumnado participa en muchos juegos, sobre todo en juegos en el móvil, virtuales... A pesar de esto

cuando se les plantea crear juegos, especialmente juegos de mesa recurren al *Monopoly*, *Risk* o a una variación de un *Trivial*, *Pasapalabra*, o juegos de gestualidad. Es importante darles una cultura de juego previa, para que entiendan que existen muchas posibilidades.

Una buena idea para empezar sería comenzar con juegos sencillos: *Damas*, *Tres en raya*, *Hundir la flota*, y modificar las reglas para que fueran juegos totalmente diferentes. Eso puede servir para estimular su imaginación y creatividad.

- **Objetivo.** Aquí nos centramos en los objetivos del juego, ya que los objetivos didácticos los debe contemplar el docente.

Los objetivos son las metas que se deben cumplir en el juego, por ejemplo, si habláramos del *Tetris* nuestro objetivo es ir creando líneas completas, de modo que el juego que cree nuestro alumnado debe tener sus propios objetivos que vendrán marcados por el tipo de juego que hayan creado: conquistar, colonizar, distribuir ...

Para evitar que nuestro alumnado se desvíe del tema es necesario fijar unas condiciones que les obliguen a centrarse en los contenidos: referencias obligatorias a personajes, reglas acordes a lo que sucedió en la realidad.

- **El reto o retos.** Son las dificultades que se deben superar para poder conseguir nuestros objetivos en el juego. Los retos debe ir alineados con los objetivos, de modo que su superación nos acerca a conseguir uno de los objetivos.

Esta faceta tiene que gestionarse muy bien y mantener un equilibrio entre el nivel de dificultad y la posibilidad de lograr superar los retos demasiado pronto. Esto va a decidir el flujo (*flow*) de nuestro juego.

Para hacernos una idea sobre los retos o dificultades, en *Super Mario Bros* los retos pueden ser los monstruos finales de cada nivel, o en *Tetris* sería la aceleración en la caída conforme avanzamos.

Las acciones del juego. Son los verbos que nos indican lo que se puede y no se puede hacer dentro de nuestro juego: saltar, correr, teletransportarse, resucitar, destruir, conquistar, capturar... dentro de estas acciones se pueden hacer

subdivisiones que fomenten la motivación, por ejemplo, acciones especiales que solo se puedan desempeñar en determinado espacio y/o tiempo del juego. Cada una de las acciones debe ser explicada y trasladada en forma de reglas.

Las acciones de un juego son el alma de este y deben relacionarse con los componentes del mismo. Por ejemplo, siempre hemos jugado a juegos que permiten una tirada de dado y un movimiento. Imaginemos ahora que podemos tirar el dado tres veces y decidir tres movimientos diferentes, eso implicaría un cambio táctico en nuestra forma de jugar.

Componentes del juego. Cada uno de los elementos físicos que componen un juego, si bien pueden ser componentes virtuales. Depende de nuestra creatividad y de hecho pueden ser elementos esenciales de un juego: fichas, cartas, tarjetas, sobres, avatares, tableros, monedas...

Nuestra imaginación es la que marca el límite.

El espacio o escenario en el que se desarrolla el juego. Incluye todo el contexto espacio temporal del juego y las limitaciones que queramos imponer o promover. Puede ser un tablero, un espacio real como un Escape Room o puede crearse un escenario virtual.

En esta faceta es esencial que la narrativa cuadre con el escenario que fomentamos.

EJEMPLOS DE APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

ABJ a partir de juegos creados por docentes:

Ahora vamos a hacer un recorrido dentro del Aprendizaje basado en Juegos. He señalado antes que el Aprendizaje basado en Juegos es una metodología activa, y como tal tiene que promover la acción del alumnado, lo que implica que sean ellos mismos los que lo desarrollen. Eso no implica que existan juegos creados por docentes, que permiten desarrollar y poner en práctica las competencias, destrezas y habilidades de nuestros estudiantes, ya que les otorgan total libertad de juego.

El *World Peace Game* de John Hunter es un referente en el ámbito mundial. Este docente estadounidense ha desarrollado un juego que cuenta

con un tablero multinivel: el espacio exterior, la atmósfera más cercana, la superficie terrestre, y el mar. En ese escenario conviven varias civilizaciones, algunas muy desarrolladas tecnológicamente, otras que cuentan con sociedades primitivas y otras civilizaciones que cuentan con un enorme potencial de recursos energéticos.

Cada uno de estos países cuenta con un tipo de gobierno, que representa a cada país en ese gobierno mundial. El objetivo del juego es conseguir solucionar los cincuenta problemas más acuciantes para la humanidad: el cambio climático, el agotamiento de los combustibles fósiles, las guerras, la energía nuclear, el terrorismo.

Para poder ganar el juego todos los países tienen que mejorar su situación inicial: mejoras ambientales, mejoras económicas, acuerdos territoriales... La intención es obligarles a cooperar para conseguir que solucionen los problemas y que lleguen a un consenso sin mediación del docente.



Zombie based Learning. Inicialmente no es un juego, al menos según lo planteado por su creador. La narrativa del juego parte de un apocalipsis zombi que obliga a la población a replantearse su modo de vida. Partimos de un grupo de supervivientes que tienen que reconocer el territorio, investigar y localizar recursos como agua, combustible y comida; o fabricar viviendas y posibles vías de escape.

Todo esto gira en torno a plantear la materia de Geografía y darle un sentido al currículum, planteando situaciones reales y que tienen una gran relación con el planteamiento de los juegos.

Verdaderos referentes en el Aprendizaje basado en Juegos son los centros *Quest to Learn*. Conjunto de centros amparados por el *Institute of Play*, desarrollan su currículum educativo mediante el uso de juegos: gamificación, ABJ... Poseen algunos ejemplos dignos de mención, como es el caso de *Galactic Mappers*, un juego creado por docentes en el que el alumnado tiene que construir su país a partir de unas tarjetas que le otorgan la posibilidad de añadir istmos, penínsulas, islas...

Monster Kit es un juego creado por Manuel Sánchez. En este juego el alumnado de Infantil o Primaria tienen que crear, criar y hacer evolucionar a sus monstruos. No me extendo más ya que Manuel ya ha relatado su experiencia en este mismo libro.

El ABJ desarrollado por el alumnado:

Ahora voy a hablar de mi experiencia personal con el Aprendizaje Basado en Juegos. No me voy a detener a explicar las secuencias didácticas que he desarrollado, simplemente voy a dar un pequeño resumen de lo que perseguía con cada secuencia y voy a poner ejemplos de lo que realizaron mis alumnos/as.

En Historia he desarrollado durante varios años una secuencia que busca crear un juego inspirándose en los contenidos del Imperialismo, la I Guerra Mundial o la Revolución Rusa. De todos los que han creado ha habido varios muy interesantes, por ejemplo, *Escapar del Gulag* o *First World War*.



Escapar del Gulag fue un juego que intenta explicar los contenidos de la Revolución Rusa, y lo hace simulando el proceso de purga y eliminación de los enemigos de la Revolución. Enemigos que acaban en un gulag, del que tienen que escapar nuestros protagonistas.

El juego tiene tres niveles que suponen las diferentes barreras físicas, armas y personas que tienen que engañar. Para ello tienen que lograr herramientas, documentos, sobornar a kapos y a oficiales, para así poder conseguir huir del campo de concentración y llegar a un país que no sea aliado de la URSS.

Su grandeza reside en la originalidad de sus mecánicas y en lo bien que estudiaron el contexto histórico para poder hacer un juego divertido, dinámico y con fundamentación.

First World War es un juego inspirado en las cartas *Magic*. Está basado en la evolución de la Primera Guerra Mundial, de modo que nos encontramos cartas de tropas, armamento, tratados, así como de aspectos

defensivos como la construcción de trincheras. El juego parte de una enorme investigación del contexto histórico, tanto es así que llegan a incluir cartas con racionamientos de comida, epidemias de piojos o con enfermedades como el pie de trinchera.

Para lograrlo tuvieron que crear una baraja con más de 150 cartas, a las que añadieron las imágenes correspondientes.

No solo se puede plantear esta metodología en el aula de Secundaria. Como fiel creyente de la eficacia de esta metodología también mi alumnado de 2º de Bachillerato trabaja de este modo.

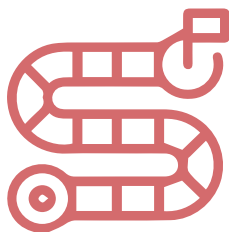
Es verdad que en este curso y en la materia de Geografía no es fácil poder trabajar el ABJ. Hay mucha presión por el tiempo y la temida selectividad, lo que no significa que no se pueda incluir algún proyecto.

El juego que creó mi alumnado tiene una mecánica muy sencilla consisten en tres ruedas de madera que giran. En cada una de esas ruedas hay factores del medio físico, empezando desde fuera podemos encontrar los factores del clima, los más importantes y conforme se avanza hacia el interior nos encontramos los factores del paisaje vegetal y los ríos, para culminar con la rueda interior donde encontramos la relación con el relieve.

El funcionamiento es sencillo. Se tira un dado y se gira una de las ruletas tantas veces como se quiera intentado buscar la conexión con uno o varios factores, por lo que se consiguen puntos. La idea es aplicar la multicausalidad y la interrelación, a lo que se une la posibilidad de que las cartas puedan desplazar en un sentido u otro la rueda, de modo que podamos establecer más conexiones.

Esas cartas siguen un funcionamiento similar al *UNO*, con la salvedad que lo importante aquí no es descartar, sino intentar conseguir las máximas combinaciones posibles evitando que el contrincante realice combinaciones.

Para terminar, añadir que se puede decir mas alto, pero no mas claro. Se puede y se debe trabajar con el Aprendizaje basado en Juegos. Es una metodología muy poderosa.



COMO HACER UN PROYECTO LÚDICO PARA EL COLEGIO

Marc Fresquet Martínez, profesor

Si eres profesor y estás interesado en presentar un proyecto para que se utilice el juego en tu colegio, pero no sabes como redactarlo, aquí te dejamos un buen ejemplo:

PRESENTACIÓN DE PROYECTO EDUCATIVO ATRAVÉS DEL JUEGO. ÍNDICE:

1. Justificación
2. Objetivos
3. Destinatarios
4. Metodología
5. Competencias básicas
6. Actividades a realizar
7. Presupuesto

1. JUSTIFICACIÓN

1.1. Introducción

El proyecto que presento consiste en una experiencia innovadora basada en el uso del juego como método de aprendizaje y relación con los demás (alumnado, profesores, padres y madres).

Los juegos de mesa pueden ser una buena herramienta educativa debido a las habilidades que se utilizan y son necesarias en una partida, el ejercicio mental que estimulan, y por supuesto, su adecuada duración. Los juegos estimulan las habilidades más relevantes de las que un sistema educativo puede aspirar: las habilidades sociales. Habilidades para un trato respetuoso y comprensivo en la relación con otras personas.

Los juegos de mesa son una herramienta estupenda para desarrollar las habilidades motoras, el razonamiento, la empatía, la deducción, las capacidades sociales, la negociación, la memoria, la habilidad mental y la creatividad, entre otras. ¿A qué maestro no le gustaría que sus alumnos/as desarrollasen dichas habilidades?

Cada vez somos más los que consideramos el juego de mesa como parte de nuestra cultura. Consideramos el juego de mesa como un artefacto cultural, con la ventaja añadida de que se puede interactuar con éste. Un cuadro o una escultura lo puedes ver, analizar, etc.; una canción la puedes escuchar pero un juego hace que entres a formar parte de él, puesto que el jugador se convierte en parte activa.

Actualmente se considera el juego como una actividad lúdica que se mantiene durante toda nuestra vida y que además no sólo desarrolla el aprendizaje sino que se trata de una necesidad vital en nuestras vidas que motiva la capacidad constructiva y creadora y también la exploradora. Además se convierte en un medio de comunicación y liberación y favorece el desarrollo físico, intelectual y social.

Vista esta última concepción podemos afirmar que los juegos de mesa educativos son un valioso instrumento de enseñanza-aprendizaje.

2. OBJETIVOS

El objetivo primordial de este proyecto es que los niños y niñas se diviertan y aprendan jugando y que, además, se relacionen con sus iguales y con los adultos a través de las diferentes situaciones que los juegos les depararán.

Ahora vamos a ver con más detalle los demás objetivos que deseamos alcanzar:

Contribuir a que las niñas y los niños desarrollen las capacidades que les permitan:

- a) Practicar, experimentar, imitar, imaginar, inventar, dominar, obtener competencia y confianza, decidir, etc., todo dentro de un ambiente seguro y cordial que consolide el desarrollo de las normas y valores sociales.
- b) Desarrollar la creatividad, la imaginación y la espontaneidad.
- c) Desarrollar la comunicación y la interacción entre los alumnos y alumnas participantes y los adultos que participen en el proyecto.
- d) Desarrollar sus capacidades afectivas.
- e) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g) Practicar las habilidades lógico-matemáticas, la lectoescritura y el movimiento, el gesto y el ritmo e, incluso, la motricidad fina.
- h) Valorar las diversas manifestaciones artísticas que aparecen en los juegos.

