

MANUAL DE APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

Jóvenes por la transformación social a través de procesos de gamificación y aprendizaje basado en juegos



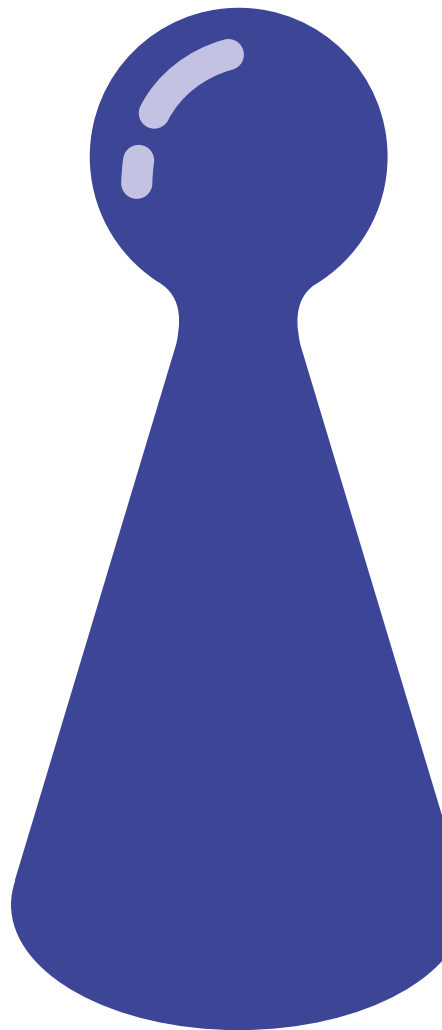
AGENCIA ANDALUZA DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL
PARA EL DESARROLLO

Consejería de Igualdad, Políticas Sociales
y Conciliación



**BOSCO
GLOBAL**

ONGD SALESIANA



Créditos

Este manual ha sido desarrollado por la fundación Bosco Global en el marco de un proyecto que ha contado con la cofinanciación de la Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo de la Junta de Andalucía. Para su elaboración se ha contado con la colaboración:

Diseño: Rafael Borondo García y Antonino Gómez García.

El equipo técnico de la ONGD: Joaquín Rodríguez Díaz, Rosa María Macarro Carballar, Fco Javier Medina Romero y Victoriano Márquez.

Nuestro voluntariado: Zulema Roperero Salas y Sagrario Tena Suárez.

El profesorado implicado: Fran Guzmán, Raúl Rosales, Jesús Cantero, Alejandro Gámiz, María Elena Barrera.

Sevilla septiembre de 2021

Licencia Creative Commons



MANUAL DE APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

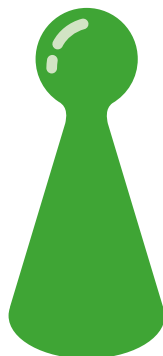
Jóvenes por la transformación social a través de procesos de gamificación y aprendizaje basado en juegos



ÍNDICE

1. ¿Un proyecto basado en la creación de juegos?.....	5
1.1 Para situarnos	
1.2 El proyecto	
1.3 Problemas e intereses a los que el proyecto ha dado respuesta.	
1.4 ¿Por qué y para qué se necesita este proyecto?	
2. Un poco de historia sobre la Gamificación y los juegos	11
El juego a lo largo de la historia	
El juego como herramienta educativa	
3. ¿Qué y cómo queremos enseñar con los juegos?	19
La Gamificación y el Aprendizaje Basado En Juegos (ABJ).	
¿Por qué jugamos?	
La educación en valores a través del juego	
4. ¿Qué nos llama a jugar?.....	27
Narrativa, estética, mecánica, reglamento y flujo en los juegos	
Mecánicas de juego que pueden ser útiles	
¿Dónde puedo probar juegos?	
5. ¿Cómo crear un «serious game» con mi alumnado?	47
Propuesta metodológica en seis fases	
6. Nuestra experiencia desde el ABJ	57
7. Bibliografía para profundizar.....	79

1. ¿UN PROYECTO BASADO EN LA CREACIÓN DE JUEGOS?



1.1. Para situarnos

En Andalucía se vienen desarrollando acciones, por parte de las organizaciones de la sociedad civil y de las administraciones públicas, para fortalecer los valores de cooperación, solidaridad e igualdad entre los pueblos. De manera especial, estas actuaciones se desarrollan en el campo de la Educación, tanto formal como no formal e informal.

Son cada vez más las actuaciones que salen del ámbito estrictamente escolar y que, desde el tiempo libre y la animación sociocultural, implementan estrategias innovadoras y creativas para movilizar a la ciudadanía en el ejercicio de su derecho y deber de comprometerse a favor del cambio de estructuras y paradigmas clásicos hacia espacios más participativos, inclusivos y equitativos.

Aunque a lo largo de la historia el juego se ha utilizado como estrategia educativa que permitía el entrenamiento de habilidades para la vida, en los últimos 15 años, el juego ha ido posicionándose en el ámbito educativo como elemento pedagógico de primer orden desde dos perspectivas de uso: la introducción de elementos de juego para facilitar la motivación y el «engagement» o la promoción del juego como espacio de aprendizaje en sí mismo, que permite vivir experiencias y entrenar habilidades para la vida cotidiana.

Desde pequeños, experimentamos, jugamos, aprendemos.

Los juegos y los juguetes forman parte de la vida de las personas desde que nacemos. A todas las personas puede gustarle jugar colocándonos en situaciones atípicas que buscan alejarse de la rutina diaria. El gusto por el juego es innato, es un instinto que nos permite desarrollar la imaginación, compartir experiencias y practicar una serie de habilidades sociales que necesitamos en la vida cotidiana y en las relaciones interpersonales. Es un espacio donde tenemos la oportunidad de interactuar con nosotros/as mismos/as, con otras personas y con nuestro entorno.

Jugamos porque necesitamos descubrir, conocer, aprender historias y, sobre todo, entendernos. Y también jugamos porque necesitamos experimentar emociones. Y la vivencia de emociones activa los resortes de la memoria a largo plazo, lo que favorece el anclaje de aprendizajes significativos duraderos.

A través del juego damos simbología a los objetos y a las personas, para conocerlos mejor, ya que conseguimos reducir la complejidad de la realidad y llevarla a un territorio que podemos dominar y analizar con nuestra mirada personal. Pero el juego también nos ayuda a sumar otros puntos de vista y cambiar la perspectiva personal.

En el contexto de este manual no estamos hablando del juego como acción espontánea que se genera a través de un objeto o juguete. Los juguetes u objetos de juego se utilizan de forma libre, sin reglas ni normas; cada cual puede hacer uso de un mismo juguete de muy diversas formas. Pero el juego, por el contrario, cuenta con una serie de reglas o normas que definen la forma de juego.

Juguete: objeto físico que se utiliza para jugar.

Juego: actividad lúdica organizada en base a unas normas concretas.

Son muchos los estudios (Hamari, Koivisto y Sarsa en 2014) que demuestran que la gamificación y el aprendizaje basado en juegos consiguen un alto nivel de motivación y la mejora de los resultados académicos obtenidos.

También tienen una aplicación práctica en el mundo laboral aumentando el nivel de productividad, el sentido de pertenencia, incentivando la creatividad y ayudando a dar solución a los problemas de la organización.



1.2. El proyecto

«Jóvenes por la transformación social a través de procesos de gamificación» es un proyecto desarrollado, entre los años 2019 y 2021, por la [Fundación Bosco Global](#) gracias a la cofinanciación de la [Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo](#) de la Junta de Andalucía.

El objetivo principal ha sido *desarrollar procesos educativos que favorezcan la construcción de una ciudadanía global a través de estrategias de gamificación y aprendizaje basado en juegos desarrolladas por jóvenes para jóvenes y para ciudadanía general*. A través de la elaboración de distintos tipos de juegos, así como de su utilización (en distintos contextos educativos formales, no formales e informales), las personas que han participado han sido capaces de adquirir una visión crítica sobre la realidad mundial y han desarrollado habilidades como el trabajo en equipo.

En un primer momento 85 chicos y 172 chicas, jóvenes vinculados a siete entidades educativas, acompañados de 7 educadores y 15 educadoras, han participado en un proceso en el que han **mejorado su capacitación en relación a los contenidos relacionados con la Educación para el Desarrollo y sobre cómo desarrollar estrategias de ludoaprendizaje, aprendiendo a través de la elaboración de juegos**. Para esto han diseñando y desarrollando juegos, partiendo de problemas que han identificado como socialmente relevantes, siendo algunas temáticas: migraciones, equidad entre los géneros y responsabilidad medioambiental.

Las entidades participantes como Grupos Makers (creadores de juegos) han sido:

- Asociación Mentes Hexagonadas (Huelva).
- CDP Santísimo Sacramento (Carmona).
- CDP Santo Domingo Savio (Úbeda).
- CDP Lora Tamayo (Jerez de la Frontera).
- CIMI Odiel.
- Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación.
- Universidad de Huelva. Facultad de Ciencias de la Educación.

Además se ha establecido una alianza con la *Fundación Observatorio del Juego* (Chile) a partir de la cual se han desarrollado dos acciones formativas *onlive* conjuntas y hemos participado de la *Primera Convocatoria Internacional de Juegos*

de Mesa Educativos (CIJME), en la que se han participado 61 grupos (de países como Chile, Colombia, El Salvador, España, México, Perú y Venezuela) que han presentado sus prototipos de juego, de los que, tras un proceso de formación, asesoramiento y mejora, al menos uno de ellos formará parte del catálogo de juegos de una editorial especializada.

Para ampliar el impacto, los juegos creador por los Grupos Makers se han puesto a disposición de entidades educativas y ciudadanía para que sean utilizados por jóvenes y personas adultas de distintas instituciones (centros educativos, asociaciones, ayuntamientos y centros de menores).

Todos los juegos son accesibles para su descarga desde la [web de Bosco Global](#), en versión Print&Play.

1.3. Problemas e intereses a los que el proyecto ha dado respuesta

El modelo clásico de intervención en Educación y de forma concreta en Educación para el Desarrollo (EpD) pone a la juventud y a la infancia como público receptor de los procesos diseñados e implementados por personas adultas. No se suele tener en cuenta que la juventud y la infancia son sujetos de derechos y que, por ello, no deberían ser meros destinatarios/as de aquello que, desde sus agentes educativos, consideramos de manera unilateral.



En referencia a esto, en un estudio cualitativo de análisis de discursos y textos que Bosco Global ha desarrollado sobre enfoque de juventudes, realizado con personal técnico de organizaciones sociales, educadores/as y jóvenes se ha constatado que:

- En España, prácticamente, se desconoce la existencia del enfoque de juventudes, a pesar de su extensión y aplicación en América latina.
- Es necesario poner en relieve una visión positiva de la juventud y desarrollar actividades intergeneracionales donde todos los colectivos y generaciones trabajen cada cual aportando y transformando su visión, para lo que es necesario establecer estrategias que aseguren la escucha activa de las personas y los subgrupos.
- Hay que cambiar de paradigma para entender que el desarrollo viene de la mano de cambios adaptativos, por lo que hay que mirar al futuro de forma esperanzada y buscando la transformación y el cambio social.

Las entidades que han participado en el proyecto, del que parte este manual, comparten una visión de la gamificación como medio que permite usar estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos llevados a cabo en contextos ajenos a los pertenecientes al ocio y tiempo libre, con el propósito de transmitir unos contenidos a través de una experiencia lúdica que potencie la motivación, la implicación, el aprendizaje significativo y la diversión.

Por eso nos preguntamos, ¿por qué, cuando van creciendo, muchas personas olvidan los beneficios de los juegos y les restan importancia?.

¿Por qué las personas adultas dejamos de jugar?

1.4. ¿Por qué y para qué se necesita este proyecto?

La Educación para el Desarrollo (EpD) aporta valores claves para la construcción de una ciudadanía global, crítica y activa, comprometida con la defensa de los Derechos Humanos y de la casa común, el planeta Tierra.

Para incorporar e interiorizar la importancia de valores como el respeto, la cooperación, la riqueza de la diversidad y la dignidad humana es necesario reflexionar de forma creativa y dialógica, favoreciendo la reflexión profunda y la disonancia cognitiva que permita el desarrollo de aprendizajes significativos que puedan ser generalizables a diferentes contextos y experiencias de vida.

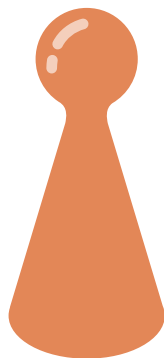
La Gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos (en adelante ABJ) se nos plantean como una metodología ideal para este fin, ya que el juego es un elemento motivante en sí mismo, a la par que sirve de espacio de aprendizaje significativo, permitiendo vivir experiencias y entrenar habilidades para la vida cotidiana.

Además, en el caso de la propuesta que hacemos desde Bosco Global en la que no solo se utilizan juegos y estrategias lúdicas dentro del proceso educativo, sino que el juego es creado por el propio grupo, les damos el absoluto protagonismo en su proceso de enseñanza-aprendizaje, donde ellos y ellas crean, juegan, reflexionan, discuten, acuerdan y cooperan por un fin común: acercar a otras personas un problema socialmente relevante de forma lúdica.

En este proceso de creación en el que hay que investigar, proponer ideas, contrastarlas, revisarlas, rehacerlas, etc. se genera un espacio de evaluación y aprendizaje permanente, en el que aprendemos a trabajar en equipo, a ser críticos y criticados; en el que hay que ponerse en el lugar de las personas que utilizarán los juegos para definir lenguaje, imágenes y contenidos; jóvenes y educadores hemos aprendido lo difícil que es el proceso de creación de juegos y de transversalización de contenidos que están relacionados con los derechos humanos, la interculturalidad, la equidad y la responsabilidad medioambiental.



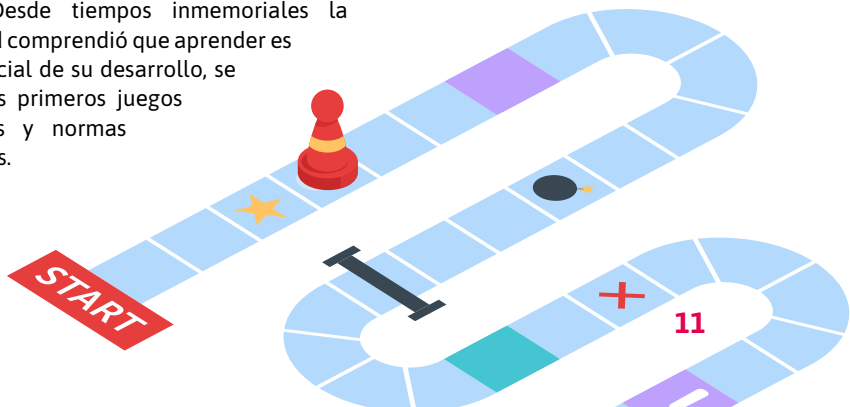
2. UN POCO DE HISTORIA SOBRE LA GAMIFICACIÓN



El término *Gamificación* fue acuñado por primera vez por Pelling (2002) y determinaba cómo la aplicación de metáforas de juego, para tareas de la vida real, influyen en el comportamiento y mejoran la motivación y el compromiso de las personas que se ven implicadas.

No fue hasta el año 2010 en el que gana fuerza con el significado que hoy se le atribuye, basándose en el concepto «game thinking» (Werbach, K. y Hunter, D. 2012), en la que se habla de gamificar planteado desde el proceso de diseño de un juego.

Sin embargo, la idea de utilizar dinámicas y mecánicas de juego en entornos no recreativos no es algo nuevo. La gamificación y el aprendizaje basado en juegos es una realidad estudiada a lo largo de la historia. Desde tiempos inmemoriales la humanidad comprendió que aprender es parte esencial de su desarrollo, se crearon los primeros juegos con reglas y normas delimitadas.