3. DESTINATARIOS

Este proyecto está dirigido al alumnado de 6º curso de Primaria.

4. METODOLOGÍA

Durante todo el proyecto aplicaré una metodología basada en unos principios educativos que considero imprescindibles a la hora de llevar a término el proceso de enseñanza-aprendizaje, todos ellos encaminados a la consecución de un objetivo principal: el desarrollo de la autonomía y la integración del niño/a en la sociedad.

En primer lugar, la mayoría de actividades que propongo parten de una actividad instintiva y espontánea del niño y la niña, como es el juego, teniendo en cuenta, en este caso, que el juego es reglado y, por tanto, en cierto modo, dirigido. En segundo lugar, entiendo que la participación activa también es un factor metodológico imprescindible. El niño/a ha de ser protagonista de su aprendizaje, considerando la observación y la experimentación como procedimientos básicos para entrar en contacto con el entorno.

Además, tendré siempre en cuenta la socialización y la individualización de la enseñanza. El niño/a ha de establecer relaciones comunicativas con sus iguales y con los adultos favoreciendo siempre la creación de actitudes positivas hacia los demás. Para ello, será necesario crear en el grupo un clima cálido y afectuoso. Así mismo, no podemos olvidar que cada alumno/a es diferente y que se ha de adaptar la enseñanza a sus ritmos individuales, partiendo de sus intereses y necesidades, con el propósito de conseguir aprendizajes significativos, motivadores y funcionales.

Todos estos principios se rigen por uno básico, la globalización, pues el niño/a es un ser global y aprende globalmente. Es por eso que el aprendizaje durante las diferentes sesiones del proyecto será global, entremezclándose contenidos de diferentes áreas de conocimiento.

5. COMPETENCIAS BÁSICAS

Las competencias básicas que desarrollarán los niños y niñas al realizar este proyecto son las siguientes:

a) Competencias instrumentales

Comunicación lingüística

Desde el trabajo con el lenguaje verbal, apoyado en otros lenguajes, se tratarán todas las habilidades lingüísticas, con especial atención a la comprensión y expresión oral. Con ello pretendemos favorecer el desarrollo lógico y las capacidades de relación con los otros.

Competencia matemática

Se verá favorecida a partir de la manipulación de objetos, de la identificación de sus atributos y cualidades, del establecimiento de relaciones de clasificación y orden, del empleo de cuantificadores básicos (cantidad, tamaño, espacio, etc.) y de la práctica de operaciones matemáticas básicas (sumas, restas, multiplicaciones, etc.), muchas de ellas en el entorno de la acción simultánea, es decir, actuando varios participantes a la vez, teniendo que resolver la operación antes que los demás. Esto ayuda a desarrollar el cálculo rápido (las adaptaciones permitirán que los alumnos y alumnas con más dificultades también puedan resolver los problemas que se les presenten).

Aprender a aprender

La combinación de estrategias de aprendizaje que aportan los materiales utilizados en este proyecto permitirá reforzar el pensamiento lógico y utilizarlo para resolver problemas sencillos que en el aula se presentan de manera guiada y en el entorno familiar y social aparecen de forma natural.

b) Competencias experienciales

Conocimiento e interacción con el mundo físico, social y natural

Esta competencia se verá potenciada en situaciones de juego y, a través de la observación y la manipulación de objetos, de la interacción con las personas, y de la exploración del espacio y del tiempo.

Autonomía e iniciativa personal

Las situaciones que se produzcan de observación y expresión artística, de experimentación y de verbalización favorecerán el conocimiento de

uno mismo. Los juegos permitirán la exploración e indagación de los mecanismos apropiados para buscar soluciones, adquirir conocimientos y elaborar planes que desarrollen la iniciativa del alumno/a.

c) Competencias relacionales

Competencia social y ciudadana

El trabajo desplegado en habilidades y destrezas en esta competencia permitirá a los niños relacionarse con sus iguales y con los adultos que intervengan de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.

6. ACTIVIDADES A REALIZAR

El programa se basa en la práctica de diversos juegos de mesa con diferentes grupos de alumnos y alumnas de 6º curso de Primaria junto a sus padres. Las actividades del proyecto son, por tanto, los juegos en sí.

La temporalización será de dos sesiones semanales en el curso elegido desde octubre hasta mayo.

Las sesiones semanales irán seguidas y en cada una se desarrollará un juego diferente, que se explicará y se pondrá en práctica a continuación, para finalizar realizando una pequeña valoración de la actividad.

En resumen, el papel del maestro en cada sesión será el siguiente:

a) Participación indirecta:

- Organizar el aula para que alumnos y padres tengan tiempo y espacio para jugar.
- Disponer de los materiales necesarios para la realización del juego.
- Distinguir mecánicas de juego adecuadas (que fomenten el desarrollo de cualquier habilidad) de aquellas inadecuadas (que fomenten la pasividad, frustración, etc.)

- Crear actitudes adecuadas.
- Proporcionar compañeros de juego de nivel de desarrollo similar.
- Potenciar la independencia y la iniciativa.
- Observar los comportamientos de los niños mediante el juego.
- Observar sus progresos y logros.
- Premiar el esfuerzo y el buen comportamiento del alumnado.

b) Participación directa:

- Seleccionar los juegos.
- Jugar, en los casos que la situación lo permita, con los niños.
- Guiar en el juego cuando los niños no son capaces de descubrir por sí solos ciertas estrategias o soluciones a problemas que surjan.
- Ser el iniciador y organizador del juego dentro de la programación.
- Proporcionar modelos de conducta a imitar (actitud ante las trampas, al perder, etc.)
- Introducir a los padres en un ocio alternativo, interesante por su valor pedagógico, como es el de los juegos de mesa didácticos.
- Los juegos seleccionados aparecen en el presupuesto, a excepción de los que ya posee la ludoteca del colegio, que se nombran a continuación:
- *The Island, Fauna, Dice Town, Aventureros al tren, Keltis y Dixit.*

7. JUEGOS ELEGIDOS Y PRESUPUESTO



CREACIÓN DE UN CANAL DE VÍDEO LÚDICO

Manuel Sánchez Montero

Manu ha iniciado en el CEIP Maestra Ángeles Cuesta, en Marchena (Sevilla), la creación de un canal *YouTube* donde el alumnado habla sobre los juegos de mesa a los que juegan en la ludoteca del centro. El canal supone un nuevo apartado del proyecto que enlaza con el plan para la mejora de las habilidades lingüísticas y competencia comunicativa del colegio. Las actividades se sitúan dentro del itinerario lingüístico del Tercer Ciclo de Primaria, con alumnos entre los diez y doce años de edad.

Manu nos lo explica:

En nuestro canal presentamos y explicamos ante la cámara cómo son y cómo se juega a nuestros juegos favoritos. Es un proyecto en el que integramos las TICs y materiales físicos para mejorar las habilidades lingüísticas.

HABILIDADES LINGÜÍSTICAS

Desde el mes de diciembre comenzamos a explorar este nuevo aspecto del proyecto: en grupo trabajamos los textos instructivos (y discontinuos) de los manuales/instrucciones, un tipo de texto poco utilizado

pero ideal para mejorar las competencias básicas de nuestro alumnado. Estos textos tienen un alto grado motivador para el alumnado.

Una vez comprendidas las reglas, compartimos cada uno de los juegos con nuestros compañeros. Creamos una actividad para poder mejorar la expresión oral en clase de lengua. Había que explicar al resto de compañeros «cómo se juega». Para evaluar dicha actividad creamos una rúbricas específicas.

Como la actividad gustó mucho a los alumnos (¡recordemos que el producto final es jugar!) vimos algunos vídeos de canales donde se hacen reseñas, partidas y noticias sobre juegos de mesa. Lancé la idea de hacer algo parecido en clase y así nació nuestro propio canal.

Antes de la grabación de cada vídeo, trabajamos las siguientes habilidades discursivas:



PLANIFICAR EL DISCURSO:

- Analizar la situación para preparar la intervención.
- Usar soportes escritos (guiones, notas, apuntes) para preparar la intervención.
- Anticipar y preparar el tema (información, estructura, lenguaje, etc.).
- Anticipar y preparar la interacción (momento, tono, estilo, etc.).

CONducIR EL DISCURSO:

- Conducir el tema (saber abrir y cerrar un discurso oral).
- Conducir la interacción (ceder el turno de palabra a sus compañeros).

PRODUCIR EL TEXTO

- Facilitar la producción (usar expresiones y fórmulas).
- Compensar la producción (repetir y resumir las ideas importantes).
- Corregir la producción (articular con claridad los sonidos, aplicar las reglas gramaticales de la lengua)

ASPECTOS NO VERBALES:

- Controlar la voz: volumen, matices y tono.
- Usar códigos no verbales adecuados: gestos, postura corporal, movimiento, etc.
- Controlar la mirada: dirigirla a los interlocutores.

Aún es muy temprano para valorar el trabajo realizado ya que nos encontramos en una evaluación inicial con los primeros vídeos. En ellos vemos cómo podemos mejorar, cómo conseguir organizar las microhabilidades de la comprensión oral: Reconocer, seleccionar, interpretar, anticipar, inferir y retener.



¿NO CONOCES NUESTRA LUDOTECA?

Todos los recreos y puntualmente en clase jugamos y nos divertimos en la biblioteca de nuestro centro...

He migrado parte de mi ludoteca particular al centro donde trabajo para que el alumnado pueda disfrutar de un amplio catálogo de juegos. Estos juegos son los llamados *fillers*, juegos de corta duración y fácil explicación.

Hemos creado un grupo rotatorio de alumnos «responsables de biblioteca/ludoteca» donde organizan y mantienen los juegos de mesa durante los recreos y algunas clases.

Al igual que los préstamos de libros en la biblioteca, registramos los usuarios de los juegos en un cuaderno. Todo controlado para poder hacer estudio sobre el trabajo y uso de la ludoteca.

Con este proyecto intentamos mejorar las inteligencias múltiples, la expresión oral/escrita, el uso de las TIC, la lectura comprensiva, aprender a aprender, mejorar la socialización entre iguales, entrenar la competitividad, la cooperación, la atención a la diversidad...

Nuestro proyecto *El juego en la Escuela* fue premiado el año pasado por la fundación *Crece Jugando* y la *Asociación de Jugueteros Españoles*.

YouTube ES   



Un colegio de juegos  278

[Inicio](#) [Videos](#) [Listas de reproducción](#) [Canales](#) [Comentarios](#) [Más información](#) 

 [Videos subidos](#) [Fecha de inclusión \(más reciente\)](#) [Cuadrícula](#)



Final del I Certamen de creación de juegos de mesa Maestra de juegos ...
243 visualizaciones • Hace 11 meses



Partida del juego Bati Burri, Ed. Mercurio
258 visualizaciones • Hace 11 meses



Tomas falsas... Segundón
203 visualizaciones • Hace 1 año



Los 3 cerditos, aprende a jugar
254 visualizaciones • Hace 1 año



Cómo jugar a Ikonikus
620 visualizaciones • Hace 1 año



Ni sí ni no
9.622 visualizaciones • Hace 1 año



Carcassonne Junior, cómo jugar
3.047 visualizaciones • Hace 1 año



Speed Cups, aprende a jugar
710 visualizaciones • Hace 1 año



ROL Y LUDIFICACIÓN

Natxo Maté, profesor

ME LLAMO IGNACIO MATÉ PUIG (@NATXO1D10 EN TWITTER), soy profesor de ESO y Bachiller desde 2009. Me licencié en Historia en el año 2007 por la Universidad de Valencia. Últimamente también he impartido clases de formación para profesores con el juego como elemento central.

Nunca me había acabado de convencer la forma en que habían tratado de enseñarme Historia en el colegio y el instituto. En paralelo a esas clases me dedicaba a jugar a juegos de mesa y de ordenador con trasfondo histórico y estratégico. Más tarde, en la universidad, conocí los juegos de rol. Éstos también me ayudaron a complementar y poner en práctica conocimientos de la carrera de Historia. Cuando me convertí en profesor me pareció lógico y natural diseñar y aplicar juegos y estrategias del mundo del juego en mis clases. De ahí a centrarme en metodologías como la gamificación y el aprendizaje basado en juegos había solo un paso.

Como profesor de Historia, me gusta utilizar el juego para mejorar el interés por la asignatura de Historia, convertir a mis alumnos en estudiantes con mayor autonomía, dar a mis alumnos un mayor espacio de participación en el aula y hacerles pasar un buen rato. Diría que, en mayor o menor medida, estos objetivos consigo cumplirlos.

Pero no solo de juegos vive el alumnado. Siempre me gusta acompañar mis actuaciones prácticas en el aula con algo de teoría previa, consulta de ejemplos, experiencias de otros docentes...

En cuanto al material que utilizo, se trata de juegos muy concretos que me sirven para trabajar conceptos concretos en determinadas sesiones. También aplico mecánicas de juego al contexto de aprendizaje: puntos, clasificaciones, misiones, retos... Creo que son formas compatibles y complementarias de trabajar.

Un punto que me gustaría señalar es la escasa o nula colaboración entre la administración y los padres, y sin embargo entre profesores sí existe, en algunos casos, una curiosidad por conocer estos métodos educativos.

Desconozco si la administración es consciente de la labor que hacemos, ya que no suele destacar por apoyar la innovación si no la controlan o sacan un beneficio económico. Por parte de los padres tampoco he recibido ninguna valoración, positiva o negativa. Puede deberse al contexto socioeconómico propio del centro donde trabajo. Entre mis compañeros hay de todo, desde el que lo ve como un mero divertimento, ocurrencia o moda de turno, hasta el que comparte de forma entusiasta esta forma de enseñar.

De todas formas, si se les preguntase a mis alumnos dirían que han mejorado notablemente y que les encanta como son las clases. La gamificación atrae y enseña, eso está demostrado.

Te podría decir que tengo alumnos desmotivados que prometen obtener una medalla antes de acabar el trimestre y lo logran. Alumnos que entregan manualidades que van más allá de lo que has pedido o imaginado... otros que utilizan las horas del patio para acabar una misión...

En cuanto a los juegos que utilizo, podría extenderme mucho. En juegos de rol utilizo mucho el sistema de FATE porque las fichas de PJ (personajes jugadores) son poco numéricas y muy narrativas y descriptivas. Con ellas trabajo biografías de personajes históricos que luego protagonizan aventuras guiados por los alumnos. Así trabajamos comprensión lectora, síntesis y redacción. Luego deben tomar decisiones colectivas y demostrar que conocen la época en la que juegan. Los juegos de rol

pueden servir para jugar en pequeños grupos de alumnos, pero también en grandes. Además, me gusta reseñar juegos en mi blog por si algún docente se anima a empezar.

Una de las experiencias más satisfactorias en este sentido ha consistido en llevar el universo del *Ministerio del Tiempo* al aula para abordar temas de Historia. Hasta el momento, he realizado dos aventuras en las que los alumnos se metían en la piel de personajes históricos con la misión de mantener inalterada la Historia. En la primera, «Guatemala Connection», los alumnos debían salvar a Bartolomé de las Casas y protegerlo para que se convirtiese en defensor de los indígenas americanos. En la segunda, «Expediente Alhambra», los alumnos debían evitar que desapareciese el legado islámico de España garantizando que Abderramán I llegase a España para consolidar el Emirato de Córdoba. Para mí ya es una experiencia que no puede faltar en mis clases.

En juegos de mesa o tablero, la lista es más larga. En la asignatura Juegos de Rol y de Mesa jugamos a decenas de juegos, ya sean comerciales o de *print and play*: *Los Colonos de Catan*, *Ricochet Robots*, *Carcassonne*, *Dixit*, *Diplomacy*, *Timeline*, *Condottiere*, *Twister*, diferentes *wargames*... con los alumnos trato de encontrar juegos que les permitan participar y alcanzar sus variados gustos e intereses.

En tutoría me gusta utilizar también juegos que les obliguen a relacionarse: *La Resistencia*, *Hombres Lobo de Castronegro*, *Ciudadela*... juegos con los que compitan o colaboren, pero que sirvan para establecer lazos más allá del pupitre.

También utilizo los juegos para abordar mi materia, la Historia. Siempre hay alguno que se ubica cronológicamente en momentos interesantes y se les puede sacar juego (*Timeline*, *Condottiere*...) o modificar otros haciendo del *Hombres Lobo de Castronegro* una caza de espías en la Guerra Fría, por ejemplo.

También me gusta utilizar mapas al estilo del *Risk* para que los alumnos compitan conquistando territorios a base de preguntas que ellos mismos realizan y que pueden salir en los exámenes.

No quiero terminar este capítulo sin decir que veo mucho futuro al aprendizaje mediante el juego, sobre todo en mi carrera, la Historia. Quizás en otras áreas no tanto, ya que el profesorado, al ser personal adulto, le falta cultura del ocio y del juego... pero bueno, no va mal encaminado.

Y llegó el final... quiero dar consejos para profesores... Que jueguen. Que pierdan la vergüenza. Que se lancen a jugar pero sabiendo qué objetivos tienen y dominando el juego que vayan a aplicar.

Página web de Natxo Maté Puig:

<https://1d1oenlamochila.wordpress.com/pagina-de-inicio/>

OPINIONES QUE DAN ALGUNOS ALUMNOS DE NATXO TRAS HABER JUGADO DURANTE LA CLASE:

Hoy hemos aprendido a jugar a juegos de rol. Ha estado bastante bien y es preferible a estar con un ordenador, al menos te ríes más y te lo pasas mejor.

Player One, 3º de ESO, tras su primera partida de rol.

La experiencia ha sido genial, porque me lo he pasado mejor que si hubiera jugado en línea con un amigo.

Player Two, 3º de ESO, tras su primera partida de rol.

Me parece que es una experiencia nueva y muy divertida. Pensaba que eso del rol sería muy aburrido pero en cambio es bastante divertido y entretenido

Player Three, 3º de ESO, tras su primera partida de rol.

Juntarte con los amigos y echar risas con la imaginación y planear un ataque «sigiloso» me ha gustado mucho más que algunas tardes en *Dofus*.

Player Four, 3º de ESO, tras su primera partida de rol.

Una de las cosas por las que me gustó fue porque te da más libertad que cualquier otro juego de pc, *play*, etc. También me gustan los personajes ya que cada uno te va a servir en algún momento. Además tú eres el que crea la historia y se va dejando «ventanas abiertas» a lo largo del juego.

Player Five, 3º de ESO, tras su primera partida de rol

(...) Ha estado muy bien porque ahora sabemos y entendemos un poco más de política y lo has hecho divertido cuando nada más nombrar política te dan ganas de dormirte.

Player Six, 3º de ESO, tras jugar a *Ficticia, el naixement d'un Estat*.

JUGANDO A ROL CON NATXO:

Se ofrece a continuación una aventura de rol escrita por Natxo Mate Puig, ambientada en la Guerra de la Independencia Española. Esta aventura esta preparada para que un pequeño grupo de alumnos tomen el rol de personajes de la época, lo cual les motive sobre la asignatura. El director de la partida debería ser el profesor o tutor.

Sería muy largo explicar en este libro que es un juego de rol o las formas de juego que existen. Si el lector desea profundizar más en la materia, le aconsejamos la lectura del libro *¿Qué son los juegos de rol? Guía didáctica*, escrito por Simón Blasco Perales. Durante este capítulo daremos una pequeñas normas para jugar de forma sencilla.



PERSONAJES QUE LOS ALUMNOS PUEDEN REPRESENTAR Y BREVE INFORMACIÓN SOBRE ELLOS:

Noble. Desde que los franceses obligaron a tus superiores a expulsarte del ejército, por aquellas ofensivas declaraciones sobre la capacidad del Emperador, dispones de mucho tiempo libre. Pasas gran parte del día en visitas de sociedad y deambulando por las calles sólo para ser testigo de cómo crece el rencor hacia los franceses. Tú también los detestas. Sin nada mejor que hacer esa mañana, te encuentras en una céntrica taberna esperando a que llegue el marqués de Navarrete, un antiguo amigo del ejército, ahora a las órdenes de los franceses.

Soldado. Tienes mucha suerte, eres uno de los afortunados soldados españoles que todavía están activos en la capital. La verdad es que los franceses no son tan mala gente pues, pese a su prepotencia, te pagan un salario. Sin embargo, sabes que mucha gente los odia, como tu noble amigo con quien ahora te encuentras en la taberna para reunirte con el Marqués de Navarrete. Se supone que tiene una misión para vosotros. No sería la primera vez que el marqués te utiliza para solucionar problemas turbios.

Sacerdote. ¿Pensabas que la mañana del 1 de mayo iba a ser tranquila? Pues no. Te dispones a tener una reunión con el marqués de Navarrete. ¿Y eso por qué? Pues porque ayer mismo entró en tu iglesia muy emocionado y te pidió que le ayudaras. ¿Qué quería? Resulta que está enamorado de la hija de un burgués de la capital, pero su padre no le concede su mano. ¿Y qué plan tiene? Raptarla y que, una vez lejos de Madrid, tú celebres la boda. ¡Está loco! Pero no puedes negarle ese favor, recuerda que te salvó la vida cuando eráis más jóvenes y luchabais juntos. Así que ahí estás, esperando que aparezca en aquella taberna.

Burgués ilustrado. Te pasas el día entre libros de filósofos y pensadores ilustrados, enviando cartas a otros sabios de España y Francia. Esos franceses sí que saben. Su revolución trajo al mundo grandes ideas que alumbrarán el mundo, y sobre todo España, que anda esclavizada por la Iglesia y la Inquisición. Sin embargo, tu jefe, el noble para quien trabajas de secretario, odia a los franceses con toda su alma. Pero es rico y paga bien. Además,

hoy te va a invitar a desayunar en una taberna céntrica de la capital, pues dice que ha quedado allí con un amigo suyo, el marqués de Navarrete.



Buscavidas. Otra vez has vuelto a dormir en la calle. Habrías podido pagar el alquiler de tu cuartucho si no te lo hubieses gastado en vino otra vez. Pero bueno, estás empezando a acostumbrarte y siempre es mejor que dormir en la cárcel. ¿Y de dónde sacaste el dinero? Te parece recordar que el secretario de un marqués te pagó por adelantado para que hoy hicieses un trabajo con algunos amigos suyos, y ya es casi la hora de la reunión. ¡Apresúrate o te quedarás sin más dinero para emborracharte!

LA AVENTURA:

El argumento gira en torno a una trampa tendida a los personajes jugadores, que son utilizados como cabezas de turco. Un amigo de estos, el Marqués de Navarrete, requiere de su ayuda para secuestrar a una joven. En realidad es una trampa. Este amigo ha sido atrapado conspirando contra los franceses y su hijo ha sido retenido. A cambio de la vida de su hijo se le pide que delate a los conspiradores. Sin embargo, en vez de hacerlo decide entregar a los personajes. Más tarde intentará salvarles, pero para ayudar a rescatar a su hijo.

A continuación comentamos los pasos que se pueden realizar durante la partida:

- Reunión en la taberna. Exposición de la situación política de Madrid y de España. El Marqués explica su plan de secuestrar a una joven para casarse con ella sin el consentimiento de su padre y antes de que éste le conceda su mano a un oficial francés.
- Los personajes jugadores son libres para explorar y obtener información de sus contactos, vecinos, el servicio... (en esta parte se puede profundizar en como era el Madrid de la época y costumbres españolas).
- La casa de la joven hace esquina. Tiene dos plantas. Está habitada. El interior bastante notable, bien amueblado. Casa burguesa. Queda a discreción del profesor determinar los miembros del servicio y su actitud.
- Igualmente, queda a discreción del profesor si la hija y su padre se hallan en la casa. Sería conveniente que en algún momento se dejasen ver.



- A media tarde un carro dejará un baúl. Éste lleva documentos para culpar a los personajes jugadores cuando entren en la casa. Son los documentos inculpativos que estaban en propiedad del Marqués cuando fue detenido conspirando contra los franceses. Los personajes no saben que están siendo utilizados como chivos expiatorios por parte de su «amigo». El Marqués prefiere sacrificarlos a ellos antes que a los auténticos conspiradores, los cuales son personajes de renombre de la época (se puede hablar con los alumnos de estos personajes históricos de renombre). Además, los franceses se han asegurado la colaboración del Marqués reteniendo a su hijo. O colabora o lo ejecutan.
- El Marqués estará desaparecido todo el día. Nadie sabe dónde está. Así que los personajes no podrán reunirse con él hasta la noche. (mientras lo esperan en la taberna se puede profundizar en las ropas, dietas, personajes... de la época).
- A la hora convenida para realizar el secuestro aparecerá el carruaje del Marqués en un extremo de la calle, pero como se trata de una trampa estará repleto de soldados franceses.
- Entre los oficiales franceses se encuentra el pretendiente de la joven. Éste puede aparecer por el otro extremo de la calle con un grupo de soldados.
- La idea es que los personajes jugadores se vean superados en número y no se jueguen la vida.
- Rodeados de soldados, deberían rendirse. Cuando vayan a ser maniatados, desde la casa los criados abrirán la puerta para dejar entrar a los personajes. Los criados simularán un tiroteo con guardias, que fingirán estar desprevenidos.
- Los personajes son conducidos por los criados hasta un despacho en la segunda planta donde se encuentra todo el material conspiratorio: cartas, planos... y con las ventanas trabadas.
- De nuevo, superados en número y con la casa rodeada entablar combate sería un suicidio.
- Apresados, ven al Marqués en el exterior que les mira compungido y

avergonzado. Serán conducidos a prisión para ser torturados y ejecutados.