El juego a lo largo de la historia

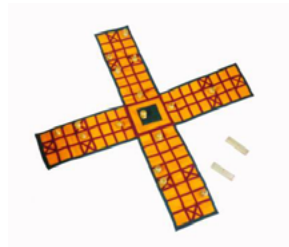
Mancala, *Awale*, *Wari*, *Kakua*, *Oware*, *Kalah* o *Kalaha* son algunos de los nombres que recibe este ancestral juego para dos personas que utiliza un tablero de madera (o huecos en el suelo) y 48 semillas (o fichas) que está extendido por gran parte del continente africano y que parece que tiene su origen en la antigüedad, aunque no hay registros escritos hasta la edad media.

Algo parecido ocurre con *Jenga*, juego de construcción con piezas de madera, que está basado en un juego tradicional africano, el *Takaradi* de Ghana, y que ha sido popularizado por la británica Leslie Scott.

Muchos juegos han nacido como reflejo de la vida real, muchas veces de la guerra. El *Ajedrez*, por ejemplo, el *Chaturabga* (juego hindú del Siglo III a. C.) y sus evoluciones, el *Ajedrez* y el *Xiàngqí*, así como el *hnefatafl* vikingo han sido usados durante siglos para enseñar estrategia militar.

Más antiguos son el *Juego real* (Mesopotamia) y el *Senet* (cuyo nombre significa pasaje o tránsito y que parece tener relación con cuestiones rituales, relacionadas con la vida eterna).

El *Parchís* proviene del *Pachisi*, juego originario de la India del S. XVI aproximadamente. En las ruinas mayas de México se han encontrado vestigios de un juego parecido al *Pachisi* llamado *Patolli*.



De arriba a abajo:
Mancala, *Jenga*, *Ajedrez*, *Senet*
y *Parchisi*.



De arriba a abajo:
Dominó, Tangram Juego de la oca, The Landlords Game y Trivial Pursuit.

El **dominó** surgió hace mil años en china a partir de los juegos de dados. No parece que la forma actual de 28 fichas dobles y rectangulares fuese conocida en Europa hasta que, a mediados del siglo XVIII, la introdujeran y extendieran los italianos.

Otro juego que se usaba ya en el siglo VII es el **Tangram**, cuya traducción literal es «tabla de sabiduría».

Se tiene constancia de que el **Juego de la Oca** se usaba en la Florencia Renacentista (s. XVI). Las primeras versiones comerciales del juego aparecieron a finales del siglo XIX.

El juego del **Monopoly** tiene su origen en un juego creado por Elizabeth Magie en 1903 y patentando por ella misma en 1904, llamado **The Landlords Game**. No cobró relevancia hasta 1935 cuando Charles Darrow lo patentó su versión del juego con el nombre actual más conocido.

El **Trivial Pursuit** es un juego de mesa de Scott Abbot y de Chris Hane. Desarrollaron la idea en diciembre de 1979 y el juego fue lanzado al mercado dos años después.



El **Catán** inventado por Klaus Teuber en 1995 ese encuentra ya entre los juegos de mesa clásicos.

A partir de la década de los 90 del siglo XX se empiezan a popularizar un tipo de juego, procedentes de Europa, que empiezan a tener en cuenta otros detalles como:

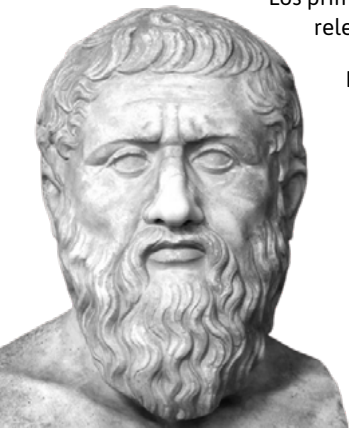
- Duración establecida (reloj del juego) y normalmente corta 45-90 minutos.
- Mecanismos de compensación, para que ningún jugador/a se quede fuera de la partida
- Exploración de nuevas formas de jugar (mecánicas) y nuevos temas que pueden ir desde cuidar una Granja (*Agrícola*), crear ciudades (*Carcassonne*) a luchar contra epidemias mortales (*Pandemic*), contar historias (*Dixit*) o jugar de forma cooperativa (*La isla prohibida*, *Rescate*), sin dejar de lado los juegos de conquistas (*Risk*).

El juego como herramienta educativa

Los primeros textos europeos que hablan del juego como elemento de relevancia para la educación datan de la Grecia clásica.

Platón, en el siglo IV a. C. ya habla de la importancia educativa del juego para el adecuado desarrollo del comportamiento y de la creatividad. Ya Aristóteles mencionaba en sus obras cómo el juego favorece el desarrollo motor.

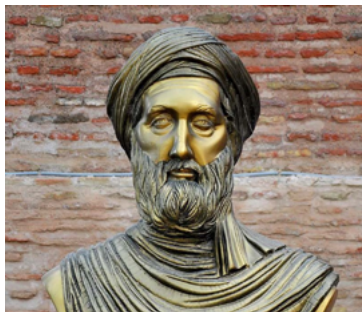
En Roma, «ludus» es la palabra que se utiliza para designar el juego infantil, y ese mismo término se usaba para denomi-



nar a la escuela, de forma que podríamos deducir que la cultura romana daba un gran valor al juego dentro del proceso de aprendizaje. Así encontramos a autores como Quintiliano que, en el primer siglo de nuestra era, aconsejaba el juego como elemento motivador para el aprendizaje.

En la Edad Media, el tunecino Ibn Jaldún (S.XIV) es uno de los pioneros en suprimir el uso de la fuerza en la metodología educativa y en los «Hadices», textos que narran las enseñanzas de Mahoma, se reconoce que jugar a las muñecas prepara para el cuidado de la infancia.

Luis Vives, en el siglo XVI, precursor de la España Ilustrada, ya habló de la importancia que tiene el juego dentro de la educación y propuso elementos de juego para motivar.



Ibn Jaldún.

Durante el siglo XVIII se consideró el juego como un instrumento pedagógico. Exponente de esta época de la Ilustración es Rousseau que en su libro *El Emilio* (1762) plantea que cada edad tenía su perfección idónea y que esa perfección y madurez se realizaban, en la infancia, mediante el juego.



Friedrich Fröbel

Fröbel, que es considerado el precursor de la educación preescolar, habla de la importancia del juego para desarrollar la educación integral y expone que los juegos espontáneos favorecen la personalidad del niño, siendo un instrumento básico en la educación y recomendando que, al menos, se juegue entre dos a tres horas diarias.

Fröbel, en el siglo XVIII, diseñó juegos que favorecen el desarrollo integral del niño y de la niña, usando distintos objetos sólidos que contaban con diferentes formas geométricas y que van aumentando su complejidad conforme se avanzaba. Además, criticó los sistemas escolares que separaban los conocimientos por temas o materias, justificando que no permitía comprender que todo está relacionado.

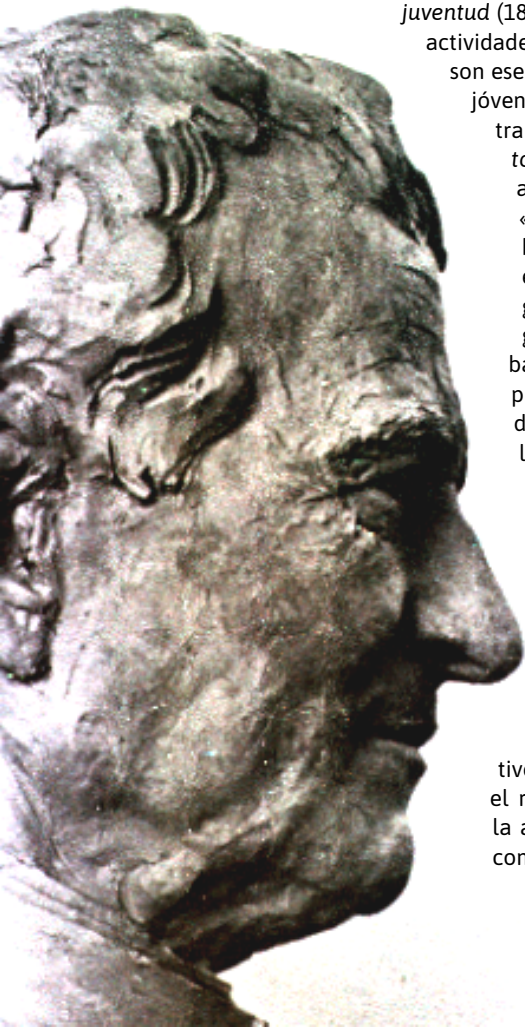
A finales del siglo XIX surgieron los movimientos de *Escuela Nueva* como contraposición a la escuela represora tradicional de «la letra con sangre entra».

La filosofía de la *Escuela Nueva* describe que se aprende haciendo, construyendo y reflexionando buscando una escuela situada en la vida, es decir, que se fije en los intereses que tiene el alumnado, para que sean sujetos activos y donde es vital revalorizar el papel de los maestros y las maestras. Este movimiento no solo espera cambiar a las personas sino que busca renovar los espacios de aprendizaje, determinando que el entorno de la escuela tiene que ser amplio, alegre y sano, con campo para juegos y labores donde se pueda jugar tranquilamente sin ser molestados/as.

En ese nuevo contexto educativo aparecen teorías sobre el juego como instrumento pedagógico y se inventan gran cantidad de juegos y juguetes educativos.

Don Bosco, en su *Sistema preventivo en La educación de la juventud* (1877) declara, entre otros postulados, que las actividades lúdicas, recreativas, deportivas y artísticas son esenciales en la formación de los niños, niñas y jóvenes. Desde niño estuvo preocupado por cómo trabajar con la juventud y en *Memorias del oratorio* (1879) relata cómo en el sueño que tuvo a los 9 años le pareció estar junto a su casa, «en un paraje bastante espacioso, donde había reunida una muchedumbre de chiquillos en pleno juego». Ya a los 11 años «hacia juegos de manos, daba el salto mortal, hacía la golondrina, caminaba con las manos, andaba, saltaba y bailaba sobre la cuerda como un profesional», todo ello para atraer la atención de la *chiquillería* e instruirles. Para Don Bosco la alegría y la fiesta no son solo un recurso metodológico, son una forma de vida que debe imperar en toda persona que trabaje con la juventud. El patio se convierte en un espacio donde lo lúdico y lo educativo se entrecruzan. El ambiente lúdico propicia la cercanía, el acompañamiento personalizado y la palabra al oído.

Las hermanas Agazzi diseñaron, a finales del siglo XIX, un método educativo que se fundamentaba, principalmente, en el respeto por la libertad, la espontaneidad y la autonomía de las niñas y los niños. Usaban como materiales y objetos didácticos elemen-



tos cotidianos como ropa usada, baratijas, lentejas, botes, etc. Ellas sostenían que el juego es esencial para crear un ambiente familiar, agradable y afectivo. A través del juego, planificaban actividades de baile, ritmos y cantos, como forma de expresión corporal.



María Montessori
tarse a diferentes situaciones.

María Montessori defendía que «el juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad». A partir de la experimentación y de la manipulación los niños y las niñas aprenden acerca de las cosas que les rodean, prueban diferentes formas de comportarse, desarrollan habilidades sociales, mejoran su capacidad de resolver problemas y de adap-

Jean Piaget, ya en el siglo XX, habla de cómo por medio del juego, la niña o el niño observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea y va relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle.

En España, María Sánchez Arbós, pedagoga del siglo XX, concedía gran importancia al juego como método de aprendizaje y entendía las aulas como un lugar cómodo donde los niños y las niñas disfrutaran aprendiendo.

Para Vigotsky, psicólogo ruso de origen judío, el juego es un instrumento y un recurso socio-cultural que impulsa el desarrollo cognitivo, favoreciendo el desarrollo de los procesos psicológicos superiores, como la atención y la memoria voluntaria. En sus textos Vigotsky explica que en el juego concentra la atención, ayuda a memorizar y recordar se hace de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Por ello el juego forma parte esencial del desarrollo ya que amplía continuamente la llamada «zona de desarrollo próximo».



Lev Vigotsky

Pero encontramos un punto determinante que explica, en gran medida, el auge del juego desde la segunda mitad del siglo XX. En el año 1938, el historiador Jhon Hui-

ziga, publicó un libro llamado *Homo ludens* donde utiliza el término de la teoría de juegos y analiza su importancia social y cultural. Según el precitado autor «sin cierto desarrollo de una actitud lúdica, ninguna cultura es posible».

Años después, con el desarrollo de la industria del videojuego se aceleró la investigación académica sobre los juegos. En este proceso se descubrieron y tipificaron los tipos de jugadores/as, las motivaciones internas y externas y las conductas habituales, entre otros factores.

En el año 2002, desde el ámbito académico se comenzó a comenzar la ardua tarea de estudiar los considerados como «serious games», ya que imperaba una tendencia al alza en su uso en campos de conocimiento como la medicina, usando simuladores y recompensas. Finalmente, todos estos avances en el conocimiento de juegos, unidos al desarrollo de la tecnología, han terminado impregnando las prácticas innovadoras y se han convertido en una realidad en el ámbito educativo actual.

3. ¿QUÉ Y CÓMO QUEREMOS ENSEÑAR CON LOS JUEGOS?



La Gamificación y el ABJ

Emplear juegos en el aula, o en el grupo joven, no es una metodología en sí misma, sino que es un recurso o técnica que se pueden usar en el transcurso de la acción educativa. Sin embargo el **Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)** o la **Gamificación** (también denominada *Ludificación*) sí pueden ser consideradas metodologías propiamente dichas pues, en cualquiera de los dos casos, no podemos usar juegos constantemente, estos deben ser complementarios a la metodología habitual de cada educador o educadora que las aplica.

A grandes rasgos, podemos decir que el ABJ supone la utilización, adaptación o creación de un juego para usarlo en el aula y, de esta forma, trabajar o reafirmar unos contenidos lo que sería «estudiar jugando»; mientras que la *Gamificación* solo incluirá el uso de mecánicas concretas propias de los juegos.

En el ABJ, se juega a un juego, bien sea adaptado o no, para adquirir una serie de conocimientos concretos. Implica el uso de un juego con fines educativos, pues los objetivos serán didácticos y el aprendizaje debe poder ser generalizable o extrapolable fuera del propio juego. Es decir, en este caso **el contenido se adaptará al juego**.

En muchas ocasiones, el ABJ está relacionado también con los denominados como *serious games*: juegos con un objetivo de aprendizaje definido que se puede alcanzar jugando mediante una experiencia de inmersión, motivadora y divertida en la que se fomenta la capacidad crítica, lógica y reflexiva.

Por su parte, en **la Gamificación**, usamos dinámicas, mecánicas y reglas de juego en un entorno no necesariamente lúdico. En este caso, **las reglas y la Ludificación se adaptarán al contenido**.

Ambos conceptos son complementarios entre sí:

Gamificación o Ludificación: se hace uso de elementos de juego para motivar al alumnado, como pueden ser: trofeos, puntos, rankings, avatares, misiones a completar, final bosses, entre otros.



Por ejemplo: nos convertimos en un grupo de aventureros y aventureras que tiene que salvar el reino de la amenaza de un monstruo primigenio. Para ello deberán completarse las distintas pruebas que se planteen (realizar trabajos y exámenes). Un sencillo ejemplo, si fuese en la clase de Inglés o de un área en bilingüe, puede ser resolver un crucigrama en inglés.



Aprendizaje Basado En Juegos (ABJ): en esta metodología se juega a un juego, bien sea adaptado o no, para adquirir una serie de conocimientos concretos.