- Sin embargo, el Marqués aparecerá antes del amanecer para sacarles de allí. También se sincerará con ellos. Estaba participando en una conspiración para organizar una sublevación generalizada contra los franceses. Sin embargo, éstos sospecharon de él y le forzaron a delatar a sus compinches.
- Como ya hemos dicho, el Marqués no podía delatar a los auténticos conspiradores. La joven a la que debían secuestrar y su padre son unos afrancesados que ofrecieron una de sus propiedades como lugar donde tender la trampa a los supuestos conspiradores con la esperanza de destacar ante los franceses y ganarse su favor.
- Estando aún en prisión, escondidos, o en la calle, a las 9:45, les llegaran las primeras noticias del alzamiento del 2 de mayo. El Marqués les ofrece la posibilidad de que le acompañen a rescatar a su hijo y a cambio jurará ante las autoridades que ellos son inocentes.
- A las 10 horas, redobles de tambor indican que los franceses abandonan sus cuarteles. El caos se adueña de la ciudad. Los personajes deberán atravesar la ciudad entre las balas, los cañonazos y las cargas de los mamelucos. (Momento ideal para profundizar en estos sucesos)
- Habrá posibles encuentros con tropas francesas diversas a determinar por el profesor.
- El hijo del Marqués está retenido en una casa en las afueras de la ciudad. Allí hay dos guardias que lo retienen, pero si se ven superados o uno de ellos cae se rendirán fácilmente. A discreción del profesor aumentar el número de guardias y su determinación.
- Una vez rescatado el niño, los personajes pueden decidir si unirse a la revuelta o la evitan. O quien sabe, quizás quieran unirse a los franceses...

REGLAS BÁSICAS PARA JUGAR:

Como preámbulo a la partida, vamos a explicar brevemente como jugar una partida de rol sencilla, cuyo objetivo es hacer que los participantes vivan en primera persona una situación histórica.

El director de la partida será el tutor o profesor, y será el encargado de explicar a los participantes las diferentes situaciones a las que se enfrentarán. El director de la partida será también el encargado de realizar acciones por aquellos personajes de la aventura que no sean jugados por los jugadores. A estos personajes se les denomina «personajes no jugados», y a los personajes que llevan los jugadores, «personajes jugados».

Los participantes podrán elegir que hacer en cada situación, siempre respetando el contexto histórico en el que juegan (por ejemplo, no podrán llamar por teléfono si están jugando en el siglo XIX). Cuando un participante desee realizar alguna acción con su personaje, deberá lanzar dos dados de seis caras y sumar al resultado su valor en la habilidad que mejor contemple la acción a realizar. Veamos un ejemplo:

Pedro está encarnando el personaje del sacerdote. Decide coger un fusil y salir a la calle para defender Madrid del invasor. El director de juego deberá recordarle que es sacerdote, y que el uso de las armas de fuego no está bien visto por la religión. Pedro decide de todas formas que la patria es lo primero, y que el hecho de ser sacerdote no le anula como patriota. Coge el fusil y sale a la calle. Ve a un mameluco que se lanza directamente hacia él, sable en mano. El sacerdote nunca a disparado un tiro, por lo que no sabe cargar el arma... tiene dos opciones: probar suerte y disparar sin saber si está cargada, o utilizar el fusil como arma cuerpo a cuerpo. En ambos casos lanzará dos dados de seis. En el primero deberá confiar en la suerte y la generosidad del director de la partida (que este decida que el arma está cargada). En el segundo caso, tras lanzar los dados, observará la siguiente tabla:

Resultado de la tirada:

- De 2 a 6 – La acción falla directamente.
- De 7 a 12 – La acción se realiza sin problema.

Ten en cuenta que al resultado del dado se le deberá sumar el valor que tenga el personaje en la habilidad que esté asociada a la acción. En el caso de disparar un arma de fuego, será «ataque a distancia», y en el caso de usar el arma en cuerpo a cuerpo (como arma blanca por ejemplo), será «ataque cuerpo a cuerpo». En el caso de que el fusil hubiese llevado bayoneta y la hubiese utilizado, la habilidad a utilizar sería «ataque con arma blanca».

En otro ejemplo, si el personaje de Pedro hubiese querido leer un documento secreto robado a un oficial francés, que lógicamente está en francés, habría sumado a su tirada «conocimiento de idioma francés». Si no tiene ningún valor en la habilidad, simplemente no se sumará nada.

Tened en cuenta que la hoja de personaje presentará una serie de acciones relacionadas con la partida que se esté jugando... es decir, una partida que lleve a los participantes a la edad media, no contemplará las mismas habilidades en las hojas de personajes que una aventura en el siglo XX.

El director de la partida será quien escoja que habilidades figurarán en las hojas de personaje según la aventura que se juegue.

Sobre la aventura:

Esta diseñada para que el profesor ofrezca a un grupo de alumnos la posibilidad de «vivir» una situación ficticia durante los acontecimientos del 1 y 2 de mayo en Madrid. De esta forma, los alumnos sentirán curiosidad por estos hechos, facilitando la labor de enseñanza. Este tipo de aventuras pueden situarse en cualquier momento y lugar, siendo una herramienta estupenda, siempre que se ejecute bien, para abrir la Historia a los alumnos.

¿Qué se necesita para jugar?

Hoja de personaje de los jugadores. A continuación se ofrece una hoja de personaje para esta aventura:

FICHA DE PERSONAJE		
NOMBRE DEL JUGADOR (REAL):		
NOMBRE Y ESTATUS DEL PERSONAJE (FICTICIO):		
HABILIDADES FÍSICAS	HABILIDADES DE COMBATE	HABILIDADES MENTALES
Trepar:	Cuerpo a cuerpo:	Leer/escribir español
Correr:	Arma blanca:	Saber:
Cabalgar:	Arma de fuego:	Localizar:
Nadar:		Engañar:
		Avistar:
		Esconder:
		Enredar:
		Retórica:
		Psicología:
		Leer francés:
		Escribir francés:

Antes de empezar a jugar, los jugadores pueden presentarse ante el resto de jugadores, explicando quienes son, su aspecto y aquellos datos de interés para todos. De esta forma se consigue a un tiempo romper el hielo y que los jugadores practiquen la locución en público.

Tras esto, los participantes deberán lanzar dos dados de seis caras y repartir el resultado, punto a punto, entre las distintas habilidades, siendo mejor en aquellas que añada puntos (por ejemplo, Pedro lanza dos dados y obtiene un 8. Reparte los ocho puntos de esta forma: correr +1, cabalgar +1, arma blanca +2, arma de fuego +1, engañar +1 y leer y escribir español +2.

El máximo de puntos a añadir a una habilidad será siempre de +2.

Por último añadir que el director de la partida siempre tiene la última palabra. Es él quien decide las reglas del juego, ya que estas breves reglas están creadas a modo de guía, pero si el director decide que en lugar de dos dados se lance uno para sumar a las habilidades, así se hará, o si algún participante obtiene un resultado muy bajo y quiere volver a lanzar los dados, pueda hacerlo, o por ejemplo el director de juego puede crear las hojas de personaje con antelación, distribuyendo las habilidades como desee, dependiendo de cada personaje a encarnar...

Si la experiencia resulta atractiva para el grupo, existen numerosos juegos de rol y sistemas de reglas que el director de la partida puede, bien comprar o bien descargar de forma legal en Internet. Estas reglas que incluye el libro son muy sencillas, demasiado si se quiere profundizar mejor en los juegos de rol, pero como inicio, si lo que se desea es que los participantes aprendan del periodo histórico en el que juegan, son más que suficientes.

NOTA DEL EDITOR

- Si deseamos darle algo más de complejidad a la partida de rol, más allá de conseguir los valores 2 a 6 y 7 a 12, los resultados de las tiradas más la suma de las habilidades se leerán en esta tabla:
- Si la acción a realizar es fácil, con un valor superior a 4 se realiza con éxito (por ejemplo correr en una situación normal)
- Si la acción a realizar es normal, con un valor superior a 8 con éxito se realiza (por ejemplo correr huyendo de alguien)
- Si la acción a realizar es difícil, con un valor superior a 10 se realiza con éxito (por ejemplo correr huyendo de alguien en noche cerrada)
- La dificultad de las acciones las decide el director de la partida. De igual forma el director de la partida puede subir o bajar el valor que equivale a cada dificultad.

- Si no se consigue superar la acción, el personaje ficticio tendrá algún tipo de percance al llevarla a cabo. En el ejemplo de correr en una situación normal, si el personaje no lo consigue, puede ocurrir que se resbale y caiga al suelo, teniendo que dar una explicación de lo que ocurre el jugador, así como continuar la aventura explicando que hará ante la nueva situación.



APRENDIENDO CON LOS STORY CUBES

Por **María Jesús Campos**, psicopedagoga

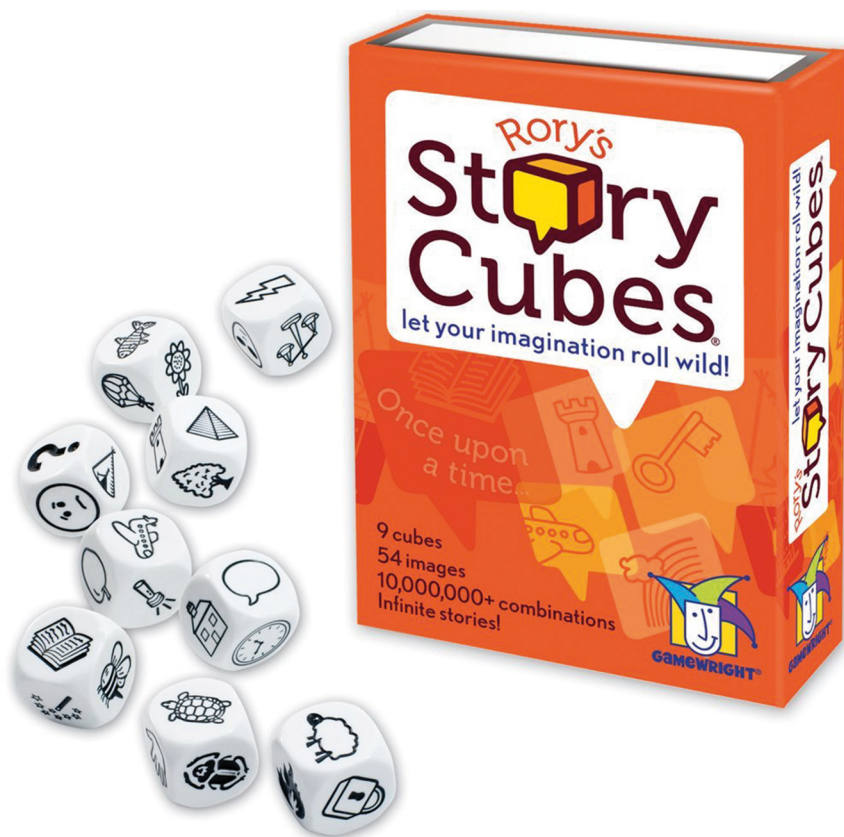
En este artículo quiero hablaros de los *Story Cubes*, un juego de pequeños dados con imágenes, que se lanzan y ofrecen un gran abanico de posibilidades. Como me gusta decir: «pequeños pero con una capacidad de uso muy amplia».

Este planteamiento surge de mi propia experiencia con ellos, a través de las actividades que he llevado y sigo llevando a cabo con los chicos de los diferentes talleres, tanto en técnicas de estudio, comprensión lectora, agilidad mental, como en control emocional y habilidades sociales, así como en las sesiones individuales, porque me permiten trabajar muchos aspectos y dificultades con los menores.

Vamos a seguir avanzando y aclarando aspectos de estos pequeños dados.

Pues bien, por si no los conocéis, los *Story Cubes* son unos dados con imágenes, que se lanzan y con las imágenes que aparecen hay que hacer una historia o crear personajes. Evidentemente, esta es la base del juego, pero como pasa con muchos otros juegos se pueden hacer adaptaciones y modificaciones en los mismos y en su uso para emplearlos según nuestras necesidades.

Y eso es lo que hago, adaptar los *Story Cubes*, en sus diferentes versiones (existen diferentes cajas con temáticas diversas) para los talleres y sesiones, según las características y necesidades del grupo, así como los objetivos planteados.



Story Cubes (2011), de Rory O'Connor.

¿QUÉ CAPACIDADES PODEMOS TRABAJAR CON LOS STORY CUBES?

Podemos atender a capacidades muy beneficiosas para los menores y que trabajando con ellos desde pequeños podemos favorecer en su desarrollo.

A continuación, se presentan algunas de las capacidades, que considero personalmente, que potencian los *Story Cubes*.

1. Expresión oral. El hecho en sí de contar la historia, tal y como se plantea en el juego, ya está potenciando esta capacidad. Hay que expresarse y explicar nuestra historia según las imágenes surgidas del lanzamiento.

Ahora bien, esa expresión oral se puede trabajar de diversas maneras, dando a la tirada de dados muchos usos.

- **Presentación ante el grupo.** Me pareció una fantástica idea que conocí a través del *Blog de Pepe Pedraz* (@pepepedraz) y su artículo «Cuatro juegos para romper el hielo y trabajar competencias». Sí, lanzar el dado y a través de las imágenes presentarse a los demás miembros del grupo, bien usando todos los dados o algunos (aquí es importante tener en cuenta la edad de nuestros participantes o alumnos).

- **Repaso de contenidos.** ¿Cómo? Puede parecer extraño, pero podemos emplear los diferentes modelos de los *Story cubes*, seleccionando o lanzando todos en diferentes partes del aula, a partir de ellos escoger los dados que nos pueden ayudar a explicar a los compañeros los contenidos trabajados en el tema o el apartado correspondiente. Aquí queda muy bien reflejada la idea que se refleja en este libro, aprender jugando, y os aseguro que funciona.

- **Expresión escrita.** No solo podemos emplear el juego en expresión oral, también lo podemos hacer en expresión escrita. En vez de contar la historia en voz alta, se escribe. En ocasiones esto le favorece a muchos chicos, ya que el hecho de expresarse oralmente les limita por vergüenza o por bloqueo ante los demás.

Podéis pensar que esta opción no tiene mucho sentido, e incluso puede ser menos atractivo para los niños, sin embargo se pueden hacer modificaciones.

- **Historias diferentes con mismas imágenes.** Tirada de dados, surgen unos iconos y a partir de aquí hoja y papel, usando todos las mismas imágenes para hacer su historia. Aquí vemos como a partir de los mismos elementos pueden surgir una gran variedad de creaciones, según los intereses y gustos de los participantes. Al final reflejan parte de lo que a ellos les atrae.

Selecciono alguna imagen. Podemos dejar que los chicos cojan un dado y se lo lleven a su sitio, pero a partir de ahí y durante el desarrollo vamos metiendo improvisaciones, por ejemplo cuando lo hayan usado lo dejan en la mesa y cogen otro que haya dejado un compañero. En este caso se limita muchos más el uso de las distintas imágenes, «obligando» a introducir en ese momento la imagen que hay en la mesa y adaptando tu historia a esos cambios.

- **Mezclamos e improvisamos.** El hecho de contar con diferentes cajas nos permite ir introduciendo dados de diferentes estilos y mezclarlos, para formar una historia más completa o con acciones destacadas (que en ocasiones a los chicos les cuesta introducir de iniciativa propia).

- **Atención.** Evidentemente, los *Story Cubes* nos exigen estar atentos a lo que vamos narrando, a las imágenes seleccionadas y a las próximas que vamos a emplear.

Sin embargo, si queremos potenciar aún más la atención, una adaptación del juego puede ser un «Continúa la historia». Tenemos un grupo, se lanzan los dados y comienza un participante cogiendo un dado e iniciando la historia. Siguiendo las agujas del reloj, cada uno va a ir cogiendo un dado de los que van quedando en la mesa y se continúa el relato, teniendo en cuenta lo contado previamente por los compañeros. Para exigir mayor atención en el juego, cada participante deberá ir repitiendo todo lo que hayan ido narrando previamente.

- **Memoria.** Recordar lo narrado, buscar una coherencia entre las imágenes y lo que se va contando es fundamental. Así que, tirar de una memoria a corto plazo es básico en este juego. Además, en la actividad que os acabo de mencionar, Continuar la historia, la memoria junto con la atención, juega un papel fundamental.

- **Creatividad.** Sí, es la base de estos dados. Crear narraciones, aventuras, descripciones e historias a partir de las imágenes, nos exigen ser creativos, desarrollar nuestra imaginación e ir más allá de lo básico y elemental.

Si queremos desarrollar aún más la creatividad, podemos introducir variantes o elementos en el juego, como puede ser un sistema de valora-

ción entre los compañeros, teniendo en cuenta aspectos como: novedoso, divertido, creativo, introduce acciones, coherencia entre imágenes, etc. Todo esto atendiendo a nuestros objetivos y, por supuesto, teniendo en cuenta el grupo con el que estamos trabajando.

No debemos olvidar que con este juego la diversión está asegurada, gracias a la creatividad e imaginación que desencadenan, dando lugar a grandes genialidades y ocurrencias de los participantes.

En este artículo, me gustaría daros a conocer un uso que hago de los *Story Cubes* en mi taller de control emocional y habilidades sociales, además de los ya indicados previamente. Lo llamo «*Story Cubes* y emociones». Y os preguntaré de qué trata esta adaptación. A continuación os la explico.

Se selecciona al azar una carta de emociones de las que ya tenemos diseñadas, a partir de ahí cada uno puede tener una emoción o todos trabajan con la misma (dependiendo del objetivo de la sesión). Lanzamos los dados y tenemos ante nosotros unas imágenes. Esas imágenes ayudarán a establecer un acontecimiento en el que se trabajarán los pasos que seguimos para la identificación y control de emociones. Estos son:

Situación – pensamiento – reacciones corporales – emoción – conducta.

Posteriormente, cada uno leerá su planteamiento, surgiendo a partir de aquí un debate con opiniones al respecto, valoraciones, posibles cambios, etc.

Como podéis ver, los *Story cubes* son unos pequeños dados, pero no son tan pequeños en lo que respecta a su potencial. Os animo a que los empleéis, los adaptéis a vuestros objetivos, alumnos y a las necesidades que puedan surgir en diferentes momentos del grupo.

Esta es mi valoración del juego, pero quienes lo disfrutan y aprovechan son los chicos y chicas de mis talleres y de las sesiones individuales. Así que...

¿QUÉ OPINAN LOS MENORES DE LOS STORY CUBES?

Es un juego muy divertido. Nos lo pasamos muy bien con las historias que creamos y nos reímos mucho. (Macarena R.S.).

A mí me gustan mucho, me ayudan a hablar delante de mis compañeros y no me da vergüenza, porque todos lo hacemos y decimos cosas diferentes. (Aitana G.A.).

Me río mucho cuando contamos la historia en voz alta, y cuando toca escribirla me gusta cuando tenemos sorpresas o hay que coger el dado de un compañero. Es muy divertido. (Izan V.A.).

Me cuesta mucho hacer historias para el cole y concentrarme, pero cuando estoy en la sesión con María Jesús y los usamos veo que soy capaz de hacer las cosas y de hacer las historias, además veo que atiendo para seguir lo que voy contando. Me gusta más hacerlo en voz alta que escrito. (Iker T. A.).

¡El de acciones es el mejor! Surgen historias muy locas, nos reímos mucho porque a veces no tienen sentido y los dibujos molan mucho. Nos lo pasamos súper bien. (Víctor C.B.).

Me gustan mucho. Cuando en las sesiones jugamos María Jesús y yo a ellos, y hacemos cosas diferentes que no es contar solo la historia, me lo paso muy bien, cuando me quita o pone dados nuevos, o cuando tiramos y con los dados ella cuenta una historia y yo otra... Son muy divertidos. (Alex G. M.).

Estas son algunas valoraciones de los chicos que asisten a los talleres y a sesiones individuales. He de confesar que cuando les digo: «Vamos a jugar», lo primero que preguntaN es «¿a la caja de dados?».

Solo me queda preguntaros una cosa...

¿Jugamos a los *Story Cubes* con los alumnos y alumnas?



LUDUS MUNDI. **FESTIVAL LÚDICO EDUCATIVO** **Pau Regincós**

LUDUS MUNDI NACIÓ ANTE LA NECESIDAD DE CAMBIAR LOS paradigmas actuales y forjar un nuevo mundo basado en el conocimiento de la persona, en el SER y no en la enseñanza del TENER. En la actualidad el encargado de dar vida a *Ludus Mundi* es Pau Regincós.

LOS OBJETIVOS:

La difusión, estudio, creación y uso de los juegos como herramienta educativa y socializadora.

La mejora de la educación: en casa y en los centros educativos; entendiendo que debe trascender los espacios y se debe llevar de forma orgánica, siendo, por tanto, una guía y un acompañamiento, contribuyendo a que cada persona pueda alcanzar las competencias necesarias para socializar, pero sobre todo para que pueda desarrollar sus capacidades personales y ser feliz.

LA FILOSOFÍA:

Ludus Mundi es un proyecto que quiere contribuir a la reflexión, el debate y, en su caso, la implantación de un nuevo paradigma educativo.

Este nuevo paradigma educativo parte de la base de que cada ser es único e irrepetible, con unas capacidades que pueden contribuir a la mejora de su entorno. Por ello consideramos que, pedagógicamente, hay que apostar por una educación abierta, orgánica, pausada y libre.

La educación y la enseñanza del futuro deben construirse a partir de un pacto social entre profesionales de la enseñanza e instituciones educativas, padres y la sociedad en general. Si uno de los vértices de este triángulo no funciona la ecuación educativa no funciona y las consecuencias son nefastas, como es evidente y palpable a día de hoy.



LUDUS MUNDI
Idees lúdiques per un nou món

El nuevo paradigma educativo, por tanto, se fundamenta sobre el principio de que las personas no son «recipientes» vacíos que deben llenarse de información o piezas de una gran máquina económica, sino que son seres únicos que se han de educar en valores y principios éticos, para que en el futuro se conviertan en personas responsables, respetuosas, solidarias, creativas, autónomas, críticas y felices.

Para contribuir a este cambio de paradigma, en *Ludus Mundi* queremos poner nuestro granito de arena. Y queremos contribuir a través del JUEGO.

Consideramos que jugar es un acto humano fundamental, gracias al cual nuestra especie aprende a conocer sus capacidades físicas e intelectuales. Pero también es una herramienta poderosa para la reflexión y comprensión de las reglas sociales y culturales del entorno en el que crecemos. En concreto, los juegos son una herramienta muy importante para aprender, desarrollar e integrar muchas de las competencias, habilidades y valores que necesitamos para convertirnos en seres humanos y miembros activos de nuestra comunidad.

Para poder formalizar nuestros principios e ideas, ofrecemos experiencias lúdicas. Entendiendo que la mejor manera de actuar es ofreciendo la posibilidad de que todos puedan experimentar estos valores y cualidades que ofrece el juego y el jugar. Nuestras actividades pretenden que cada uno descubra, jugando, lo que necesita y saque sus cualidades.

Durante el año desde *Ludus Mundi* realizamos más de 300 actividades relacionadas con el juego, principalmente talleres con los juegos de mesa como herramienta educativa, en centros cívicos, colegios, escuelas de idiomas, fiestas populares, etc.

Como eventos grandes por ahora tenemos un par de festivales lúdicos al año, el más destacado y del que somos los organizadores es el *Ludivers* que tiene lugar en Girona a finales del mes de junio (www.ludivers.cat)

El tema de los juegos de mesa en el festival *Ludivers* es una parte importante pero no la única. Lo acompañamos con distintos «planetas lúdicos»: espacio de juego libre para pequeños, juegos de construcción, talleres artísticos y científicos, espacio tecnológico, etc.

En los eventos grandes lo que montamos es una gran ludoteca de juegos de mesa para todos los públicos y edades, siempre con juegos familiares, fáciles de jugar, de explicar las reglas y divertidos. También cuidamos el hecho de que los juegos sean educativos, que no sea solo tirar los dados porque sí, sino que mientras juegas a ellos trabajes alguna habilidad o inteligencia múltiple.

En estos eventos somos varios los dinamizadores que participamos, con la misión de ayudar en la elección del juego y explicar, ya en la mesa, como funciona y así evitar el tema de leerse las reglas. Una de las venta-

jas de ser el dinamizador quien explica los juegos a las familias es que estos juegos no necesitan ser en castellano o editados en España, el trabajo de leerse y entender las reglas lo hacemos nosotros previamente, y así podemos acercar muchos más juegos interesantes a todo el público. En Ludus Mundi buscamos proporcionar experiencias lúdicas y que mejor que tener juegos de todo el mundo y de muchas editoriales diversas, buscando que juegos pueden funcionar bien en las actividades y que juegos tienen un carácter más educativo.