Por ejemplo: en un grupo que aprende inglés, para usar el vocabulario aprendido respecto de un área, jugamos al *Scrabble* o al *Dixit*, adaptándolo al nivel de uso del idioma del grupo.

¿Cómo aprendemos jugando?

Dos procesos diversos que son importantes tener presente a la hora de querer fomentar un aprendizaje.

Aprendizaje incrustado: es el que se produce cuando los contenidos están integrados dentro del juego. Suele usarse la *pildorización* (microdivisión de la información) y la repetición de la misma.

Por ejemplo: texto en las cartas de un juego sobre hitos geográficos, donde se nos dice cómo son y dónde están.

Aprendizaje emergente: es aquel aprendizaje que se genera a partir de las propias dinámicas y mecánicas del juego.

Por ejemplo: desarrollamos la escucha activa y la comunicación asertiva jugando a un juego cooperativo.

Tipos de juegos

Del mismo modo hay que considerar que no todos los juegos son del mismo tipo y que hay que elegir a la hora de buscar un aprendizaje con ellos:



Juego dirigido: jugar a un juego ya creado, dirigiendo la acción o dinámica del mismo, hacia el fin pedagógico que se busca.

Por ejemplo: jugamos a **Ikónikus** proponiendo situaciones conflictivas que se han dado en clase para guiar una reflexión sobre las emociones, la empatía y el respeto.



Juego serio o Serious game: se crea o se usa un juego para trabajar un tema, aprender o practicar algunos contenidos. Es complejo medir el equilibrio entre la diversión y el contenido, ya que si los contenidos pesan demasiado y la propuesta lúdica es aburrida, se pierde el sentido del juego en sí mismo.

Ejemplo: con el juego **Código secreto 13+4** practicamos de forma divertida, el cálculo mental.



Simulación: imitamos la vida real a través de un juego, poniendo en práctica los contenidos teóricos aprendidos. Esta estrategia es muy utilizada en escuelas empresariales para poner en práctica interacciones de compra/venta o relación con proveedores. De esta forma, algunos desarrolladores han creado simuladores que solo pueden usarse en entornos educativos.

Ejemplo: con **Factory Town** aprenderás a diseñar y gestionar una ciudad, gestionando los recursos económicos y productivos, pero sin olvidar los necesarios servicios públicos a la ciu-

dadanía.

¿Por qué jugamos?

El gusto por el juego es innato, es un instinto que nos permite desarrollar la imaginación, compartir experiencias y practicar una serie de habilidades sociales que necesitamos en la vida cotidiana y en las relaciones interpersonales.

Jugamos porque necesitamos descubrir, conocer, aprender historias y, sobre todo, entendernos. Y también jugamos porque necesitamos experimentar emociones. Y la vivencia de emociones activa los resortes de la memoria a largo plazo, lo que favorece el anclaje de aprendizajes significativos duraderos.

A través del juego damos simbología a los objetos y personas, para conocerlos mejor, ya que conseguimos reducir la complejidad de la realidad, llevarla a un territorio que podemos dominar y analizar la realidad y, cuando jugamos con otras personas, nos permite ampliar los puntos de vista y las perspectivas.

Pero no todas las personas juegan a lo mismo ni por los mismos motivos y ésta es una cuestión importante a la hora de diseñar una propuesta educativa basada en juegos.

Una aproximación sencilla puede ser la **taxonomía de Bartle (1996)**. Según esa clasificación podríamos identificar qué tipo de jugador o jugadora es cada persona. Esto es relevante por que debemos pensar a qué tipología de jugador o jugadora queremos dirigir la propuesta de juego, pues la propuesta de gamificación tendrá en cuenta diferentes hitos para motivar y enganchar a las personas a las que va destinada, según su perfil de juego.





PERFIL COMPETITIVO (Killer)

Características: vive el juego como desafío y se centra en ganar la competición directa con otras personas o equipos.

Le motiva: rankings o clasificaciones.

Actividades de gamificación acorde: concursos (quizzes), torneos, etc.

Juego tipo: Monopoly.



PERFIL TRIUNFADOR O TRIUNFADORA (Achiever)

Características: busca conseguir un estatus, superar metas rápidamente o conseguir logros.

Le motiva: alcanzar sucesivos logros o metas, superar niveles o etapas.

Actividades de gamificación acorde: conseguir niveles, superar capítulos de una aventura o salir de entuertos.

Juego tipo: Trivial.



PERFIL SOCIABLE (Socializer)

Características: se fija más en las relaciones sociales, desarrollar redes de amistad, crear equipo.

Le motiva: la charla, el intercambio, la comunicación, o compartir experiencias.

Actividades de gamificación acorde: juegos cooperativos, dramatizaciones, etc.

Juego tipo: Pictionary o un Scape Room.



PERFIL EXPLORADOR O EXPLORADORA (Explorer)

Características: suele centrarse en descubrir elementos desconocidos.

Le motiva: logros ocultos, resolución de enigmas, encontrar pistas, moverse.

Actividades de gamificación acorde: gymkhanas o búsquedas del tesoro (quests).

Juego tipo: Cluedo.

No obstante, debemos ser prudentes y usar esta clasificación a modo de orientación. Lo interesante de esta categorización está en tener presente qué puede ayudar a motivar a los distintos tipos de participantes, según sea la propuesta de gamificación que se desea realizar. Dos ideas importantes:

- Sabemos que una persona es una entidad única e irrepetible, muy compleja, por lo que toda catalogación ha de entenderse de forma flexible y dinámica.
- No siempre vamos a comportarnos igual, ni nos va a motivar los mismos estímulos, ni tiene que gustarnos lo mismo a lo largo de toda la vida.

La educación en valores a través del juego

En marzo de 1990 se aprobó la *Declaración Mundial sobre la Educación para Todos* en la que se reafirma que la educación es un derecho humano fundamental, y se insta a los países a que realicen mayores esfuerzos para atender las necesidades básicas de aprendizaje de todos. El marco de acción para satisfacer las necesidades básicas de aprendizaje definió metas y estrategias a fin de satisfacer esas necesidades en el año 2000.

Entre las metas de esta declaración cabe mencionarse, relacionadas con el ABJ, las siguientes:

- Universalizar el acceso al aprendizaje.
- Fomento de la equidad.
- Prestar atención prioritaria a los resultados del aprendizaje.
- Ampliación de los medios y el alcance de la educación básica.
- Mejora del entorno del aprendizaje.
- Fortalecer la concentración de alianzas

Durante las últimas cuatro décadas de historia el recorrido de la Educación para el Desarrollo ha pasado por distintos momentos y se han desarrollado diferentes enfoques, pasando del enfoque caritativo-asistencial en sus orígenes, hasta la vertiente más actual y consensuada del enfoque global-local con la educación para la Ciudadanía Global como centro.

En esta quinta generación se atiende al nuevo paradigma de la globalización,

donde todo está interconectado y donde las relaciones económicas, culturales y políticas, repercuten en todo el sistema. Y es aquí donde los procesos de Aprendizaje Basado en Juegos entra en acción, es donde la construcción conjunta de juegos con intención educativa acoge todos los valores que se quieren desarrollar desde la EpD en la actualidad.

Esta interdependencia promulga un nuevo status de ciudadanía global donde se atiende a que nuestras acciones diarias en lo local afectan en lo global. Se toma de alguna manera el lema de «piensa globalmente; actúa localmente», como idea para transmitir los principios de esta generación. Además, se pone el acento en el enfoque de derechos humanos, de género, y medioambiente como enfoques necesarios para realizar acciones transformadoras, a los que sumamos el enfoque de juventudes desde Bosco Global.

El proceso educativo unido al ABJ como desarrollo de valores

Una de las esencial del proceso educativo, tal y como lo entendemos, es que la persona que aprende está en el centro del mismo y es protagonista de su propio proceso.

Además, entendemos que de un lado el proceso implica pasar por diferentes fases u etapas, que están escalonadas; y por el otro se trata de un continuum que se desarrolla durante toda la vida.

Si dicho proceso se mira como un derecho de la persona, además, es poseedora del derecho a participar y ser agente activo del mismo. Esto supone que desde las entidades y los/as agentes educativos hay que adaptarse y ofrecer herramientas oportunas a cada edad o etapa vital. El juego y su construcción, por tanto, es una de estas herramientas versátiles que agrupan esta visión de la educación y que además aporta elementos de motivación muy considerables.

Por otro lado, en dicho proceso educativo, los valores están en la base y desde ahí, incluso desde los inicios de la Educación para el Desarrollo se ha incorporado marcos conceptuales como la Educación para la paz, la coeducación, educación medioambiental, educación intercultural, educación en valores entre otros., como enfoques que aportan y suman elementos para lograr la solidaridad y la justicia social.

Los valores que por excelencia han integrado las generaciones de la Epd han sido entre otros: la solidaridad, el diálogo, la empatía, la interculturalidad, la igualdad,

la no violencia, etc. todos estos valores son el germen para construir una ciudadanía cosmopolita y global como la que se configura en nuestra sociedad global de hoy en día.

Desde una visión actual y desde la construcción de juegos, la educación actual enfocada para este siglo acoge una visión cosmopolita y una mirada integral, incluyendo aquellas metodologías que favorecen el protagonismo del alumnado y la construcción del conocimiento.

Y esta visión incluye en la actualidad la educación para la paz, la justicia ecosocial, la educación emancipadora, la perspectiva feminista, la visión transformadora, inclusiva, medioambiental, global y local, que son inspiradoras porque responden al paradigma actual de interdependencia y permite atender a la multicausalidad de los fenómenos para entenderlos en su complejidad y poder así poder proponer alternativas integrales.

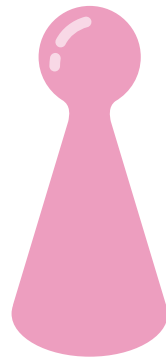
Puesto que este es el marco en el nos movemos debemos reflexionar sobre qué valores subyacen a los juegos que usamos o que inventamos y en qué medida se fomenta la violencia o los estereotipos.

Es necesario que, como agentes facilitadores de la educación, tengamos en cuenta estas cuestiones a la hora de elegir un juego o inventar una narrativa como base para un juego. Si se trabaja correctamente el juego y la gamificación, estaremos trabajando actitudes y valores que favorecerán una mayor implicación de los y las educandos/as en su proceso de aprendizaje y en su crecimiento como persona:

- Fomentamos el respeto y pensamiento crítico.
- Trabajamos la autonomía y la toma de decisiones.
- Favorecemos el compromiso.
- Cooperamos entre iguales.
- Trabajamos la responsabilidad.
- Autoevaluándose y evaluando el trabajo de otras personas.
- Regulando el nivel de frustración.
- Ampliando su cultura general.

Podemos aprender jugando y jugar educando.

4. ¿QUÉ NOS LLAMA A JUGAR?



¿Qué nos atrae a jugar un juego?

Un juego, sea del tipo que sea, puede llamar la atención de las personas y motivarla a jugar, considerando cinco características básicas del propio juego:

- **Narrativa:** ya sea como mera ambientación o como una historia en la que se nos invita a participar, la narrativa es una parte fundamental en todo juego. Hay que tener en cuenta que ha de ser significativa para su público destinatario, a la par que original y atractiva.
- **Estética:** el diseño y el arte elegido para dar forma a la narrativa elegida. Es una pieza clave para ayudar a la inmersión en la historia que sirve de trasfondo a nuestra propuesta.
- **Mecánica:** la mecánica o mecánicas que desarrollarán la narrativa han de ser coherentes con la misma. Esto también es una ayuda a que la experiencia sea inmersiva. Normalmente, un juego suele incluir más de una mecánica para darle variedad y conformar su propia entidad.

- **Reglamento:** las reglas establecen la relación entre las mecánicas y determinan el flujo del juego. Han de ser claras y entendibles por todas las personas participantes.
- **Flujo (Flow):** el flujo es la relación entre la dificultad del juego y la habilidad de la persona que lo juega. Este concepto es fácilmente identificable en los videojuegos: sueles comenzar por un tutorial y la dificultad es progresivamente ascendente. Aquí es importante un equilibrio: si el juego es demasiado fácil, aburre al no presentar un desafío y; por el contrario, si es demasiado difícil puede resultar frustrante. En ambos casos se pierde el motivo fundamental de cualquier juego: la diversión. Además, es muy importante el final, debiéndose elegir qué queremos dejar en los jugadores y jugadoras al concluir la partida: euforia, satisfacción, alivio, inquietud, etc.

¿Cómo interaccionan estos elementos?





Agricola, de Uwe Rosenberg.

Tomando como ejemplo un juego clásico como es [Agrícola](#), creado por Uwe Rosenberg, tenemos:

- **Narrativa:** las personas que juegan entran a formar parte de una familia granjera de la Edad Media. De esta forma, deben salir adelante en un contexto de escasez de recursos y condiciones de vida muy duras.
- **Estética:** meeples de granjeros, de cereales y de hortalizas, acompañado de ilustraciones, de estilo cómic europeo, que recrea el medievo de una manera que resulta atractiva.
- **Mecánica:** su principal mecánica es la «[colocación de trabajadores](#)», es decir, se envía a cada miembro de la familia para hacer acciones concretas: sembrar campos, comprar una oveja, conseguir leña, entre otras.
- **Reglamento:** un manual donde se explica, con claridad y con ejemplos, cómo preparar el juego, cómo jugarlo y en el que se proponen variantes para rebajar o aumentar la dificultad del juego.
- **Flow:** el juego trae distintos modos para adaptarse a la habilidad de las personas participantes. Así, se invita a comenzar por un «modo familiar» el más básico, para aprender la mecánica del juego y desde ahí ir subiendo la complejidad con otros modos de juego. Además, dentro de la propia partida, la

dificultad de las metas a conseguir es progresiva: las primeras rondas hasta llegar a la cosecha son más largas que las últimas.

Mecánicas de juego que pueden ser útiles.

Mecánicas más utilizadas (a combinar entre sí) y que más fácilmente pueden utilizarse:

- Acción / Destreza
- Colocación de losetas
- Colocación de trabajadores/as
- Control de Área
- Construcción de mazos, recursos o reserva
- Construcción de patrones
- Construcción de rutas o redes
- Cooperativo
- Crear colecciones
- Deducción
- Draft o intercambio
- Gestión de mano
- Juego de rol
- Jugadores con distintos poderes
- Memoria
- Movimiento por casillas
- Narrativa / Cuentacuentos
- Objetivos de juego diferentes
- Puzle
- Prueba tu suerte
- Reconocimiento de patrones
- Rol oculto
- Roll and write
- Subasta / Puja
- Take that
- Tirar y mover
- Tiradas de dados
- Votación



Acción / Destreza

Requieren cierta habilidad para mover, colocar o apilar objetos.

Ejemplos de juegos clásicos que utilizan esta mecánica son el *Mikado* y el *Jenga*.

También encontramos esta mecánica en juegos como *Escuela de Pingüinos*, *Rhino Hero* y su hermano mayor *Rhino Hero Super Battle*.



Aventuras de tablero variable

En este tipo de mecánica, se colocan/ensamblan cartas o piezas de cartón generando un “tablero” por el que se mueven los meples o personajes y que da pie a una aventura autoconclusiva. Las cartas o piezas que construyen la historia describen eventos o sucesos que hay que resolver mediante *Tiradas de dados*, toma de decisiones, *Gestión de cartas de mano* o de mazos de cartas ubicadas en la zona de juego.

En este tipo de juegos cada partida presenta una configuración distinta de “tablero”, lo que hace que su nivel de rejugabilidad sea muy alto.

Es una mecánica usada en juegos de *Narrativa* y en *dungeon crawlers* (juegos de mazmorras) de diversa complejidad, como *Cartaventuras* (básicamente, un libro-juego de fantasía a base de cartas), *Dungeoneer* o *Descent* (ambos cercanos a los juegos de rol).