Os proponemos una lista de juegos de mesa en función de los objetivos educativos que se persiguen jugando a ellos, y anotamos algún ejemplo (entre paréntesis la editorial que lo publica):

- Favorecer la socialización de los usuarios: juegos donde tengan que hablar, ponerse de acuerdo, cooperar, toma de decisiones...

Ej: *Woofy* (Djeco), *Mmm!* (Mas que Oca), *Leo muss zum Friseur* (Abacusspiele).

- Favorecer una velocidad de procesamiento adecuada: juegos de rapidez, coordinación visual-manual, cálculos rápidos, toma de decisiones rápidas...

Ej: *Fantasma Blitz* (Devir), *Speed Cups* (Mercurio), *Dr.Eureka* (Lúdilo).

- Estimular la capacidad de razonamiento: juegos de argumentación, de responder preguntas...

Ej: *Ikonikus* (Brain Picnic), *Fairy Tales* (Cocktail Games), *Dixit* (Morapiaf).

- Incidir en el pensamiento lógico-matemático: juegos matemáticos y de lógica.

Ej: *Código Secreto 13+4* (Haba), *Talo* (Drei Hasen in der Abendsonne), *Alto Voltaje* (Mercurio).

- Mejorar la capacidad de concentración: juegos de rapidez, de equilibrio, de concentración visual o auditiva,...

Ej: *Dobble* (Admodee), *KippX* (Franjos), *Bellz!* (Goliath).

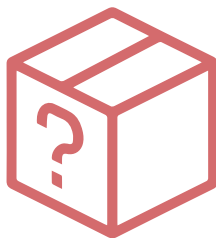
- Estimular la capacidad memorística: juegos de memoria.

Ej: *Abejitas Zum Zum* (Mercurio), *Cocoricó Cocorocó* (Devir), *Le Bois des Couadsous* (Jeux Opla).

- Mejorar y/o mantener la motricidad fina: juegos de movimiento

Ej: *Anillo al dedo* (Lúdilo), *Klask* (Klask), *Kuxbalo* (Ilo Arts).

Seguro que hay más categorías y clasificaciones de juegos, pero la mayoría cumplen alguna de estas y es por eso que los utilizamos en nuestras actividades. La lista de ejemplos podría ser más amplia, pero lo hemos dejado en tres por cada clasificación.



LA IMPORTANCIA DE LA SORPRESA PARA ATRAPAR A LOS USUARIOS ANTE EL JUEGO

Pepe Pedraz, coach

EN LA ACTUALIDAD NOS ENCONTRAMOS EN UNA SOCIEDAD hiperconectada y saturada de contenidos muy similares, todos buscamos algo diferente, creativo, nuevo e innovador, que consiga centrar nuestra atención sobre un punto y que nos fascine hasta tal extremo, que el tiempo pase de una manera fluida casi sin darnos cuenta. Porque parece mentira, pero cuanta más información tenemos «sobre la mesa», más nos cuesta centrarnos y detener nuestro «día a día» en algo que creamos que realmente merezca la pena.

Y es aquí donde entra en juego una de las piedras angulares en los diseños de este tipo de «experiencias divertidas» (y cuando hago alusión al concepto «experiencia divertida», englobo áreas como la gamificación, el aprendizaje basado en juegos o los juegos serios donde uno de sus objetivos primordiales es divertirse):

Tener la capacidad de causar asombro, fascinación, desconcierto e incluso extrañeza es un gancho fundamental para conseguir atrapar la atención y disparar la motivación de las personas dentro de un proceso.

Pero hay que tener cuidado, porque esto no es nada sencillo, ya que incluso en la innovación existe el aburrimiento. Basta con conocer las mecánicas o procesos de un proyecto, para que una experiencia pase en un periodo de tiempo determinado, (horas, días, meses) de ser divertida a aburrida. Así, tendremos que predisponernos para diseñar experiencias que contemplen mecánicas y elementos, las cuales puedan ir renovando ese sobresalto que haga vibrar a las audiencias.

Pero, ¿cómo conseguir generar esta sorpresa?

1. DISEÑO Y ARTE:

El arte y el diseño de un proyecto es FUNDAMENTAL para causar sorpresa y asombro, sobre todo si nos orientamos a generar una excelente primera impresión. Cuando alguien se acerca por primera vez a un proyecto cualquiera sin conocerlo, una de las primeras cosas que le entrarán por los ojos es lo atractivo y novedoso que sea su arte comparándolo con todo lo que hay en el mercado.

Si pretendemos hacer un DIY (*Do it yourself*, «hazlo tú mismo»), es muy necesario que tengamos ciertas nociones básicas para maquetar o generar un entorno diferente y llamativo para nuestras audiencias (ojo, que una cosa es la idea inicial, y otra llevarla a la práctica). Si me preguntan a mí, contar con un buen ilustrador o diseñador es casi, casi imprescindible para generar experiencias DIFERENCIALES que causen este tipo de efectos en los jugadores. Hay que cuidar las expectativas iniciales.

Porque el amor a primera vista, también existe cuando queremos desarrollar proyectos que atrapen la atención de los usuarios.

2. HUEVOS DE PASCUA E ITEMS DE ACCESO:

Antes de comenzar, recomiendo encarecidamente consultar esta herramienta: «El kit de diseño para gamificar» de Víctor Manrique e Isidro

Rodrigo, dos grandes conocedores de la gamificación y los procesos de juego aplicados a diferentes áreas.

Estos dos conceptos emanan de ahí y tienen mucho que ver con nuestra capacidad para «difuminar» de una manera elegante información a través del proceso de juego.

«Los Huevos de Pascua», son simplemente pequeños secretos repartidos por nuestra experiencia que están por descubrir. Tarea de los usuarios es indagar, profundizar y trabajar en el proceso para hayarlos y sobre todo, disfrutarlos. Porque un error, es mostrar toda la información desde el inicio, sin dar lugar a poder descubrir y explorar. La capacidad que tengamos para conseguir introducir elementos que puedan sorprender a nuestros participantes durante la experiencia, es clave para mantener su concentración.

Y por otro lado, tenemos a los ítems de acceso, que no son otra cosa que objetos especiales «desperdigados» a través de nuestro proyecto, que nos permiten desbloquear nuevos contenidos. Aquí entra en juego tanto la capacidad de sorprender cuando ese objeto consigue mostrarnos algo novedoso, como la posibilidad que dan a los más coleccionistas de saciar sus ansias de recolección.

3. LA SUERTE Y EL AZAR:

Conseguimos atrapar y generar sorpresa de una manera efectiva mediante elementos de este tipo. Una tirada de dados, un pequeño sorteo, una ruleta de la fortuna o una selección encubierta son buenos ejemplos para incluir azar en un proceso. Recibir estas novedades fija la atención de los usuarios hacia la tarea concreta a realizar y evita la dispersión.

La chispa que desencadenan este tipo de elementos de juego son muy importantes para despertar el asombro, pero hay que tener cuidado, ya que si lo usamos en exceso puede convertirse en un gran problema, ya que los usuarios deben sentir también que sus actos tienen consecuencias reales dentro del ambiente donde se encuentran.

¿Cómo voy a sentirme realmente útil si todo lo que acontece en mi experiencia es fruto de la casualidad?.

4. ANÁLISIS Y CUESTIONARIOS:

¿Cómo?, ¿qué?, ¿me estás diciendo que con cuestionarios y análisis puedo causar sorpresa en las personas que van a participar dentro de mi proyecto? Pues sí, pero no precisamente por los cuestionarios o por el análisis en sí, sino por toda la información que nos puede reportar, y que por supuesto, posteriormente emplearemos en su beneficio.

Porque no hay grupos de personas iguales (ni personas individuales idénticas), tampoco hay expectativas similares, ni destrezas previas exactas. Quizá el mayor problema en gran parte de los diseños de experiencias, es querer abarcar al mayor número de personas con la máxima: TODO el mundo puede disfrutar de esto, cuando en realidad, no todo el mundo lo hará.

Por esto es importante conocer a las audiencias que van a ser «expuestas» a nuestros diseños, porque no es lo mismo crear algo para pequeños, que para adultos. Igual que en usuarios acostumbrados a trabajar con entornos digitales «hiper informados», el coste que nos supondrá sorprenderlos, será mucho mayor que en otros más alejados de este mundo.

De igual modo, también habrá que conocer el entorno donde vamos a implantar nuestros «experimentos divertidos», saber qué han hecho hasta ahora y a qué están acostumbrados sus usuarios, para poder llegar a cambiar las reglas del juego.

5. INTEGRACIÓN CONCEPTUAL:

Aunque a muchos (entre los que me incluyo) nos encante imaginar y soñar con «lo nunca visto», la realidad es que está todo inventado. Por eso, creo que una de las claves de sorprender a través de la innovación dentro de las mecánicas en las experiencias es integrando conceptos.

Y es que (para mí) la innovación y la creatividad son un poco eso, integrar conceptos existentes dentro de una gran idea, que da lugar a algo relativamente nuevo (y digo lo de relativamente, porque al final casi todo se basa en ideas ya existentes).

Y volvemos al apartado anterior, según sea o no nuestro público objetivo, tendremos que esforzarnos más o menos en generar mecánicas innovado-

ras o en cambio, tomar prestadas alguna de las ya existentes. Para mí un ejemplo claro (y que me encanta) es el juego de mesa *Mysterium*. Este juego toma mecánicas del archiconocido *Dixit*, las integra con la temática del *Cluedo* y añade un arte espectacular para generar una experiencia nueva.

6. SECRETO, SUSPENSE Y MISTERIO:

Una de las grandes herramientas para generar sorpresas es la narrativa, sin lugar a dudas. Cuando conseguimos crear un clima adecuado y correcto que ubique, contextualice e incluya a los participantes en la acción, estaremos en disposición de aplicar estas tres normas, para engancharlo y por supuesto, asombrarlo. Existen concretamente tres recursos que ayudan a generar atmósferas tensas que desembocan en una sorpresa, que termina por atrapar a los participantes.

1. Los secretos son acontecimientos o conocimientos que algunos personajes de la ficción saben, pero que el usuario que disfruta de ella, desconoce. La gracia de este elemento, es ir desvelando algunos y generando otros para ir sorprendiendo y enganchando a los participantes.
2. El suspense, en cambio, se produce cuando los usuarios tienen cierta información, que desconocen por completo los personajes del mundo ficticio. Y esto es importante, por ejemplo, en experiencias transmedia donde a través de diferentes canales podemos obtener ciertas pesquisas para apoyar a algunos personajes en concreto. Además, este conocimiento previo, nos hace quedar atrapados y sobre todo, quedar impresionados por reacciones a ciertos acontecimientos que puedan producirse.
3. Y por último, tenemos el misterio, que se produce cuando usuarios y personajes ficticios desconocen el mismo tipo de información y van descubriéndola a la vez según avanzan. De este modo, conseguiremos introducir de una manera mucho más profunda a los jugadores dentro de la experiencia y empatizar con los mundos creados.

Y estos son sólo algunos elementos en los que nos podemos apoyar para generar esa sensación que provoque a nuestros usuarios centrar su atención, única y exclusivamente en nuestro proyecto, porque al fin y al cabo:

¿A quién no le gusta una buena sorpresa?



UTILIZANDO JUEGOS DE MESA EN LA UNIVERSIDAD. EL CASO DE *TIMELINE* HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN

Jan Gonzalo, *Departament d'Estudis de Comunicació de la URV*

juanluis.gonzalo@urv.cat

A pesar de que el jugar y los juegos siempre han sido elementos muy vinculados con la enseñanza, actualmente se están reivindicando como una herramienta fundamental para mejorar los procesos de aprendizaje. En la última década han aparecido diversas perspectivas teóricas y prácticas que se aproximan a este tema tales como la gamificación o ludificación (Deterding, et al., 2011; Contreras y Eguia, 2016), los *Pervasive Games* (Montola et al., 2009), los *Serious Games* (Ritterfeld et al., 2009) o el Aprendizaje Basado en Juegos (Tobias, Fletcher & Wind, 2014). Pese a que nos ofrecen diferentes planteamientos, su nexo en común es la utilización de los principios propios de los juegos y/o los juegos propiamente dichos como herramientas para incidir en el aprendizaje y aumentar la motivación e implicación de los alumnos.

Los estudios apuntan a que las principales ventajas de los juegos en la enseñanza son su potencial motivador, la posibilidad de generar un aprendizaje activo, su incidencia en las habilidades personales y emocionales (superación de retos, autoconfianza...), que favorecen la interacción y la sociabilidad (en especial, los juegos físicos), que permiten el aprendizaje por competencias (Romero y Gebera, 2015), sirven para dar una visión general o de conjunto de un tema complejo y, sobre todo, sitúan a los participantes en el centro del proceso (Garris, Ahlers, Driskell, 2002).

Dentro de todas estas tendencias, el aprendizaje basado en juegos es una metodología que utiliza juegos, normalmente educativos y preferiblemente digitales, como recursos didácticos en el aula (Isaacs, 2015). Mientras la gamificación se plantea como el diseño de actividades desde la mirada del juego para contextos no lúdicos, el aprendizaje basado en juegos consiste en crear juegos o utilizar directamente los ya existentes para que cumplan los objetivos y las funciones que buscamos. Actualmente hay un debate interesante sobre los límites de la gamificación y sus usos. Mientras existe una extensa literatura que defiende sus beneficios, sus detractores la acusan de ingeniería del comportamiento y de esconder tras la máscara del juego los intereses de sus promotores. Quizá sea en el espacio de la educación donde gamificación y el aprendizaje basado en juegos estén encontrando sus puntos de contacto y, a la vez, explorando sus límites, permitiendo un lugar de experimentación que genere conocimiento real sobre estas herramientas.

Aunque la fascinación por las nuevas tecnologías ha hecho que en la mayoría de los casos el aprendizaje basado en juegos se enfoque hacia los recursos digitales (Zin, Yue, & Jaafar, 2009), el auge de los juegos de mesa y la diversidad de opciones que nos ofrecen están haciendo que cada vez haya más experiencias centradas en recursos físicos. En ese sentido, los juegos comerciales existentes se convierten en un recurso privilegiado a tener en cuenta aunque, como veremos, necesiten un esfuerzo previo antes de ser desplegados en el aula. En la literatura experta ya encontramos algunas experiencias tanto para juegos de tablero (Huang, A. & Levinson, D., 2012), como para juegos de rol (Grande de Prado, 2010).

Quizá utilizar juegos de mesa ya existentes no es la idea más innovadora del mundo, pero nos permite equilibrar la tensión existente entre los objetivos de aprendizaje y la dimensión lúdica de la herramienta. Dos factores que necesariamente han de ir de la mano, pero que en muchos casos son inversamente proporcionales. Algunos autores consideran que los juegos educativos (Rubio, 2013) no siempre consiguen sus objetivos porque tienden a dejar de lado en su diseño los aspectos más lúdicos, justamente aquellos que según los expertos son los que influyen directamente en su eficacia como herramienta pedagógica (Gee, 2008). En cambio, aquellos que ponen el acento en las características propias del juego (interacción, toma de decisiones, diversión, reto, competición, etc.), despiertan mayor interés en los participantes, sin ir en detrimento del proceso de aprendizaje. Por tanto, aprovecharse de juegos ya diseñados que tienen como principal valor que están pensados como tales, nos permite justamente apoyarnos en aquellos valores del juego que pueden mejorar la experiencia y el aprendizaje.

A pesar de todo, el uso de juegos de mesa en el aula nos sitúa ante tres retos cruciales que hay que tener muy en cuenta para no fracasar en la actividad (Ripoll, 2006). El primero estaría vinculado a los objetivos, ¿para qué y por qué quiero utilizar un juego? El segundo sería la selección, ¿qué juego o juegos voy a utilizar? El tercero sería la programación y el diseño de la actividad, ¿cuándo y cómo los vamos a utilizar? Así pues, hay ciertas preguntas que nos tenemos que responder antes de empezar.

- ¿Cómo es el grupo donde voy a aplicar el juego? 
- ¿Qué objetivos quiero conseguir? 
- ¿Qué contenidos y/o competencias quiero trabajar? 
- ¿En qué momento o momentos voy a utilizarlo? 
- ¿De qué recursos dispongo (tiempo, espacio, coste de los juegos...)? 
- ¿Cuento con el apoyo del centro, de otros docentes o de los padres? 
- ¿Cómo diseño la actividad? 
- ¿Cómo evaluaré los resultados? 

En este sentido, está claro que es necesario haber planteado previamente cuáles son los objetivos de nuestra actividad. Hay que recordar que los juegos pueden trabajar contenidos, pero también competencias de forma conjunta. La idea no es poner a los alumnos simplemente a jugar, sino saber claramente qué queremos trabajar para poder construir el resto sobre esta base.

Teniendo en cuenta lo anterior como punto de partida, los elementos específicos que podemos aprovechar de un juego pueden estar basados simplemente en variables como su temática, su duración y en su nivel de complejidad, o en aspectos mucho más complejos tales como sus mecánicas o dinámicas, en el tipo de experiencia que puedan generar o en los tipos de interacción que crean. Tener en cuenta todos esos aspectos nos obliga a tener un conocimiento previo de los juegos existentes y sus posibilidades, quizá uno de los principales problemas con los que se encuentra actualmente un docente que quiere empezar a utilizarlos en sus clases. Será necesario estar informado y al día de las novedades y, sobre todo, experimentar con los juegos antes de aplicarlos.

El último reto a tener en cuenta es el propio diseño de la actividad. En la bibliografía especializada podemos encontrar algunas guías que nos pueden ser útiles para plantearnos o crear nuestra propia experiencia (Taylor, 1991; Marrón Gaite, 1996). Lo que está claro es que para aplicar un juego en el aula necesitamos más de una sesión y eso, que podría parecer un problema, en realidad es una oportunidad que debe ser aprovechada. Durante esta fase de preparación tenemos que ser conscientes que necesitaremos planificar estratégicamente los días que vamos a utilizar para poder conseguir nuestros objetivos.

Como vemos en la figura 1, necesitaremos empezar con una o dos sesiones iniciales para contextualizar el tema e introducir las instrucciones del juego. La experiencia de juego será mucho más eficaz si se genera una expectativa previa que nos permita, además, que los alumnos asuman las instrucciones. Es importante que los alumnos entiendan e incorporen las instrucciones para mejorar la experiencia de juego posterior. Esas reglas pueden trabajarse en el aula y, simultáneamente, permitir que se las puedan llevar a casa para estudiarlas. Durante el trabajo con las instrucciones ya se puede empezar a introducir los contenidos o competencias que queremos desarrollar.

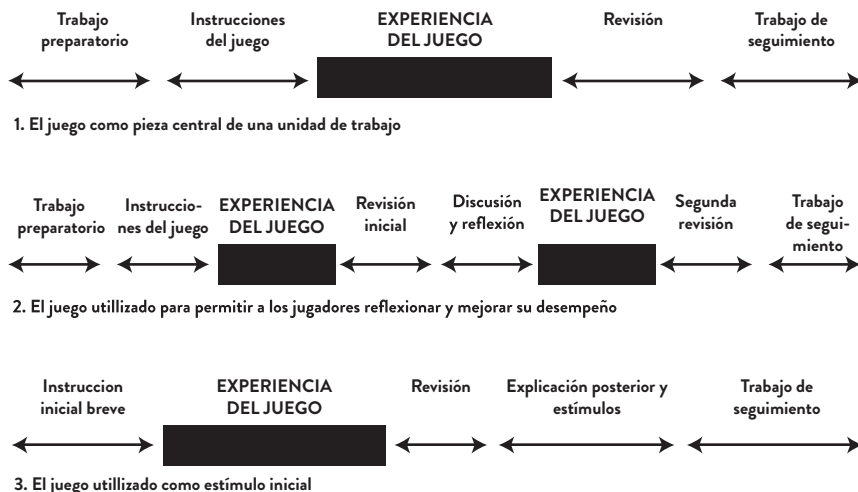


Figura 1: ejemplos de sesiones y posición y papel del juego en la experiencia didáctica (Taylor, 1991:41)

Lógicamente, después vendría la sesión o sesiones de juego. Durante las mismas los alumnos deberían jugar de forma autónoma, dejando que se regulen por ellos mismos e intentando que sean ellos los encargados de hacer que la sesión funcione, de esa forma potenciaremos el aprendizaje activo. El profesor debería intervenir lo menos posible, únicamente solucionando dudas y dinamizando la actividad. Los alumnos deben enfrentarse al reto para poder llegar a sus propias conclusiones.

Después de la sesión de juego, o incluso entre sesiones si hay varias, deberían planificarse herramientas para la reflexión de los alumnos. Se pueden planificar preguntas sobre su experiencia con el juego: ¿Qué han hecho bien? ¿Qué mal? ¿Qué cambiarían? Pero también sobre aquellos contenidos que queremos trabajar: ¿Qué ha pasado? ¿Por qué? ¿Podría haber pasado de otra forma? ¿Qué han aprendido? Si se plantean entre dos sesiones de juego podemos hacer que los alumnos se enfrenten de nuevo al mismo juego después de un proceso de autoanálisis que mejorará el aprendizaje.

En definitiva, utilizar juegos en el aula nos obliga, sobre todo, a tener muy claros nuestros objetivos, a conocer el mundo de los juegos para saber cuál utilizar y, sobre todo, a diseñar una buena planificación. Es muy importante tener en cuenta todos esos aspectos para llevar a cabo nuestra actividad con éxito.

TIMELINE. HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN

El ejemplo que vamos a desarrollar a partir de aquí fue la utilización del juego *Timeline* de la editorial *Asmodee*, como práctica evaluable de la asignatura «Historia y estructura de la Comunicación de los grados de Periodismo, Publicidad y Relaciones Públicas y Comunicación Audiovisual» de la Universidad Rovira i Virgili de Tarragona. El grupo de alumnos era de 132, dividido en dos subgrupos de unos 65 alumnos, lo que obligó a duplicar todas las actividades y sesiones que se explican a continuación. Es un caso sencillo y bastante recurrente entre los docentes que usan juegos en el aula, pero puede servir de ejemplo para programar actividades similares.

Por si no lo conocéis, *Timeline* consiste en generar una línea temporal a partir de un grupo de cartas de temáticas diversas (eventos históricos, descubrimientos, inventos, etc.). Los jugadores reciben 5 cartas al inicio de la partida. Estas tienen en su parte frontal un hecho acompañado de una ilustración y en su reverso la misma información, pero con el año exacto en que ocurrió. Es muy importante que los jugadores no giren las cartas para no conocer «accidentalmente» ese dato. A partir de una primera carta escogida al azar, los jugadores, por turnos, deben colocar una de sus cartas en la posición que consideren correcta dentro de la línea temporal que se va creando encima de la mesa. Si al girarla descubren que han fallado, se descartan y roban una nueva. En caso contrario, la que han colocado se queda formando un nuevo hito y complicando la colocación de nuevos eventos. Si durante una ronda solo un jugador coloca su última carta, este gana la partida. Si lo hace más de uno, roban una nueva carta y juegan entre ellos hasta que se cumpla el primer requisito.



Figura 2: Ejemplo de cartas y línea temporal de *Timeline* «música y cine»

La selección de ese juego se hizo en base a que su mecánica de línea temporal era perfecta para incluir los contenidos de la asignatura, pero también porque sus características lúdicas lo hacen idóneo para esta actividad: las partidas son cortas, es muy competitivo, es ágil y sus instrucciones son sencillas. Eso nos permitía poder enseñarlo a un grupo de gente que normalmente no juega, insertarlo dentro del tiempo de una clase que puede durar entre una o dos horas, y aprovechar su diseño como juego de entretenimiento para generar una experiencia más motivadora y participativa en los alumnos.

Timeline tiene la ventaja de que es un juego con unos contenidos teóricos muy rigurosos (eventos y fechas) y una mecánica que permite incidir en esos contenidos (la construcción de la línea temporal) insertados en un sistema lúdico que hace que los participantes tengan la sensación general de estar jugando, pero cuya consecuencia posible es estar aprendiendo historia.

La actividad programada consistía en que, una vez presentado el juego original, los alumnos organizados en grupos debían **seleccionar eventos clave de la historia de la comunicación** que les servirían para diseñar y

fabricar sus propios componentes de juego (en este caso, nuevas cartas) que después se utilizarían en el aula para trabajar los contenidos (a través de las partidas). Para hacerlo, los alumnos se tenían que organizar en grupos de cuatro o cinco miembros. A cada grupo le tocaba trabajar específicamente uno de los siguientes temas:

1. Imprenta (internacional, siglos XV-XVI).
2. Inicio de las publicaciones periódicas (internacional. Siglos XVII-XVIII).
3. Historia del periodismo (España y Cataluña. Siglo XVIII al XX).
4. Prensa de masas (internacional. Siglo XIX y principios del XX).
5. Telecomunicaciones modernas (internacional. siglo XIX).
6. Agencias de noticias (internacional. Siglo XIX).
7. Fotoperiodismo (internacional. siglos XIX y XX).
8. Reproducción de imágenes (internacional. del siglo XV al XX).
9. Cine (internacional. Finales del XIX y primer tercio siglo XX).
10. Cine (España y Cataluña. Finales del XIX y primer tercio del siglo XX).
11. Radio (Internacional. Siglo XX).
12. Radio y televisión (España y Cataluña. Siglo XX).
13. Historia de la publicidad (internacional. Siglos XIX y XX).
14. Televisión (internacional. Siglo XX).
15. Internet (internacional. Siglo XX).