Colocación de losetas:

En este tipo de juegos se colocan piezas para anotar puntos de victoria, para lo que es necesario relacionar cada una de las piezas con sus adyacentes que sean del mismo grupo o tipo, color, forma, tamaño, etc.

Dentro de esta categoría encontramos juegos como *Carcassonne* (donde se mezcla con la mecánica de *Colocación de trabajadores/as*) o *Alhambra* (que incluye también las mecánicas *Gestión de mano* de cartas y la de *Crear colecciones*).



Colocación o gestión de trabajadores/as:

Este mecanismo requiere que las personas que juegan realicen sus acciones individuales a partir de un conjunto de acciones que está disponible para la totalidad.

Cada cual seleccionan sus acciones una a una y por orden de juego. Cuando pone su pieza en un espacio, esta acción ya no está disponible hasta la próxima ronda.

La selección de acciones se marca comúnmente, mediante colocación de piezas de juego o fichas. Cada persona que juega tiene un número limitado de piezas con las que participar en el proceso.



Agricola es un ejemplo muy conocido que utiliza esta mecánica. Otro, donde se mezcla con la mecánica de *Tirar dados* es el *Stone Age*, donde cada trabajador/a nos dará un dado para poder ayudar a su tribu a desarrollarse.

Cytosis es un juego de transporte celular que utiliza esta mecánica.



Control de Área

La mecánica de control de área típicamente otorga capacidad de decisión de una zona a la persona que tiene la mayoría de unidades o influencia en esa área.

El control de dichas áreas suele otorgar puntos de victoria, como en el *Ecowars*, en el *Cacao* (donde se mezcla con la mecánica de *Colocación de trabajadores/as y losetas*) o ser en sí mismo el objetivo del juego, como en el clásico *Risk*.

Construcción de mazos, recursos o reserva

Esta mecánica permite comenzar el juego con un predeterminado número de cartas o piezas y durante el transcurso del juego se añaden o cambian esas piezas. Es la base de juegos como *Dominion* o *Clanes de Caledonia*.



Hay juegos que permiten adquirir nuevos elementos que se integran en el mazo o en la reserva.

En el caso de *Altiplano*, a lo largo del juego se va llenando una bolsa (Bag building) con piezas, generando más bienes y recursos con los que seguir jugando.

En *Concordia* se irán obteniendo distintos elementos (recursos, nuevas cartas, monedas, colonos o barcos).

Construcción de patrones

Esta mecánica se basa en la colocación de piezas o elementos de juego según patrones específicos que permiten obtener resultados de juego concretos y similares para todos los jugadores o variables para cada jugador/a.

El ejemplo más conocido puede ser *Conecta 4*, donde el objetivo de juego es alinear 4 fichas de tu color.



En *Reef* y en *Dragon Castle* esta mecánica se combina con la de *Gestión de mano*.

Sagrada y *Azul* en todas sus variantes son juegos abstractos con cuyas piezas se elaboran coloridas vidrieras o mosaicos.

Swish e *Imagine* usan cartas transparentes con las que cada jugador hace combinaciones que le permiten conseguir el objetivo de juego.

Otra variante de uso de esta mecánica de juego es aquella que permite unir cartas o piezas de forma que se de continuidad a líneas de colores, como en *Tantrix* y en *Light line*.

Construcción de rutas o redes

Los juegos de construcción de rutas cuentan con líneas que, usando determinadas piezas, pueden crear redes. El objetivo del juego suele consistir en construir la cadena más larga y/o la conexión a nuevas áreas.

Una variante de esta mecánica es aquella por la cual se conectan puntos fijos en el tablero.

Juegos que representan a la perfección esta mecánica con todas las versiones de *Aventureros al tren* y de *Trans Europa/ América*.

El *Catán* e *Inca empire* complementan esta mecánica con la gestión de recursos.

Rail Road ink es un juego que combina esta mecánica con la de *roll & write*.

Cooperativo

El juego cooperativo requiere que todas las personas participantes trabajen juntas para vencer al juego.

Se gana el juego alcanzando un objetivo común. Si no es así todas las personas pierden el juego, a menudo por no alcanzar el objetivo antes de que ocurra un evento concreto.

Un ejemplo de este tipo de mecánicas es el sencillo *Hanabi*, donde se mezcla la cooperación con la mecánica de *deducción* para lanzar fuegos artificiales.



En *Pandemic* esta mecánica se suma a la de *juego de rol*, por la cual cada jugador asume el perfil de una persona especialista en salud, investigación, etc.

Otro ejemplo de juego representativo de esta mecánica es *La Isla Prohibida*.

Eureka! es un juego cooperativo en el que se mezclan esta mecánicas con la de *draft*, *reconocimiento de patrones* y *gestión de mano*.

Crear colecciones

El objetivo principal de esta mecánica es animar a cada jugador o jugadora a recoger un conjunto de elementos.

Estos conjuntos son una condición de victoria o valen un determinado número de puntos de victoria.

Parejas del Mundo es un clásico juego de cartas que representa a esta mecánica. Otros juegos más actuales son *CuBirds* y *Whats up*, donde se mezcla esta mecánica con la de *gestión de mano* y con la mecánica de *memoria*.



Deducción

En este tipo de juegos se busca que las personas participantes lleguen a determinadas conclusiones a partir de algunas premisas o pistas. Por ejemplo, el clásico *Cluedo* o *¿Quién es quién?* y *Mastermind*.

Sherlock es un juego de deducción en el que debemos desvelar un misterio.

Esta mecánica, junto con la de *puzles*, es la base de los juegos de *Escape Room*.

En *Hanabbi* y en *Incómodos invitados* se mezcla esta mecánica con *cooperativo*.

Hombres lobo de castronegro permite partidas con más de 8 jugadores y mezcla esta mecánica con la de *rol oculto*.



Draft o intercambio

Esta mecánica consiste en repartir cartas o meeples en cada turno de forma ordenada. Cada cual parte del mismo número de elementos y elige uno de ellos. A continuación, todos los jugadores a la vez, entregan las cartas o meeples que descartó al jugador de la izquierda. Volvemos a elegir uno solo y damos el resto, y así hasta que no quede nada por repartir.

Esta mecánica permite seleccionar elementos según la estrategia de cada cual y, observando los descartes del resto, se pueden deducir las estrategias de otras personas.

Esta estrategia se utiliza en *7 Wonders* y en *Sushi Go*, juegos de cartas en las que se eligen algunas en cada vuelta y se pasan al siguiente.

O como en *Draftosaurus* donde los elementos a elegir son figuras de dinosaurios de colores.



Gestión de mano

La base del juego son cartas, fichas o piezas que tienen valores o representan acciones diferentes. En estos juegos hay que combinar las cartas, fichas o piezas para mover o para obtener recompensas, en forma de puntos de victoria o acciones especiales.



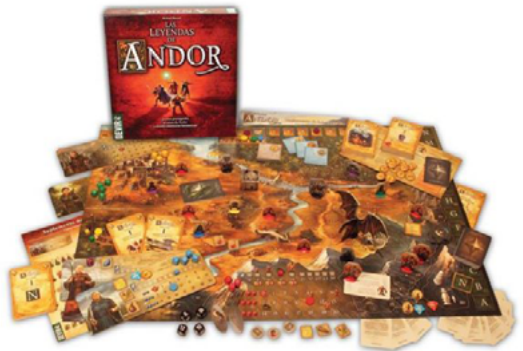
Los ejemplos más clásicos son los juegos de cartas o naipes y el *Dominó*, donde se combina esta mecánica con la de *colocación de losetas*.

En *Aventureros al Tren* las cartas se combinan para hacer rutas.

Esta mecánica puede mezclarse con otras para componer juegos más complejos. Podemos verla en juegos como *Bar Bestial*, donde se combina con la mecánica de *take that* o *El Valle de los Mercaderes*, en la que vamos creando un mazo de cartas por el que se puntúa al final, así como en *deck building*.

Juego de rol

Un *juego de rol* es una dramatización improvisada en que las personas participantes asumen el papel de una situación previamente establecida. Su actuación está delimitada por reglas, donde el resultado de las acciones emprendidas por los y las participantes pueden resolverse mediante una mecánica de juego con *dados* o *cartas*.



Los juegos de rol pueden ser manuales que plantean un sistema de juego y una ambientación o narrativa, como ocurre en *Fate Acelerado*, o ser juegos de tablero que toman ciertos elementos de esta mecánica (fichas de personajes con habilidades que pueden mejorarse, aventuras o escenarios que han de superarse, etc.), como ocurre con *Las Leyendas de Andor*.

Jugadores con distintos poderes

Es una mecánica que otorga diferentes habilidades a cada jugador, por lo que cada cual tiene que saber gestionar sus fortalezas y tener en cuenta las del resto de jugadores/as.

Esto ocurre en la *Polilla tramposa* si no tienes la carta del Chinche y en *Cosmic Encounters* donde te permiten hacer trampa siempre y cuando no seas descubierto.

En *Tokaido* cada personaje tiene características que le hace ser más eficiente o efectivo en aspectos específicos del juego.

En *Santorini* la carta de Dios que se entrega a cada jugador/a ofrece distintas posibilidades de acción.



Memoria

Esta mecánica requiere que cada jugador recuerde eventos o información previa del juego para alcanzar algún objetivo.

En *Hanabi* hay que recordar la información que te ofrecen el resto para deducir las cartas con las que juegas.

En juegos como *Ritmo y bola* y *Ugha bughc* trabajan el ritmo, la memoria visual, auditiva y musical.

En *Time's up* cada equipo debe recordar las palabras que se jugaron en las rondas anteriores; y en *Whats up*, que es una versión evolucionada de un *Memo*, hay que formar familias, recordando dónde han ido quedando escondidas las cartas.



Movimiento por casillas

Esta mecánica se usa cuando tenemos piezas de juego que se mueven en una rejilla en varias direcciones. Es muy claro en juegos como el *Ajedrez* y *las Damas*, con una rejilla cuadrada, pero también hay rejillas hexagonales como en *Abalone*.



Un juego infantil en la que se utiliza esta mecánica es *Merienda Jurásica*, donde las piezas se mueven a lo largo de una rejilla cuadrada que contiene losetas que permiten hacer distintas acciones y dan puntos de victoria.

Y en juegos con mecánica cooperativa como *Magic maze*, *Rescate*, *El desierto prohibido* y *La isla prohibida*, además se mezcla esta mecánica con otras como *colocación de losetas*, *tiradas de dados*, *creación de colecciones* o *jugadores con distintos poderes*.

Narrativa / Cuentacuentos

En esta mecánica cada persona debe crear algún tipo de narración a partir de algún estímulo conceptual, escrito o pictórico. Un ejemplo sencillo es el *Story cubes*.

Ikonikus nos permite hablar de los sentimientos a partir de imágenes, combinando la mecánica de *gestión de mano*.

Esta mecánica puede mezclarse con otras como *gestión de cartas en mano* y *deducción*, en juegos como *Dixit*.



Objetivos de juego diferentes

Esta mecánica determina diferentes caminos u objetivos de victoria para cada jugador/a.

En *Cosmic Encounters* y en *Banjooli* cada jugador recibe al inicio de la partida una carta que cuál es el objetivo de la partida para cada cual.



Puzle

Algunos juegos pueden requerir resolver problema reconocer patrones, organizar o secuenciar acciones para conseguir algún objetivo dado.

Esta mecánica puede estar presente en juegos de estilo *Escape Room*, como la serie *Exit*, donde el objetivo es la resolución correcta del puzle.

Otro tipo de juegos son los que los y las personas participantes compiten en conseguir antes que el resto la forma más óptima de resolver un puzle, como puedan ser en *Patchwork* u *Osopark*.



Prueba tu suerte

Juegos donde se repite una acción, o parte de una acción, hasta que decida detenerse debido al aumento del riesgo de perder puntos o el turno.

Una implementación muy usual es sacar cartas de un mazo. Si se da una determinada combinación de cartas, se pierde el turno. Un ejemplo sencillo puede ser el *Port Royal*.



Reconocimiento de patrones

Esta mecánica obliga a los jugadores a buscar un patrón repetido o asociado.

Muchos de los juegos que llevan esta mecánica la combinan con la de **acción/destreza**, permitiendo trabajar la coordinación ojo-mano, como es el caso de *Fantasma Blitz*.



En *Speed Cups* y en *Anillo al dedo* cada jugador debe colocar piezas de colores según la secuencia que determina cada carta de juego. en *Jungle Speed* y *Dobble* en todas sus versiones, son juegos en los que es necesario reconocer imágenes mezclando esta mecánica con la de **gestión de mano**.



Rol oculto

En este tipo de juegos los jugadores tienen un rol que es desconocido por el resto de jugadores y el rol que hace variar sus objetivos en el juego.

En *Los hombres lobos de Castronegro* uno de los jugadores es un personaje que el grupo debe localizar y para ello deben cooperar.

Un juego muy usado en las aulas como es *Secret Hitler* que podemos encontrar en su versión gratuita de Print&Play en este enlace:

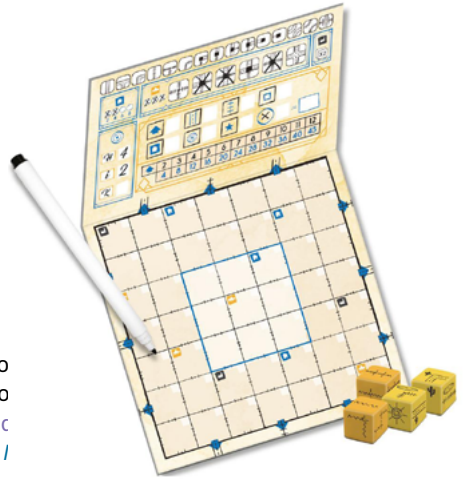
[https://secrethitler.com/assets/Secret Hitler Print and Play.pdf](https://secrethitler.com/assets/Secret%20Hitler%20Print%20and%20Play.pdf)

Otros ejemplos de juegos que utilizan esta mecánica son: *Ciudadelas*, *Saboteur* y *Bang!*.

Roll and write

Estos juegos se basan en un documento o ficha impresa que se reparte a cada persona que juega. En ella, cada cual decide dónde colocar el resultado de una tirada de dados (o carta). En función de dónde se coloque dicho resultado dará una serie de puntos de victoria al final.

Ejemplo de este tipo de juegos pueden ser el *Welcome to perfecto hogar* (que se combina la mecánica de *creación de patrones*). Del mismo modo el juego *Optimus*, también combina con esta las mecánicas de *draft* y la de *tirada de dados*. Esta última también se utiliza en *Railroad I*



Destacar que alguno de estos juegos cuentan con tableros reutilizables a modo de pizarras usadas con rotuladores borrables.

Subasta / Puja

Esta mecánica requiere que hagas una apuesta, sobre información o con algún tipo de mercancías, para realizar tu posición en el juego.

La subasta consiste en hacer ofertas, por turnos, hasta que se establezca un ganador o ganadora, lo que permite a la persona ganadora tomar el control del artículo o la carta con información por la que se ha pujado. Esta es una de las mecánicas del clásico *Monopoly*.



En algunos juegos como *¡No gracias!* o *High Society* quien gana la puja pierde la cantidad apostada, mientras que el resto conserva la cantidad que usó para la puja.

En las barajas de cartas del juego *Desafíos de la naturaleza* hay que identificar la mayor formalidad de la carta (animal o elemento natural) y en *Time line* se pone a prueba cuánto sabemos de historia.

Pero una variante pueden ser los Juegos de bazas, dónde todas las personas participantes pierden lo apostado, como en el *Skull King*.

Take that

Esta mecánica permite desarrollar acciones que atacan directamente la fuerza, el nivel, los puntos de vida de oponentes o hacer otras acciones que impidan su progreso, mientras que normalmente proporcionan el motor principal para la interacción entre jugadores/as.