Una vez repartidos los temas, cada grupo debía seleccionar veinte acontecimientos clave de la Historia de la Comunicación dentro de su área temática específica. Para cada uno de esos eventos, tenían que diseñar y fabricar una carta siguiendo el formato del juego *Timeline*. Finalmente, se dedicaría una sesión para poder jugar diversas partidas con la suma de todas las cartas creadas por los grupos.

Los acontecimientos escogidos debían cumplir requisitos de relevancia, originalidad y la capacidad de recuperar memorias históricas diversas. Además, tenían que haber sido seleccionados de fuentes fiables y significativas. Las cartas debían cumplir los requisitos de formato del juego original, aunque dejando espacio a la originalidad y creatividad de los alumnos. La imagen seleccionada o diseñada es una de las partes más importantes de la práctica, teniendo en cuenta que se trata de la representación gráfica del acontecimiento y que estamos hablando de estudiantes de comunicación. Finalmente, además de diseñar las cartas, cada grupo tenía que redactar un documento final en el que se debía incluir la lista de eventos escogidos, la explicación de cada uno de ellos y la justificación de su relevancia u originalidad para formar parte de la selección.

Todas las tareas encomendadas buscaban generar una estrategia conjunta en la que se mezclan los contenidos de la asignatura, la búsqueda de información, el diseño gráfico, el trabajo en equipo y la experiencia lúdica. El objetivo de la práctica es triple: retar a los alumnos a jugar con la historia de la comunicación, convertir la parte teórica de la asignatura en los contenidos del juego y hacer que sean los propios estudiantes los que diseñen los componentes finales. De esa forma, además del temario se incidía en el aprendizaje por competencias específicas de la asignatura y de los estudios de comunicación a través de trabajar la creatividad de los alumnos, sus habilidades con las herramientas tecnológicas de diseño y, en especial, su capacidad de comunicar con imágenes.

De esa forma, la idea se basa **en el aprendizaje a través de juegos, más que en una gamificación**, ya que se emplea un juego como instrumento del aprendizaje. No se crea todo un sistema ludificado como entorno para ese mismo proceso.

Como hemos comentado antes, una actividad de este tipo requiere de una planificación previa. En este caso se estructuró en cinco semanas, teniendo en cuenta que las sesiones presenciales de la asignatura destinadas a prácticas eran de una a la semana con una duración de una hora. La práctica se organizó de la siguiente manera:

Primera semana (sesión presencial): explicación del juego y organización de la práctica. La primera sesión presencial se dividió en tres partes. Primero los alumnos, de forma autónoma, se organizaron en grupos de cuatro o cinco miembros. Una vez hecho, se presentó y se explicó el juego original y se organizaron varias partidas entre los grupos creados para que quedaran claros sus componentes y las reglas que lo rigen. El objetivo principal de esas partidas es fomentar el interés entre los alumnos. En la tercera parte de la sesión se explicó la práctica y su sistema de evaluación, y se repartieron los temas entre cada uno de los grupos creados al principio de la clase.

Segunda y tercera semana (sesiones no presenciales): trabajo autónomo. Los días entre la explicación del ejercicio y la entrega, se dedicaron al trabajo autónomo de los alumnos para que llevaran a cabo los procesos de documentación, selección de los eventos, diseño y fabricación de las cartas. El docente solo participaba para solucionar las dudas que le pudieran plantear los alumnos.

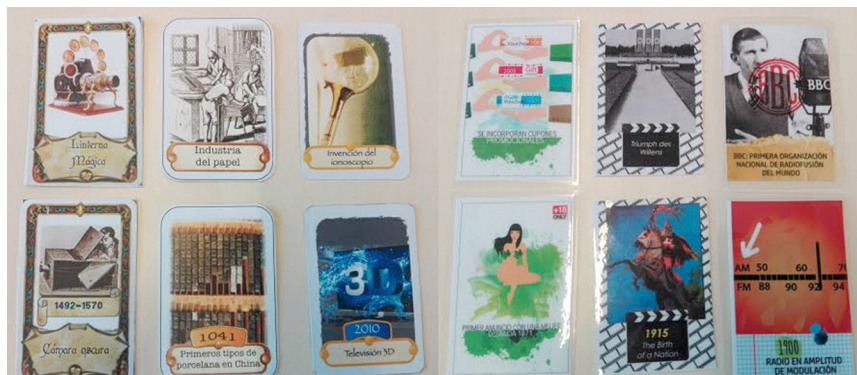


Figura 3: Ejemplos de cartas creadas por los alumnos. Algunas reproducen el formato original y otras desarrollan diseños nuevos y originales

Cuarta semana (sesión presencial): entrega del material y puesta en común de la línea temporal. En esta sesión los grupos entregaron en el aula todo el material que componía la práctica. Además, a través de una actividad en el Moodle de la asignatura se iba creando la línea temporal global con la fusión de todos los acontecimientos escogidos por los alumnos.

Quinta semana (sesión presencial): Sesión de juego. Después de una semana en que los alumnos tenían la lista total de cartas a su disposición para poder revisarla o estudiársela, la última sesión consistió en utilizar el juego diseñado por los propios alumnos para jugar diversas partidas. En este caso, se crearon diferentes mazos de cartas mezclando los componentes de los alumnos para organizar partidas entre los grupos de jugadores. Esta sesión acaba siendo una de las razones principales de la práctica ya que es el momento donde los alumnos ponen a prueba sus conocimientos y a la vez, utilizan sus propios componentes para jugar. En este caso es importante que el profesor intervenga poco en las sesiones de juego para que sean los alumnos los que se regulen, tomen decisiones en grupo, hagan cumplir las reglas, interaccionen con los compañeros y, si es el caso, se enfrenten al fracaso.



Figura 4: Imagen de las sesiones de juego con las cartas creadas por los alumnos

Como he comentado, la imagen era uno de los elementos más importantes de la actividad. Al ser estudiantes de los grados de comunicación, una de las competencias a trabajar en profundidad era la capacidad de saber trasladar información a través de una imagen, ya fuera diseñada por ellos mismos o escogida con esa intención. El diseño final de la carta también era un aspecto relevante por los mismos motivos, sin que eso fuera en detrimento de aspectos como los eventos seleccionados y su justificación, y las fuentes de información empleadas.

Finalmente, se pasó una encuesta para saber la opinión de los alumnos sobre la actividad. A través de esta y de la observación se detectó que el beneficio principal de la práctica fue la mejora en la motivación de los alumnos. En un primer momento, al sacar el juego en el aula para enseñárselo y explicar la práctica, una parte de los alumnos mostraron cierto rechazo. Probablemente debido a la percepción generalizada de que los juegos son cosas infantiles o banales. A pesar de eso, en esa primera aproximación al juego se pudo comprobar el efecto que tienen sobre los participantes. Al ser un juego fácil de explicar y al que se puede empezar a jugar casi inmediatamente, en muy poco tiempo tuve un aula absolutamente inmersa en las partidas de aprendizaje. Los componentes de curiosidad, reto y competitividad de *Timeline* ejercen como perfectos motivadores.

Además, ellos mismos reconocieron que una práctica de este estilo aumentó su motivación e implicación. A través de la encuesta se detectó que tanto la sesión final de juego (el reto final), como la posibilidad de generar sus propios componentes (la parte más creativa), se valoraron muy positivamente. Por tanto, la competitividad y el desarrollo de la creatividad fueron dos factores importantes y funcionaron en la mayoría de los participantes. El efecto sobre las competencias, en especial sobre las de diseño gráfico y comunicación a través de las imágenes fueron evidentes. Los ejemplos de la figura 4 son un claro ejemplo y se convierten en el principal activo de la práctica.

Pese a todo, hay que relativizar un tanto los efectos del juego y no se puede afirmar que fueran generalizados. La motivación está generada por el juego, pero también porque una actividad así rompe con la rutina

tradicional de los estudios superiores. Cualquier novedad es muy bienvenida por los estudiantes, sobre todo si les evita sesiones magistrales tradicionales. Por otro lado, también se detectaron casos de alumnos que durante la sesión de la partida final tenían una implicación menor e incluso nula. **Es una resistencia que hay que tener en cuenta y gestionar.** Finalmente, queda pendiente analizar correctamente hasta qué punto el juego sirvió para mejorar el aprendizaje específico del temario de historia de la comunicación. Honestamente, los resultados en los exámenes posteriores no fueron diferentes a otros años, pero el profesor pudo comprobar como los estudiantes repasaban las listas de eventos en los momentos previos a las partidas para poder tener más opciones. De nuevo el reto y la competitividad se convirtieron en posibles motores del aprendizaje.

Una de las reflexiones que emergen de esta práctica es la importancia del juego seleccionado y sus características. *Timeline* cumplía requisitos básicos para su éxito: sus componentes, dinámicas y mecánicas se podían vincular con los contenidos y competencias que se querían trabajar, sus características lúdicas permiten motivar a los alumnos y, finalmente, es posible jugarlo dentro del tiempo de una clase. Probablemente con *Timeline* es fácil generar una actividad como la que aquí explico, el reto real está en poder crear actividades similares con juegos más largos o complejos.

En resumen, la actividad demuestra que el aprendizaje a través de juegos es una estrategia con muchas potencialidades de aplicación dentro del aprendizaje superior, pero que debe continuar siendo explorada y analizada. Su principal efecto se demostró en la motivación e implicación de la mayoría de los alumnos. Es necesario trabajar en los diferentes aspectos que nos ofrece para poder aprovecharlas al máximo y potenciar sus virtudes, pero no se pueden olvidar los retos que genera su aplicación y, sobre todo, que es una herramienta complementaria a otras actividades y metodologías docentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CONTRERAS, R. y Eguia, J.L. (2016). *Gamificación en aulas Universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.*

DETERDING, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining gamification. In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15). ACM.

GARRIS, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). *Games, motivation, and learning: A research and practice model. Simulation & gaming*, 33(4), 441-467.

GEE, J. (2008). «Learning and Games», a Salen, K. (ed.). *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games and Learning*, Cambridge, MA: The MIT Press. pp. 21-40.

GRANDE DE PRADO, M. (2010). «Los juegos de rol en el aula», *Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 11, n. 3, pp. 56-84.

HUANG, A. & LEVINSON, D. (2012). *To game or not to game. Teaching Transportation Planning with Board Games, Transportation Research Record: Journal of the Transportation Research Board*, n. 2307, pp. 141-149.

ISAACS, S., (2015). «The difference between Gamification & Game-Based Learning» [Online], en: InService, *Blog de l'associació educativa ASCD* [Data de Consulta: 22/04/2015]. <<http://inservice.ascd.org/the-difference-between-gamification-and-game-based-learning/>>

MARRÓN GAITE, M.J. (1996) *Los juegos de simulación como recurso didáctico para la enseñanza de la geografía*, Didáctica Geográfica, 1, pp. 45-56.

MONTOLA, M., STENROS, J. & WAERN, A. (2009). *Pervasive Games: Theory and Design*, Morgan Kaufmann Publishers Inc.

RIPOLL, O. (2006). «El joc com a eina educativa», *Revista Educación Social*, n. 33, pp. 11-27.

- RITTELFELD, U; CODY, M. & VORDERER, P. (2009). *Serious Games. Mechanisms and effects*, New York: Routledge.
- ROMERO, M., & Gebera, O. T. (2015). «Serious Games para el desarrollo de las competencias del siglo XXI». *Revista de Educación a Distancia* (34).
- RUBIO, X. (2013). «El pasado en tu sofá: juegos de simulación histórica en entornos computacionales portables», *HER&MUS, Heritage & Museography* Vol. V, n. 2, pp. 55-62.
- TAYLOR, J. (1991). «Guía sobre simulación y juegos para la educación ambiental, Serie Educación Ambiental 2», *UNESCO-PNUMA Programa Internacional de Educación Ambiental*. [Fecha de consulta: 6/04/2015] <<http://unesdoc.unesco.org/images/0005/000569/056905so.pdf>>
- TOBIAS, S., FLETCHER, J. D., & WIND, A. P. (2014). *Game-based learning. In Handbook of research on educational communications and technology*, Springer New York, pp. 485-503.
- ZIN, N. A. M., YUE, W. S., & JAAFAR, A. (2009). «Digital game-based learning (DGBL) model and development methodology for teaching history». *WSEAS transactions on computers*, 8(2), 322-333.