Es una mecánica usada, generalmente, en juegos de cartas como en el popular *Virus*, en *Gloom* y *Munchkin*.



Tirar y mover

Aparece en los juegos clásicos como *La Oca* o el *Parchís*, donde los dados determinan el movimiento de las fichas. Una variante de esta mecánica es girar una ruleta como ocurre en el *Twister*.

Pueden ser juegos aparentemente sencillos, como es el *Backgammon* que usa esta mecánica que contienen elementos tácticos.

El *Trivial* combina esta mecánica con la de creación de colecciones.

En *Banjooli Xeeet* todos los jugadores/as pueden mover cualquier ficha, pero cada cual lo hace determinado por un objetivo de juego diferente.



Tiradas de dados

En los juegos modernos los dados pueden servir para muchas cosas que van más allá de la mecánica clásica **tirar y mover**.

En el juego **Scattergories** el dado marca la letra con la que se juega. Y en juegos como **Catán**, los dados determinan los territorios de la isla que producen materias primas.



En juegos como **Dice Hospital** los dados representan un personaje o acción. Aquí son personas enfermas que hemos de atender. En función de su color y valor se tratará de una dolencia distinta y de una gravedad diferente.

También pueden presentarse los dados como fichas en un puzzle de patrones, como en el juego **Sagrada** donde jugaremos a hacer vidrieras.

En **Math Dice** el dado, de 12 caras, determina el objetivo a conseguir, que será el resultado de hacer operaciones matemáticas con los otros cinco dados de 6 caras.

Votación

La votación permite influenciar el resultado de ciertos eventos dentro del juego. El voto puede ser todo o nada, elegir un objetivo para un efecto o determinar los resultados de ciertas situaciones.



Los votos de cada jugador o jugadora pueden no tener el mismo peso y bloquear el voto a otro jugador o jugadora, siendo esta una táctica válida.

En el **Dixit** hay que adivinar cuál ha sido la carta que refleja la frase del cuentacuentos. Para ello se apuesta secretamente por una de las tarjetas.

En el juego **Hombres lobo de Castronegro** se vota para decidir qué jugador o jugadora está haciendo el rol de lobo y quién ostenta la alcaldía tiene voto doble.

En el juego **Fakes** cada persona cuenta una historia según el rol que le ha sido preasignado. Cuando todas las personas han contado su historia se vota para decidir

quién contó la historia falsa.

¿Dónde puedo probar juegos?

Recuerda: para gamificar y usar juegos de mesa en el contexto educativo, antes hay que jugar y jugar mucho.

Algunas tiendas especializadas en juegos, donde puedes asesorarte y organizan partidas:

- Amuleto (Algeciras)
- Endor Store (Huelva)
- ¿Jugamos una? (Sevilla)
- Empire Games (Sevilla)
- EGD Games (Jerez de la Frontera)
- Júpiter (Sevilla)
- Tierra Media (Cádiz, Jerez de la Frontera y Sanlúcar de Barrameda)
- Vulcania (Úbeda)
- Zacatrus! (Sevilla)

A continuación algunas de las Asociaciones andaluzas donde analizan juegos y organizan jornadas a los que puedes asistir:

- Mentés Hexagonadas (Huelva)
- Asociación Baluarte (Morón de la Frontera- Sevilla)
- Doble 1 (Úbeda – Jaén)
- Asociación Mueve Ficha (Cádiz)
- CMCM (Jerez de la Frontera – Cádiz)
- Asociación O3 (Rota-Cádiz)
- Asociación Kingmakers (Campo de Gibraltar – Cádiz)
- ¡Queremos jugar! (Sevilla)



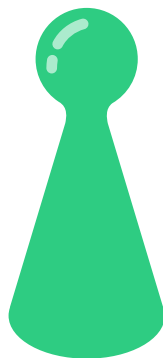


- El Dirigible (Sevilla)
- Jugamos tod@s (Córdoba)

Y si prefieres probar juegos en espacios virtuales:

- Puedes jugar en línea en plataformas como Game Board Arena y Tabletopia, que permiten tanto jugar a juegos producidos por otras personas o entidades como para organizar partidas, ya sea en tiempo real como en diferido.
- Este tipo de plataformas digitales son utilizables con cualquier tipo de sistema operativo, lo que permite jugar en PC, Mac o Android.

5. ¿CÓMO CREAR UN «SERIOUS GAME» CON MI ALUMNADO?



La primera máxima. **Juega, descubre, disfruta pero no te olvides de nuestro objetivo como ONG en el campo de la gamificación:** crear un «serious game» que trabaje alguna de las temáticas o eje de la Educación para el Desarrollo.

¿Cómo crear un «serious game» con un grupo de jóvenes?

Un «**serious game**» o «**aplied game**», también llamado o «juego serio» o «juego Formativo», es un término que se acuña para distinguir juegos cuya única meta es la diversión por sí misma, los «**fun games**», de aquellos que tienen un propósito educativo explícito.

Estos juegos, ya sea en formato digital o de mesa, tienen diferentes ámbitos de aplicación (salud, política, seguridad, etc.) y nacieron como simuladores complejos para el aprendizaje de habilidades en profesionales.

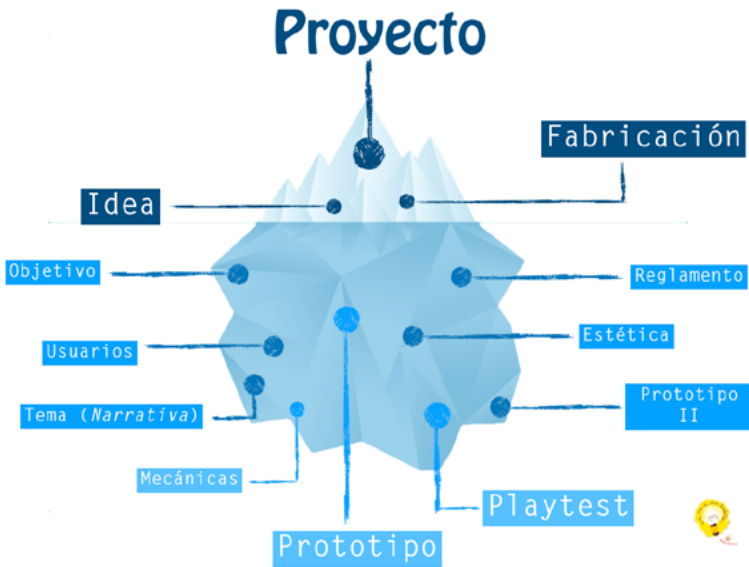
Aunque también puede emplearse en contextos educativos formales y no formales, con grupos infantiles o juveniles, ya estén conformados por personas adultas o jóvenes por separado o en grupos intergeneracionales.

Recordemos que, en este proyecto, se propone un paso más allá de la mera acción de jugar y es que se aprenda mediante la construcción de un «serious game».

Para esta tarea vamos a tomar como referencia el Modelo del Iceberg de Pedraz (2017).

Cuando vemos un juego, tendemos a pensar que es algo sencillo y de poca elaboración, que se ha creado con una idea, unas gotas de diseño y ¡a jugar!.

Sin embargo, como podemos ver en el modelo de diseño de Pepe Pedraz, hacer un juego es como un iceberg, hay mucho que hacer y que se encuentra metafóricamente bajo el agua.



Tomando este modelo como referencia, os damos una propuesta para desarrollar todo lo que está «bajo el agua».

Nota importante antes de comenzar con el proceso: si para aprender a escribir un libro es necesario haber leído mucho, para crear juegos hay que probar y usar juegos. No se puede crear e innovar sobre aquello que no se conoce en profundidad.

Propuesta metodológica en 6 fases

La propuesta metodológica desde la que se ha trabajado está adaptada de Morales (2017) y tiene las siguientes fases:

0. Creación y cohesión de grupo
1. Fase de definición del proyecto de investigación
2. Fase de conceptualización
3. Fase de formalización
4. Fase de producción
5. Presentación y difusión

0. Creación y cohesión de grupo

Para empezar de forma diferente y metiéndolos de lleno el ambiente de juego podemos usar una dinámica por la cual nos presentamos simulando una carta de descripción de personaje de rol.

Podemos pedir que cada cual rellene su ficha de presentación en la que habría que hacer un dibujo o avatar que le identifique, poner su nombre y su alias de juego, describir su procedencia, explicar cuál es su objeto especial o mágico, así como sus fortalezas y debilidades.

Se pueden añadir cuantas características parezcan interesantes para el trabajo de grupo, que pueden ser completadas con texto, imágenes o puntuaciones.

	NOMBRE		
	ALIAS		
	Procedencia		
	Objeto especial		
	Fortaleza		
	Debilidad		
Características personales			
Motivación	☆☆☆☆☆☆	Género	☆☆☆☆☆☆
Experiencia	☆☆☆☆☆☆	Incidencia	☆☆☆☆☆☆
Participación	☆☆☆☆☆☆	DDHH	☆☆☆☆☆☆
Sentido crítico	☆☆☆☆☆☆	Proyección	☆☆☆☆☆☆

Decoración de íconos: España, triángulos, estrellas, herramientas, animales, etc.

Nota: esta carta de personaje fue creada para un curso de formación para agentes educativos en activo. Por ello, se incluyeron elementos que permitieran hacer una evaluación inicial de las personas participantes según la rúbrica de evaluación que se tenía de referencia.

Instrucciones para completar la «Carta de personaje»

- **AVATAR:** imagen que te defina.
- **OBJETO ESPECIAL:** algo a lo que te agarras cuando hay que cargar pilas, tu amuleto de la suerte, aquello que te identifica de forma especial.
- **FORTALEZA:** qué te carga las pilas, qué es lo que te hace implicarte.
- **DEBILIDAD:** qué te hace perder energía. ¿Cuál es tu kryptonita?
- **CARACTERÍSTICAS PERSONALES:** otras cuestiones personales que quieras destacar.
- **MOTIVACIÓN:** cómo vienes hoy de motivado/a ¿Cuál es tu nivel de energía?
- **EXPERIENCIA:** en qué medida vienes utilizando el juego como una estrategia educativa.
- **PARTICIPACIÓN:** en qué medida tu trabajo como educador/a permite fomentar la participación real con la población juvenil.
- **SENTIDO CRÍTICO:** en qué medida tu trabajo como educador/a permite fomentar el sentido crítico y el análisis sistémico.
- **GÉNERO:** en qué medida tu trabajo como educador/a permite trabajar cuestiones vinculadas a la igualdad entre los géneros .
- **INCIDENCIA:** en qué medida tu trabajo como educador/a permite hacer denuncia y posicionamiento sobre problemas sociales cercanos y globales
- **DDHH:** en qué medida pueden estar incluidos los Derechos Humanos en el trabajo que realizas como educador/a.
- **PROYECCIÓN:** de cara al próximo curso escolar ¿qué utilidad esperas que tenga el taller y en qué medida crees que podrás aplicar lo que se trabaje en tu tarea educativa?

Nota: estas instrucciones corresponden a la ficha de personaje que se muestra en la página anterior. Es importante que las instrucciones que se faciliten sean claras y accesibles para seguir un criterio común en el grupo.



1. Fase de definición del proyecto de investigación

a. Temática de Educación para el Desarrollo que puede elegirse como tema del «serious game». Algunos de los temas que puedes tomar como referencia son los siguientes:

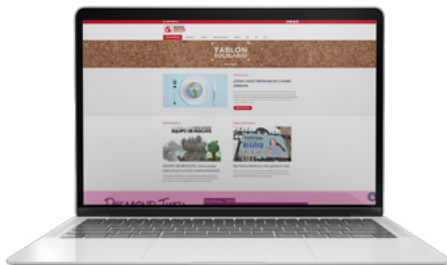
- Discursos del odio en diversos medios.
- Migraciones e interculturalidad.
- Igualdad de Género.
- Cultura de Paz.
- Derechos Humanos. Pudiendo elegir uno en concreto.
- Cuidado del Medio Ambiente.
- Agenda 2030 y sus Objetivos de Desarrollo Sostenible.



¿Dónde puedo buscar más información sobre temáticas y tipos de juegos?

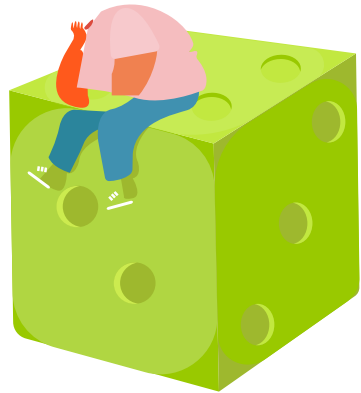
Para el análisis de la temática de fondo a trabajar:

- [Nuestro Tablón Solidario](#): es una publicación mensual que realiza el Área de EDCG dirigida a los centros educativos. En ella encontrarás artículos y materiales que pueden ser de interés.
- Materiales didácticos sobre EpD y Ciudadanía Global que hemos producido desde Bosco Global y que están accesibles en nuestra [web](#).
- Te proponemos una [actividad](#). Para ayudaros a comenzar contamos con una sencilla actividad que parte desde la carta de Derechos Humanos con la que podrás empezar este proceso reflexivo con tu alumnado o grupo joven.



b. Analizando juegos existentes para estudiar sus posibilidades en relación a varios criterios:

- **Narrativa:** ¿cuál será la temática de fondo?, ¿qué queremos contar?, ¿a quién vamos a dirigirla?, ¿queremos que el tema sea evidente (realista o histórico) o evocador (fantástico o de ficción)?, ¿qué contexto tiene nuestro juego?
- **Estética:** ¿qué tipo de diseño va mejor con la narrativa?
- **Mecánica:** ¿qué mecánicas nos encajan mejor con la narrativa elegida?
- **Regla de Oro:** «menos es más», la sencillez no implica falta de profundidad y una amalgama de mecánicas no hace más atractiva una propuesta lúdica. Por eso, tener un juego preexistente como referente, facilita la tarea. Evita también hacer una copia completa.
- **Reglamento:** ¿quién va a leerlo?, ¿es comprensible?, ¿cómo podemos redactarlo para que sea más accesible y sencillo?
- **Flujo:** ¿es adecuada la narrativa con los intereses del público destinatario?, ¿qué habilidades ha tener la persona que juegue?, ¿cómo podemos facilitar el aprendizaje del juego y sus reglas a futuros usuarios/as?, ¿la dificultad del juego es creciente?, ¿qué sensación deja el final del juego?



2. Fase de conceptualización

Esta fase consiste en una primera descripción del juego, que incluirá lo siguiente:

- **Nombre** y subtítulo si procede.
- **Objetivos pedagógicos** o de concienciación social.
- Las **estrategias del aprendizaje a aplicar:** cómo las mecánicas van a ayudar a alcanzar nuestros objetivos. (por ejemplo: la interpretación del rol de un alie-



nígena cuyo planeta ha sido destruido para empatizar con la situación de las personas refugiadas).

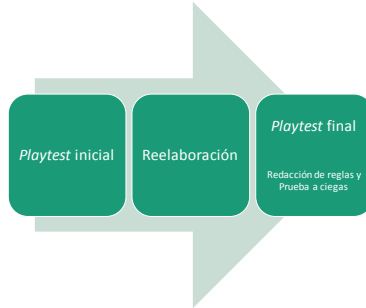
- **Número de jugadores y jugadoras** y/o distribución de equipos (si procede).
- **Duración** de la partida: un punto clave del diseño, muy relacionado con el flujo del juego, ya que una duración excesiva también puede hacer decaer la atención de las personas participantes.
- **Cómo comienza la partida.**
- Cuál es el **objetivo final** del juego, ¿qué hay que conseguir para ganar/terminarlo?
- Cuáles son los **pasos necesarios** para llegar al final. Describir fases, si las hubiera.
- **Cómo se muestra el progreso** al jugador o jugadora, explicando qué mecánicas hemos utilizado y cómo se encadenan entre sí: avanzando casillas, acumulando puntos, ganando fichas, mostrando su progresión en la construcción de un objeto o rompecabezas, etc.
- Composición de los **objetos simbólicos del juego**: tokens, cartas, fichas, meepls, objetos de valor u otros, así como para qué sirven y cómo se usan.

3.Fase de formalización

En esta fase del proyecto el alumnado irá dando forma, de modo rudimentario en papel y/o cartulina, a los primeros elementos del juego, así como de su sistema de reglas. Es lo que se conoce como elaboración de un prototipo, versión beta o versión de prueba.

En esta fase son importantes las sesiones de *playtest* a modo de coevaluación entre equipos cruzados. Esto ayudará a mejorar los diseños, pulir posibles fallos y recoger ideas y aportaciones de otros grupos.

El esquema más sencillo sería:



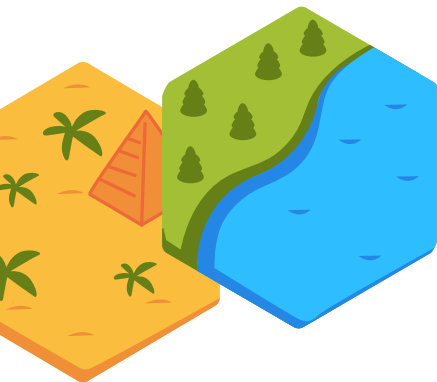
Para esta fase es necesario complementar con información algo especializada, para lo que puedes dirigirte a algunas fuentes de información:

- [Boardgamegeek - La Base de Datos de juegos de mesa](#)
- [Ludo - Asociación de creadores de juegos de mesa](#)
- [Redes sociales, foros](#)

4.Fase de producción

Con el prototipo del juego ya terminado y testado, se procedería a la producción del mismo, añadiendo elementos de diseño y fabricación de objetos y el uso de distintos materiales: foam, cartón de proyecto, madera, cartulina, impresión en 3D, etc. De esta forma ya tendrá la versión alfa del juego.

Los elementos del juego pueden ser de fabricación propia o adquiridos entre elementos que ya existen en las tiendas especializadas: dados, gemas de colores, figuras de madera o plástico, etc. Todo depende del aspecto que se desee para el juego.





5. Presentación y difusión

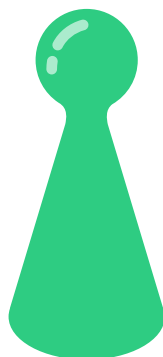
Es esencial realizar una presentación del juego, para que se conozca, se pueda jugar y poder así comenzar su difusión. La idea es que cuantas más personas lo conozcan más personas trabajarán sobre la temática del juego y además disfrutarán. Para ello ten en consideración:

- Presentación del juego terminado a su público objetivo. Cuantas más partidas mejor. Cuantos más grupos diferentes mejor.
- Cuenta con entidades educativas de distintas localidades que usen los juegos en sus aulas.
- Busca la participación en ferias, congresos o eventos públicos. Pon en común con el alumnado eventos para después analizar quién puede asistir.

Evaluar todo el trabajo realizado es también parte de la propuesta que os hacemos. En esta etapa no te olvides de:

- Autoevaluación del proceso. Puede hacerse a través de un Diario de campo o Cuaderno de bitácora, realizándolo por escrito, con imágenes o grabado en vídeo.
- Autoevaluación del juego y aprendizajes en el proceso de creación. Para esta etapa es esencial una rúbrica de evaluación.
- Evaluación externa del público objetivo. Tener feedback respecto de cada juego como producto lúdico y educativo puede hacerse por medio de un cuestionario o compartiéndolo en las Redes Sociales.
- Evaluación del aprendizaje proporcionado por el juego, midiendo con una

6. NUESTRA EXPERIENCIA DESDE EL ABJ



Desde Bosco Global hemos realizado, a lo largo de los años, diferentes experiencias dentro del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Se han diseñado «Serious games» para promover un aprendizaje, tanto incrustado como emergente, sobre distintas áreas y temáticas de la Educación para el Desarrollo.

Os pedimos, a modo de ejercicio práctico, que les dediquéis un tiempo a revisarlos y analizarlos con mirada crítica, analizando algunas cuestiones que pueden ayudarte en tu propio proceso: ¿cómo son sus elementos (narrativa, estética, etc.)?, ¿qué tipo de ABJ promueven?, ¿cómo podrían mejorarse?.

Este análisis quizás te facilite ideas que puedas sumar a tu propia propuesta, ya sea para aplicarlas como para evitarlas.

rúbrica los efectos educativos que tiene jugar a los juegos.

Asocia equidad

Un juego de mesa que ayuda a conocer las dificultades que tienen las mujeres por el simple hecho de serlo. Plantea algunas de las desigualdades entre mujeres y hombres en distintas circunstancias, visibiliza el esfuerzo realizado por mujeres a lo largo de la historia, entre otras cuestiones.

Enlace para poder descargarlo en «print & play»:

<https://boscoGLOBAL.org/equidad-genero-juego/>



Planeta R

Con Planeta R pretendemos que las personas que participan en el juego puedan descubrir, conocer y explicar de una manera divertida y sencilla el medioambiente, y cómo las acciones del ser humano influyen tanto positiva como negativamente en él.

Enlace para poder descargarlo en «print & play»:

<https://boscoGLOBAL.org/medio-ambiente-juego-planetar/>



Diversiando

Este juego está planteado para entender la interculturalidad como un valor enriquecedor en la construcción de una ciudadanía activa, crítica y participativa. Este formato permite que pueda ser utilizado con niños y niñas en el aula o en exterior.



Enlace para poder descargarlo en «print & play»:

<https://boscoGLOBAL.org/interculturalidad-juego/>

Salvemnos el Universo II

Somos más es una iniciativa para sensibilizar y prevenir la propagación de los discursos de odio en las redes sociales, fomentando valores como el respeto, la tolerancia y la diversidad.



A través del juego Salvemos el Universo II, un juego de tablero en el que hay que actuar según los roles determinados por cada uno de los personajes participantes, buscamos promover la reflexión y el debate sobre cómo se utilizan las redes sociales hoy día.

Enlace para poder descargarlo en «print & play»:

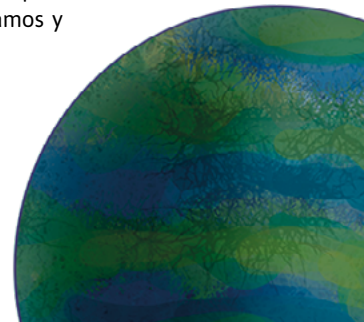
<http://www.somos-mas.es/wp-content/uploads/2017/10/nivel-avanzado.pdf>

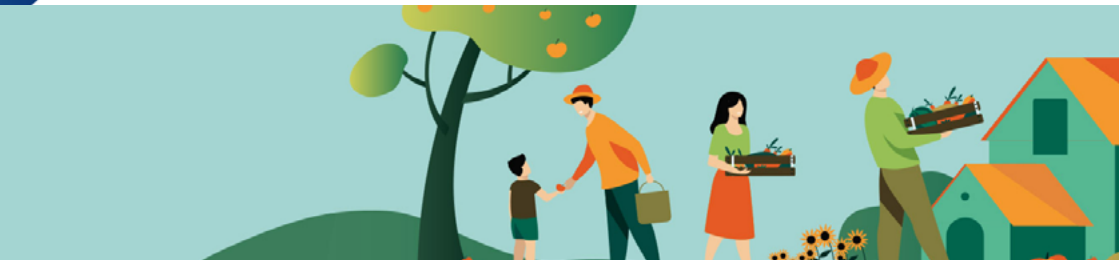
En nuestra página hay, además, un vídeo explicativo de las instrucciones del juego:

<https://boscoGLOBAL.org/somos-mas/>

Además de estos juegos ya tenemos otros que pertenecen al proyecto del cual ha sido fruto este Manual de aprendizaje Basado en Juegos. Son juegos que han sido producidos siguiendo este manual, es más, gracias a sus procesos de producción ha sido posible validar todo lo que te contamos y recomendamos aquí.

Todos ellos se han desarrollado por alumnado en alguna de sus fases, o en todas y los tienes a tu disposición con diseño final, editados y difundidos.





El huerto.

DATOS DEL GRUPO

- + **Vinculado a:** Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación.
- + **Localidad:** Sevilla.

PERSONAS DE REFERENCIA

- + **Profesorado vinculado:** Concha Salas, Profesora de *Lengua española y su didáctica*.
- + **Alumnado que ha desarrollado:** alumnas del 2 curso del Grado en educación Primaria.

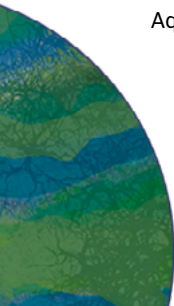
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO GENERADO

Este juego de cartas, que sigue una mecánica muy parecida a la del conocido *Virus*, ha sido elaborado por un grupo de alumnas de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla.

Usando este juego podremos conocer qué tipo de cosas benefician o perjudican el desarrollo de un huerto ecológico. *El Huerto* es una forma divertida y sencilla para (en el colegio, en aulas de la naturaleza o en familia) introducir a niños y niñas desde los 6 años en cuestiones relacionadas con el cuidado del medio ambiente y el respeto por la naturaleza.

Aquí tienes su versión en «print & play»:

<https://boscoglobal.org/el-huerto-juego-de-cartas/>



BREVE HISTORIA DE LA CREACIÓN DEL JUEGO:

El grupo que ha creado el juego, desde la asignatura de Lengua española y su didáctica, tenía la encomienda de realizar un juego que trabajara vocabulario entorno a algún tema que fuera de interés para la Educación Primaria y que pudiera desarrollarse en un aula. El planteamiento de dicho trabajo se hacía desde un Aprendizaje por Servicio, para lo que el grupo tuvo una primera formación con la ONGD Bosco Global entorno a temáticas que son de interés desde la Educación para el Desarrollo. En esa primera sesión el grupo decidió trabajar los valores de cuidado del medioambiente.

El grupo realizó un primer prototipo del juego, partiendo desde sus propios conocimientos y de los contenidos educativos del segundo ciclo de la Educación Primaria. Este prototipo fue presentado al personal técnico de la ONGD y, de forma conjunta, se realizaron mejoras de vocabulario, conceptos medioambientales y perspectiva de la EpD. Otro aspecto que hubo que trabajar con el grupo creador fue sobre la mecánica de juego, pues elegían mecánicas demasiado simples y clásicas que podrían no motivar al público al que estaba destinado el juego.

Después de 3 revisiones, y dos versiones distintas del juego, por parte del propio grupo, el juego pasó su versión beta y por tanto a la siguiente fase.

Lo que más trabajo supuso para el grupo creador fue el trabajo de conocer y profundizar sobre los conceptos medioambientales, para poder ofrecer una reflexión de calidad desde el juego y tuviera contenido suficiente para considerarlo un juego serio, pero a la vez divertido.

La fase final del juego, su diseño final y edición, fue similar en todos los que aparecen en este manual: una primera revisión por voluntariado de la ONGD para analizar los contenidos desde la EpD, el lenguaje de género y los valores medioambientales. La segunda revisión se realizó desde la perspectiva de docentes especialistas en la temáticas y en activo para ver si encajan los contenidos con los planes educativos oficiales. La tercera reforma estaba orientada a la jugabilidad, modificando aspectos como elementos de cartas, dados y las reglas para que cualquier persona pueda entender el juego y no pierda el elemento lúdico. La revisión final del juego incluyó una revisión de la estética de todas sus cartas, para dar coherencia al contenido del juego con el resto de temáticas transversales del proyecto. Esta fase final la realizó un alumno en prácticas del CFS Diseño y Gestión de la Producción Gráfica del IES Llanes de Sevilla.

TESTIMONIO:

«Nos presentaron distintas temáticas que serían interesantes de trabajar, y tanto mis compañeros como yo decidimos que la temática más interesante sería el medio ambiente. Así establecimos que en las partidas el objetivo sería la construcción de un huerto ecológico donde hubiera cartas que beneficiasen o perjudicasen la construcción de este. Una vez con la idea en la cabeza, lo primero que hicimos fue ir a una tienda especializada en juegos y donde nos dejaron experimentar con estos y nos explicasen algunas reglas de juego y distintas mecánicas. Aquí es donde entendimos la complejidad que tiene la construcción de un recurso educativo con juego, pues no solo están las reglas, sino que deben estar ajustadas al sentido y objetivo del contenido educativo y las edades. Al final conseguimos el objetivo final mejorando nuestros primeros bocetos por que comenzamos muy a ciegas»



Elena, alumna del Grado de Magisterio en la US





POCKET MONSTER
EQUIPO DE RESCATE



Pocket Monster, Equipo de Rescate

DATOS DEL GRUPO

- + **Vinculado a:** Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación.
- + **Localidad:** Sevilla.

PERSONAS DE REFERENCIA

- + **Profesorado vinculado:** Concha Salas, Profesora de *Lengua española* y su *didáctica*.
- + **Alumnado que ha desarrollado:** alumnas y alumnos del 2 curso del Grado en Educación Primaria.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO GENERADO

Este juego de cartas, que sigue una mecánica muy parecida a la del conocido Hanabi, ha sido elaborado por un grupo de alumnas y alumnos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla.

Usando este juego podremos ponernos en la piel de un Equipo de rescate que se dedica a minimizar los efectos de distintos desastres ecológicos. Pocket monster es una forma divertida y sencilla para (en el colegio, en aulas de la naturaleza o en familia) introducir a niños y niñas desde los 8 años en cuestiones relacionadas con los desastres naturales, la importancia del cuidado del medio ambiente y el respeto por la naturaleza. Aquí tienes su versión en «print & play»:

<https://boscoglobal.org/pocket-monster-equipo-de-rescate-juego-de-cartas/>

BREVE HISTORIA DE LA CREACIÓN DEL JUEGO:

Desde la asignatura de lengua española y su didáctica y participando desde un ApS organizado con la ONGD por la profesora de dicha asignatura, el grupo tenía el encargo de realizar un juego que permitiera trabajar en Educación Primaria, alguna temática de EpD pero transversalizada entre los contenidos que son propios del currículum.

El grupo eligió como temática la prevención de los desastres medioambientales, buscando profundizar con alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria, sobre las causas y consecuencias de nuestro consumo de plásticos, vertidos de sustancias contaminantes o el uso de energías no renovables.

El proceso de creación del juego de este grupo fue muy enriquecedor, pero también supuso un reto para sus componentes. Una vez que todos los componentes se reunieron por primera vez con la ONGD para la elección del tema y tener algunas orientaciones sobre mecánicas de juegos y los contenidos de la EpD, el grupo acogió la tarea con muchas ganas y realizó una versión beta, pero sin realizar todas sus fases previas.

Esa primera versión tenía demasiado peso en elementos atractivos para el alumnado, pero no se había trabajado sobre los aspectos de contenidos medioambientales, ni sobre las mecánicas. Hicieron una aproximación a los desastres medioambientales sin haber realizado un estudio previo de contenidos, sin profundizar en las causas, sin consultar el currículum educativo de la etapa y eso se plasmaba en un juego que, en este caso, no cumplía su función de enseñar alguna cuestión.

El grupo, con apoyo del equipo técnico de la ONGD supo volver a enfocar el juego. Se realizó una labor de estudio y de búsqueda de mecánicas de juego, jugando a juegos muy diversos y desconocidos por los componentes del grupo, que les permitió hacer un diseño nuevo y más adaptado a los objetivos del juego serio que se buscaba. Después de varias semanas de trabajo realizaron su versión beta.

La fase final del juego, su diseño final y edición, fue similar en todos los que aparecen en este manual: una primera revisión por voluntariado de la ONGD para analizar los contenidos desde la EpD, el lenguaje de género y los valores medioambientales. La segunda revisión se realizó desde la perspectiva de docentes especialistas en la temática y en activo para ver si encajan los contenidos con los planes educativos oficiales. La tercera reforma estaba orientada a la jugabilidad, modificando aspectos como elementos de cartas, dados y las reglas para que cualquier persona pueda entender el juego y no pierda el elemento lúdico. La revisión final del juego fue sobre el diseño, ya que la versión beta del juego incluía una versión física de todos sus elementos, pero el aspecto físico era necesario pensarlo para que aportara también contenido, atractivo y facilitara la propia mecánica de

juego; esta fase final la realizó alumnado en prácticas del CFS Diseño y Gestión de la Producción Gráfica del IES Llanes de Sevilla.

Entre los aspectos que se rediseñaron en la fase final fueron la tipología de monstruos, sus habilidades, las temáticas de las misiones, la estética e incluso el título tuvo una vuelta, pero la esencia de la versión beta elaborada por el grupo fue respetada, saliendo una versión imprimible que puede considerarse un buen modelo de juego serio creado desde los principios de este manual.

TESTIMONIO:

«En las siguientes reuniones fuimos concretando y diseñando el juego de cartas, conocimos algunos juegos específicos con la ONGD y fuimos concretando lo que son las cartas, las reglas y profundizando en los contenidos que trabaja el juego, seleccionando lo que se iba a trabajar acorde a la edad y al currículum educativo. Hicimos otro prototipo, más concreto y centrado, pensado para los chicos del aula y la edad de primaria. Con ese segundo prototipo jugamos y estuvimos viendo el flujo del juego y ver cómo funcionaba y si la idea marcha bien o había que modificarla. Ahí nos dimos cuenta que marchaba bien el juego, pero que había que cambiar normas, profundizar algunos temas, pero que se podía jugar. Después de perfeccionar el juego también jugamos más veces para asegurar que nos convencía. La experiencia nos ha gustado mucho, a pesar del trabajo que nos ha supuesto, vemos que los resultados han sido muy buenos y que hemos aprendido muchísimo del tema.»



Rafael, alumno del Grado de Magisterio en la US





Ayutaria, centro de Coordinación

DATOS DEL GRUPO

- + **Vinculado a:** Asociación Mentes Hexagonadas.
- + **Localidad:** Huelva.

PERSONA DE REFERENCIA:

- + Francisco Gómez, **Presidente**.
- + **Grupo que ha desarrollado:** socios y socias.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO GENERADO:

Juego educativo realizado en un proceso colectivo por personas vinculadas a la **Asociación Cultural Mentes Hexagonadas (Huelva)** en el marco del proyecto. Este juego, que usa la estrategia de **tirar y dados** con las de tablero personal y gestión de mano, busca acercar a cualquier persona la gestión de la ayuda humanitaria.

Gestionar micro objetivos, completar áreas, alcanzar combinaciones y conseguir ser el primer jugador en completar sectores de ayuda son algunos de los elementos que este juego usa para hacer divertido el proceso de gestión de recursos.

Aquí tienes su versión en «print & play»:

<https://boscoGLOBAL.org/ayutaria-centro-de-coordinacion/>

BREVE HISTORIA DE LA CREACIÓN DEL JUEGO:

En el proceso de diseño del proyecto al que pertenece este Manual de ABJ, la ONGD contactó con la Asociación Mentes Hexagonadas, que busca promocionar los juegos de mesa, de rol y de miniaturas, pero también es un punto de encuentro para personas aficionadas onubenses. Desde esta afición se sumaron al proyecto

para elaborar un juego que trabajara sobre cómo se gestiona la Ayuda Humanitaria, teniendo el reto de hacer jugable y atractiva una tarea que suele ser desconocida y compleja para hacer cercana a la población joven.

Se reunieron en un primer momento, un grupo de socios y socias con el equipo técnico de la ONGD para conocer en profundidad las tareas de ayuda en otros países. De este primer encuentro el grupo elaboró una primera versión, que fue revisada por el equipo de ONGD y dos voluntarias. Este mismo proceso de revisión se realizó en dos ocasiones más, teniendo una versión beta muy bien enfocada.

El proceso de diseño definitivo del juego, previo a su edición y publicación en la web de la ONGD, fue algo distinto porque la parte de mecánica del mismo y su jugabilidad estaba muy bien enfocada desde el grupo de la Asociación. Las artes finales de diseño visual y gráfico se realizó por un alumno en prácticas del CFS Diseño y Gestión de la Producción Gráfica del IES Llanes de Sevilla, que elaboró la versión imprimible que está publicada en la web de la ONGD.

Esta experiencia es un modelo de creación, basado en este manual, que muestra la importancia que tiene los conocimientos sobre mecánicas de juego para crear juegos que estén bien orientados, por un lado, al público objetivo y, por el otro, que favorezca del mismo modo el aprendizaje de los contenidos que son la base del juego serio.

TESTIMONIO:

«... Ha sido super interesante, he diseñado tres juegos de mesa unos para un público, otros para otro. El primer juego fue el de Ayutaria, que la verdad es que fue un juego muy guay. Tiene un tablero, pero que supuso un reto ya que al intentar gastar el menos papel posible por considerar el tema de la ecología y que fuera imprimible, pues tuve que poner muchos elementos dentro de un A4. Un folio. Pero al final salió muy bien y ha sido muy chulo, y he aprendido a optimizar el espacio y la información, he aprendido a crear coherencia entre las instrucciones y todos sus elementos.»

«... Creo que las personas que jueguen pueden sensibilizarse sobre las temáticas. Porque...**al principio supondrá un reto porque no conocerán cómo funcionan las ayudas, por tanto habrá que aprender bastante y de forma divertida**»



Francisco, alumno en prácticas del IES Llanes



Adivina a qué me dedico

Juego de dados 

Adivina a qué me dedico

DATOS DEL GRUPO

- + **Vinculado a:** Universidad de Huelva, Facultad de Ciencias de la Educación.
- + **Localidad:** Huelva.

PERSONAS DE REFERENCIA:

- + **Profesorado vinculado:** Rocío Illanes, profesora de la asignatura TICaTEP. Competencias digitales para el empoderamiento y la participación en Educación Infantil.
- + **Alumnado que ha desarrollado:** Alumnado de 2 curso del Grado en Educación Infantil.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO GENERADO:

Adivina a qué me dedico es un juego donde niños y niñas descubrirán distintas profesiones y ocupaciones que tienen las personas adultas.

Se espera que, con el uso del juego, los niños y las niñas participantes amplíen su conocimiento sobre las profesiones y ocupaciones de las personas adultas y vayan eligiendo qué tipo de profesiones u ocupaciones les gustaría ser o ejercer «de mayor», sin caer en estereotipos de género.

Aquí tienes su versión en «print & play»:

<https://boscoglobal.org/adivina-a-que-me-dedico-juego-de-dados/>

BREVE HISTORIA DE LA CREACIÓN DEL JUEGO:

En contacto con las profesoras de la asignatura de «Tecnología Educativa aplicada a la Educación Infantil», que pertenece al primer cuatrimestre del primer año del Grado de Magisterio, se vio la posibilidad de pedir al alumnado universitario e esta asignatura, que realizaran uno de los trabajos entorno a cómo producir juegos para el aula de infantil que incluyeran alguno de los Derechos Humanos y que además tuviera algún elemento digital.

Una vez coordinadas las necesidades pedagógicas de la asignatura con las necesidades de los juegos bajo el proyecto se coordinó las fechas de realización con el profesorado. En el curso escolar en el que se realizó todas las clases del ámbito universitario estaban en su modalidad online, lo que supuso tener que adaptar algunas de las formaciones y sesiones a realizar con los distintos grupos de maker.

En la asignatura, las profesoras, organizaron grupos de alumnado de 3 a 6 personas, tanto en el turno de tarde como en el de mañana, lo que supuso un total de 29 grupos de alumnos y alumnas creando ideas de juegos.

En una primera sesión, con cada turno, se realizó la formación sobre gamificación y sobre el aprendizaje basado en la construcción de juegos que es propia del proyecto, para desarrollar valores vinculados con las temáticas de la EPD.

En una segunda sesión se realizó un taller para que cada grupo pudiera conocer y elegir las temáticas de sus juegos, trabajando entorno a los Derechos Humanos y las temáticas derivadas. Fruto de este cada grupo eligió un derecho a trabajar y comenzaron a idear sus propios prototipos, ideas que iban volcando en las webs que ya formaban parte de su tarea dentro de la asignatura.

En una sesión conjunta con todo el alumnado, cada grupo realizó una presentación de sus prototipos, buscando que se rearan más ideas entre el gran grupo y además pudiera realizarse aportaciones desde el equipo de la ONGD.

Del total de grupos que produjeron prototipos básicos, algunos mostraron interés para que se realizara una revisión particular por parte de la ONG, y de estos se seleccionaron algunos para hacer una tutorización en dos sesiones complementarias. Fruto de estas sesiones fueron las mejoras que implementaron estos grupos y realizando una versión beta del juego.

Del total de prototipos producidos por el alumnado universitario, se escogieron dos para que pasaran por el proceso de rediseño y se difundieran y publicaran como una buena práctica.

En general los primeros prototipos tenían muchas dificultades para plasmar las temáticas de la diversidad cultural, la presencia de los géneros y mostraban ele-

mentos visuales que tenían muchos estereotipos culturales y de género, invisibilizaban a las mujeres o no se paraban a mirar los prototipos desde la mirada de sus destinatarios y destinatarias, niños y niñas de 3 a 6 años.

El proceso de tutorización que se realizó con el personal de la ONGD les hizo trabajar y profundizar en las temáticas y esto supuso cambios en los prototipos, cambios drásticos y bien orientados en algunos casos. Lo que más les ha costado en general a estos grupos makers ha sido el no simplificar en exceso los temas de Derechos a trabajar, pensando que el alumnado tan pequeño no «da para mucho más». La otra dificultad ha sido el tiempo del que disponían, ya que era un trabajo para una asignatura completa, pero que tan solo las ocupaba unas horas.

TESTIMONIO:

«La coordinación de los procesos de construcción de juegos creo que ha sido estu-
penda y me encajaba perfectamente en la guía docente porque habíamos iniciado
el trabajo el año antes. Así que estaba muy bien planificado, así como la ejecución
posterior con los distintos grupos de estudiantes.

Si bien la tarea de construcción de los juegos, por cada grupo, al principio la han
vivido con miedo y entusiasmo, al final se han quedado con ganas de mucho más,
porque han visto que han aprendido de otra forma diferente.

...Hemos tenido incluso un proceso de evaluación inserto en el plan de es-
tudios pues la tarea de construcción de juegos era una práctica grupal
obligatoria, así que contamos con una rúbrica específica para evaluar-
la de manera objetiva. Además, se han incluido criterios de evaluación
que han sido aportados desde la ONGD y que han ayudado mucho»



Rocío Illanes – Profesora de la UHU



EL TIMELINE DE LOS DERECHOS HUMANOS



El Time Line de los derechos humanos

DATOS DEL GRUPO

- + **Vinculado a:** Colegio Salesiano Stmo. Sacramento.
- + **Localidad:** Carmona.

PERSONAS DE REFERENCIA:

- + **Profesorado vinculado:** Alejandro Gámiz, profesor de *Geografía e Historia*.
- + **Alumnado que ha desarrollado:** alumnado de 3º ESO, curso 2020-2021.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO GENERADO:

El Timeline de los Derechos Humanos es un juego cuyo objetivo es el de disfrutar mientras se aprende sobre personajes y acontecimientos que cambiaron la historia de la humanidad, alcanzando lo que en este momento son los Derechos Humanos.

Se espera que con el juego, las personas que participan, se acerquen a datos básicos sobre los pactos internacionales o las cartas de Derechos Humanos, pero también sobre el papel que jugaron en la historia personas como Harry Hay o Rosa Parks. La dinámica del juego es sencilla, ordenar las cartas según sus fechas eligiendo entre las que te han tocado. El reto está en conocer cuáles son las fechas de todos y cada uno de los acontecimientos y puedes hacer variantes jugando con otros datos relevantes.

Aquí tienes su versión en «print & play»:

<https://bosco-global.org/proyecto-juegos-que-cambian-el-mundo/>

BREVE HISTORIA DE LA CREACIÓN DEL JUEGO:

Desde la asignatura de Geografía e Historia, el profesor del centro vio oportuno poder afrontar la perspectiva prosocial de los Derechos Humanos con su alumnado de 3º ESO. El primer paso con este grupo de alumnado fue jugar mucho y con mecánicas muy diversas, pus los chicos y chicas de este centro no conocían ningún juego que no fuera la Oca, Parchís, Ajedrez o Pictionary en el mejor de los casos. Junto a esta labor de acercar mecánicas de juegos diversas, estaba el trabajo sobre los Derechos Humanos que se deseaba realizar.

Una vez se habían acercado juegos, en una jornada de una hora con el grupo, se decidió con el profesor que la mecánica se la daríamos desde la ONGD, para quitar de la toma de decisiones este factor y poder centrar el trabajo sobre los contenidos, pues era una tarea bastante más interesante a realizar por el alumnado y favorecería el aprendizaje del mismo. De esta forma la mecánica elegida sería la del Time Line.

Se organizó al gran grupo en equipos de trabajo de 5 personas, teniendo que realizar una búsqueda sobre momentos históricos que visualizaran avances sobre Derechos Humanos y Derechos de las mujeres. Cada equipo dedicó tiempo en sus horas de la asignatura, como en casa, para ir recogiendo esas fechas, personas o momentos históricos. Al final del trimestre realizaron una puesta en común y el aula elaboró un documento interactivo que recogía todo lo trabajado, recogiendo también sugerencias de imágenes de cada momento.

Con toda esta información, el equipo técnico de la ONGD, apoyado por dos voluntarias, se realizó una revisión de las fechas recogidas y los textos elaborados. Fruto de esta revisión fue la selección de un número de momentos, hombres y mujeres, por igual, que serían la base de las cartas del Time Line.

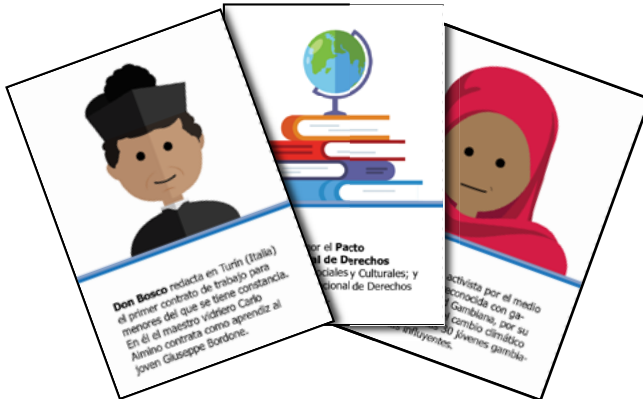
Esta selección se pasó a la fase de diseño y fruto del trabajo gráfico de un alumno en prácticas del CFS Diseño y Gestión de la Producción Gráfica del IES Llanes de Sevilla fue el juego en versión imprimible que está publicada en la web de la ONG para su uso libre.

TESTIMONIO:

«...Lo bueno de este tipo de proyectos, de iniciativas que se tienen desde la ONG, es que lo que se haga vaya ligado directamente con el currículum de alguna asignatura. El proyecto para mi asignatura lo trabajo desde el currículum; como trato el desarrollo de la ciudadanía, geografía, cambios sociales e incluyo el tema de género, todos los valores son apropiados para la secundaria. Siempre se puede implementar incluso como instrumentos de evaluación o tareas de clase. Y es el proyecto proponía la temática y la metodología que se podía ajustar incluso como un instrumento de evaluación»



Alejandro – Profesor de Educación Secundaria.





Amanaki, elige tu camino

DATOS DEL GRUPO

- + **Vinculado a:** CIMI Odiel.
- + **Localidad:** Huelva.

PERSONAS DE REFERENCIA:

- + **Profesorado vinculado:** Aurelio Vázquez Matamala, Belén Zilbermann, José Domingo Fernández Martín y Francisco Domínguez Carrasco.
- + **Alumnado que ha desarrollado:** alumnado del centro, curso 2020-2021.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO GENERADO:

Este juego está pensado para su uso con tablero, manojo de cartas y el uso del azar. Es un juego que combina varias mecánicas distintas una como es la draft, en la que existe una selección de habilidades que pueden usarse de manera combinada; el uso de dados para poder ir movilizand las fichas a lo largo del tablero y otra la gestión de mano, ya que dependiendo de como combinemos las habilidades que nos van saliendo podremos alcanzar un objetivo u otro.

El objetivo lúdico del juego es ser el primer jugador/a en alcanzar un objetivo que nos ha sido asignado al principio de la partida. Aquella persona que, tirada tras tirada, mano tras mano, vaya haciendo una mejor combinación de los recursos, en este caso habilidades que le van saliendo, será quien gane la partida. Para ello nos vamos moviendo a lo largo del tablero según los resultados de los dados.

El objetivo educativo es mostrar cuales son las consecuencias, buenas y malas, que tiene el uso que hacemos en nuestra vida con los aprendizajes que vamos tenien-

do. Promueve la reflexión sobre el uso que hacemos de nuestras competencias en ámbitos diversos, como es el ocio y el tiempo libre, la salud o la educación de calidad. Viendo como este uso no siempre produce los resultados favorables que nos gustaría para hacernos crecer como personas a lo largo de toda la vida.

Es una forma de hacer divertida la reflexión de cómo desarrollar y asegurar la consecución de los derechos fundamentales de las personas y de cual debe ser nuestro papel para alcanzarlos, sin perderlos en el camino.

Amanaki es un juego que ha sido creado por chicos infractores y que por tanto les ha ayudado a poder hacer este mismo análisis en sus propias vidas, viendo como poder enseñar este proceso de crecimiento a otros jóvenes, transmitiendo un mensaje: si usas bien tus capacidades, la vida te regalará todo; si las usas mal, te las alejará.

Es un juego pensado para personas de 16 años y diseñado para usarse tanto en el entorno del ocio y el tiempo libre, como en la familia o en un centro educativo.

BREVE HISTORIA DE LA CREACIÓN DEL JUEGO:

Las primeras tareas que se realizaron fueron todas aquellas que estaban relacionadas con contar el proyecto al equipo educativo del CIMI y de los detalles que contenía. En estas reuniones también se vio el perfil de chicos que podían ser buenos para participar, ya que las particularidades que tienen cada uno no siempre pueden ser favorecedoras.

Elegido el grupo de chicos se realizó, por parte de equipo de educadores y educadoras, un taller de elección de contenidos entorno a la temática central que eligió el propio grupo maker.

Fruto de ese taller, con los jóvenes, en el que se trabajó la identificación de problemas sociales que fueran relevantes, cercanos y significativos para sus propias vidas, analizando con algún detalle los propios derechos humanos, fue la elección del tema: conductas prosociales para llevar una vida fructífera. Los chicos lo eligieron pues desde el propio Centro se estaba trabajando las consecuencias que tiene en nuestra vida las decisiones, buenas o malas, que tomamos, pues estos chicos en muchas ocasiones han terminado en el CIMI por decisiones inconscientes que no han sido las mejores. Ellos querían hacer un juego que sirviera, a otros jóvenes que vinieran al CIMI o que estuvieran fuera de él, para asumir las circunstancias de la vida con mayor conciencia, pro a la vez con diversión.

Elegido el tema se realizó una jornada para enseñarles diferentes mecánicas de juego, pues eran chicos que les gustaba divertirse jugando pero que no conocían muchos juegos diferentes.

Desde ese momento comenzó el proceso de diseño del prototipo del juego, eligiendo un juego de tablero y cartas. Así hicieron los jóvenes un primer prototipo con tablero, fichas, reglas, reglas y resto de elementos.. Este primer prototipo fue puesto en marcha, con una prueba ciega, con las voluntarias que han estado en todo el proyecto. Se localizaron mejoras que se trasladaron. Este mismo proceso se ha ido repitiendo a lo largo del proceso de diseño del juego hasta en tres ocasiones.

Hay que reseñar que los jóvenes que comenzaron el diseño del juego no han sido los mismos que lo han ido ido mejorando en cada revisión, pues los chicos están durante unos meses en el CIMI y después se van. Esto que podría haber sido una dificultad, se ha vivió como una ventaja por parte del equipo educativo del Centro pues cada joven ha ido aportando circunstancias de vida personales, situaciones, gustos y dinámicas que han hecho del juego un prototipo muy completo.

El periodo de pandemia y de restricciones en los contactos ha afectado y paralizado durante muchos meses todo el proceso de diseño. El grupo de jóvenes maker pertenecían a distintos grupos burbuja en el centro y no han podido trabajar juntos en ese lapso temporal. Es por ello que se haya dilatado en el tiempo el proceso de creación del prototipo del juego.

El juego, revisado también por voluntariado docente de varios centros, se pasó a la fase de rediseño que ha sido realizada por una alumna en prácticas del CFS Diseño y Gestión de la Producción Gráfica del IES Llanes de Sevilla.

TESTIMONIO:

«Una vez que nos iniciamos en el proyecto nos resultó muy divertido. Si es verdad que, en algunos momentos, pero también muy complicado, pues puede parecer sencillo hacer un juego, pero una vez que te metes en la dinámica pues te das cuenta que no es tan fácil. Pero fue divertido y aprendieron mucho a trabajar en equipo y a conocerse, ya que muchos de ellos al pertenecer a lo mejor a hogares distintos, en el caso de nuestro centro, no habían tenido mucha relación, y a raíz de este juego se conocieron. Además, aprendieron a escuchar, tolerar la idea de otro y pensar que la tuya no siempre es la mejor y que hay otras ideas que están mejor y que se puede compaginar con la que tú tienes.»



Belén – Educadora CIMI



Un mundo de grandes ilusiones

DATOS DEL GRUPO

- + **Vinculado a:** Alumnado del Grado de Magisterio en Infantil. Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Huelva.
- + **Localidad:** Huelva.

PERSONAS DE REFERENCIA:

- + **Profesorado vinculado:** Rocío Illanes, profesora de la asignatura TICaTEP. Competencias digitales para el empoderamiento y la participación en Educación Infantil.
- + **Alumnado que ha desarrollado:** Alumnado de 2 curso del Grado en Educación Infantil

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO GENERADO:

Un mundo de pequeñas ilusiones es un juego donde niños y niñas de infantil, pueden conocer cuáles son las actitudes de defensa de su propia intimidad y aprender cuales son los comportamientos de la vida cotidiana que les ayuda a proteger el derecho a la intimidad que todo niño y toda niña tienen.

Se espera que, con el uso del juego, los niños y las niñas conozcan que existe una carta de derechos que son fundamentales y que están establecidos para su protección. A la vez se busca que, adaptado a cada nivel de la etapa educativa de infantil, sepan cómo comportarse acorde a estos derechos, ya sea para protegerlos como para defenderlos, mostrando situaciones de la vida cotidiana actual.

El planteamiento es desde un concurso tipo Kahoot desde el que motivar el mayor número de aciertos. Se hace imprescindible que el docente, o la persona que vaya a trabajar este juego, antes o después, trabaje de manera adaptada los derechos de los niños y niñas, reforzando el aprendizaje que se realice con este juego.

BREVE HISTORIA DE LA CREACIÓN DEL JUEGO:

En contacto con las profesoras de la asignatura de Tecnología Educativa aplicada a la Educación Infantil, que pertenece al primer cuatrimestre del primer año del Grado de Magisterio, se vio la posibilidad de pedir al alumnado universitario de esta asignatura, que realizaran uno de los trabajos entorno a cómo producir juegos para el aula de infantil que incluyeran alguno de los Derechos Humanos y que además tuviera algún elemento digital.

Una vez coordinadas las necesidades pedagógicas de la asignatura con las necesidades de los juegos bajo el proyecto se coordinó las fechas de realización con el profesorado. En el curso escolar en el que se realizó todas las clases del ámbito universitario estaban en su modalidad online, lo que supuso tener que adaptar algunas de las formaciones y sesiones a realizar con los distintos grupos.

En la asignatura, las profesoras, organizaron grupos de alumnado de 3 a 6 personas, tanto en el turno de tarde como en el de mañana, lo que supuso un total de 29 grupos creando ideas de juegos.

En una primera sesión, con cada turno, se realizó la formación sobre gamificación y sobre el aprendizaje basado en la construcción de juegos que es propia del proyecto, para desarrollar valores vinculados con las temáticas de la EPD.

En una segunda sesión se realizó un taller para que cada grupo pudiera conocer y elegir las temáticas de sus juegos, trabajando entorno a los Derechos Humanos y las temáticas derivadas. Fruto de este cada grupo eligió un derecho a trabajar y comenzaron a idear sus propios prototipos, ideas que iban volcando en las webs que ya formaban parte de su tarea dentro de la asignatura.

En una sesión conjunta con todo el alumnado, cada grupo realizó una presentación de sus prototipos, buscando que se rearan más ideas entre el gran grupo y además pudiera realizarse aportaciones desde el equipo de la ONGD.

Del total de grupos que produjeron prototipos básicos, algunos mostraron interés para que se realizara una revisión particular por parte de la ONG, y de estos se

seleccionaron algunos para hacer una tutorización en dos sesiones complementarias. Fruto de estas sesiones fueron las mejoras que implementaron estos grupos y realizando una versión beta del juego.

Del total de prototipos producidos por el alumnado universitario, se escogieron dos para que pasaran por el proceso de rediseño y se difundieran y publicaran como una buena práctica.

En general los primeros prototipos tenían muchas dificultades para plasmar las temáticas de la diversidad cultural, la presencia de los géneros y mostraban elementos visuales que tenían muchos estereotipos culturales y de género, invisibilizaban a las mujeres o no se paraban a mirar los prototipos desde la mirada de sus destinatarios y destinatarias, niños y niñas de 3 a 6 años.

El proceso de tutorización que se realizó con el personal de la ONGD les hizo trabajar y profundizar en las temáticas y esto supuso cambios en los prototipos, cambios drásticos y bien orientados en algunos casos. Lo que más les ha costado en general a estos grupos makers ha sido el no simplificar en exceso los temas de Derechos a trabajar, pensando que el alumnado tan pequeño no «da para mucho más». La otra dificultad ha sido el tiempo del que disponían, ya que era un trabajo para una asignatura completa, pero que tan solo las ocupaba unas horas.

TESTIMONIO:

«La tarea de construcción de los juegos, por cada grupo, al principio la han vivido con miedo y entusiasmo, pero al final se han quedado con ganas de mucho más, porque han visto que han aprendido de otra forma diferente.»



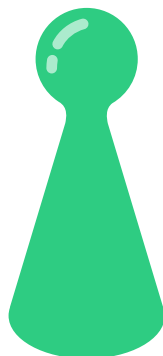
Rocío Illanes – Profesora de la UHU

«Esta experiencia me gustaría volver a ponerla en marcha próximamente, si no exactamente igual pues sí como continuidad de los productos ya realizados, pero tomando como protagonistas, no al alumnado del año pasado, sino con el nuevo de este curso, o de cursos futuros, mejorando los productos»



Ana Duarte - Profesora de la UHU

8. BIBLIO- GRAFÍA DE REFERENCIA.



- Contreras espinosa, R.; Eguia, J.L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Morales, J. (2017). *Aprender a diseñar diseñando y jugando Serious Games en las aulas*. Incluido en Contreras Espinosa, R.; Eguia, J.L. (Edit.) (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Institut de la comunicació. Universitat Autònoma de Barcelona. Barcelona.
- Pedraz. P. (2019). *Aprende jugando: JUGAR: Una garantía de aprendizaje real*. B de Blok (Ediciones B). Barcelona.
- Rubio, M.(2017). *Ethos Files: un juego de rol para el área de «Valores Éticos»*. Incluido en Contreras Espinosa, R.; Eguia, J.L. (Edit.) (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Institut de la comunicació. Universitat Autònoma de Barcelona. Barcelona.
- Rojo, T.; Dudu, S. (2017). *Los «juegos serios» como instrumento de empoderamiento y aprendizaje socio-laboral inclusivo*. Universidad de Sevilla.
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación. Solo se aprende lo que se ama*. Alianza Editorial. Madrid.

- Almonte Moreno, M; Bravo, J. (2016). *Gamificación y e-learning: estudio de un contexto universitario para la adecuación de su diseño*. Revista CEF, Número 4, Pag. 52-60. Recuperado de www.tecnologia-ciencia-educacion.com.
- Ordiz, T. (2017). *Gamificación: La vuelta al mundo en 80 días*. Revista Infancia, Educación y Aprendizaje, vol 3(2), 397-403. Recuperado de <https://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/download/755/731>
- Romero-Rodríguez, L.-M., T.-T. Ángel, A. Ignacio (2016). *Ludificación Y educación Para La ciudadanía. Revisión De Las Experiencias Significativas*. Educar, Vol. 53, n. 1, diciembre de 2016, pp. 109-28. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/Educar/article/view/v53-n1-romero-torres-aguaded>.
- Cantador, Iván (2016). *La competición como mecánica de gamificación en el aula: una experiencia aplicando aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo*. Contenido en: CONTRERAS ESPINOSA, Ruth; EGUÍA, José Luis (Ed.) (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació: Universitat Autònoma de Barcelona, 2016. p. 68-97.
- Melo Herrera, M. P. (2017). *Construcción de juegos de mesa como recurso didáctico para promover el desarrollo de habilidades comunicativas en ciencias*. Biografía, 10(18), 124.131. Recuperado de <https://doi.org/10.17227/20271034.vol.10num.18bio-grafia124.131>
- Bañeres, D.; Bishop J. y Cardona, M. (2008). *El juego como estrategia didáctica* (primera ed.). España: Graó de IRIF.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens* (E. Imaz, Trad). España: Alianza/Emecé.
- Loos, S.; Metref, K. (2007). *Jugando se aprende mucho*. España: Narcea.
- Aguilar, C. J., Chanchí, G. E., & Vidal, M. I. (2018). *Definición de un proceso metodológico para la construcción de juegos serios para el apoyo de la enseñanza de la física cinemática*. Publicaciones E Investigación, 12(1), 35 - 48. Recuperado de <https://doi.org/10.22490/25394088.2815>
- Londono, Laura M.; Rojas, Miguel D. (2021). *Determinación de criterios generales para el diseño de juegos serios: modelo metodológico integrador*. Inf. tecnol., La Serena , v. 32, n. 1, p. 123-132, feb. 2021 . Recuperado de <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642021000100123>.
- Torres, José; Padrón, Fátima; Cristalino, Flor (2007). *El juego: un espacio para la formación de valores*. Omnia, vol. 13, núm. 1, enero-abril, 2007, pp. 51-78. Universidad del Zulia: Maracaibo, Venezuela. Recuperado de <https://www.re-dalyc.org/pdf/737/73713104.pdf>



BOSCO
GLOBAL
ONGD SALESIANA



AGENCIA ANDALUZA DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL
PARA EL DESARROLLO

Consejería de Igualdad, Políticas Sociales
y Conciliación